

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

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Zombie jako metafora lidské společnosti

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Autor práce: Nela Pýchová

Studijní obor: Kulturní studia – Dějiny umění

Ročník: 3

2023

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

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

České Budějovice, 27. července 2023

.....

Nela Pýchová

Děkuji prof. PhDr. Petru Bílkovi, CSc. za odborné vedení, připomínky a cenné rady, kterými mi pomáhal při vypracování bakalářské práce, a za vstřícnost, čas a trpělivost, kterou mé práci věnoval.

Anotace

Bakalářská práce se věnuje interpretaci postav nemrtvých neboli zombie v populární kultuře. Zkoumá rysy, s jejichž pomocí je jejich specifičnost konstruována (i ve srovnání s postavami upírů či uměle vytvořených bytostí), a významy, které zombie v konkrétních dílech generují. Sleduje, nakolik a jak odrážejí stav společnosti (ve smyslu cirkulace společenské energie a témat, jež jsou s nimi spojována) a jak se tato metaforika zombie mění v průběhu času. Práce se zaměřuje hlavně na filmovou produkci, ale věnuje se i otázce, jak se tato vyobrazení liší v různých médiích. Základním zdrojem jsou samotná díla populární kultury a hlavní metodou výkladu pak jejich interpretační porovnávání zasazené do kontextu doby jejich vzniku a socio-kulturního nastavení, jež lze v dané době pozorovat.

Klíčová slova: populární kultura, interpretace, metafora, film, společnost, zombie

Annotation

The bachelor thesis deals with the interpretation of the undead or zombie in popular culture. It examines the features with the help of which their specificity is constructed (even compared to the characters of vampires or artificial beings) and the meanings that zombies generate in specific works. It traces how and how much zombies reflect the state of society (in the sense of the circulation of social energy and related themes) and how do these zombie metaphors change over time. The thesis focuses mainly on film production, but also addresses the question of how these representations differ in different media. The primary sources are the works of popular culture themselves and the main method of interpretation is their interpretative comparison placed in the context of the time the works were created and the socio-cultural setting that can be observed at that time.

Klíčová slova: popular culture, interpretation, metaphor, film, society, zombie

Obsah

| | |
|---|----|
| Úvod | 7 |
| 1. Původ zombie..... | 9 |
| 1.1. Prameny ve folkloru | 9 |
| 1.2. Literární předlohy..... | 10 |
| 2. Metaforická síla zombie | 13 |
| 3. Zombie vs. další hororová monstra | 15 |
| 4. Zombie v kinematografii 20. století | 16 |
| 4.1. Film 30. a 40. let | 16 |
| 4.2. Poválečná doba | 19 |
| 4.3. George Romero | 22 |
| 4.4. Boom od 70. let | 25 |
| 5. Zombie v době globalizace..... | 31 |
| 5.1. Romero ve 21. století | 31 |
| 5.2. Obraz světa po 9/11 | 32 |
| 5.3. Zombie a metafora pro klimatickou změnu | 35 |
| 5.4. Zombie jako virus a obavy z pandemie | 37 |
| 5.5. Zombie jako obraz konkrétních národních charakteristik | 39 |
| 5.6. Lidskost a zombie apokalypsa | 42 |
| 6. Zombie a jeho rozdílná prezentace v jednotlivých médiích | 44 |
| Závěr..... | 46 |
| Seznam literatury a použitých pramenů | 47 |
| Knihy, články, periodika | 47 |
| Filmy, videa, seriály, hudba..... | 52 |

Úvod

Tato bakalářská práce sleduje vývoj postavy zombie a zombie děl populární kultury od jejich počátku, který se řadí na začátek 20. století. Poskytuje přehled metafor, které zombie v daných dobách ztotožňuje, a jejich provázanost s historickým kontextem. Zároveň poukazuje na změny v ikonografii zombie a na různé významové roviny, které mu mohou být přidělovány.

První část práce vzhledem ke svému obsahu vychází více z odborné literatury. Druhá část zkoumá filmovou tvorbu od 70. let a je spíš interpretační. Rozbory se opírají o odkazy na články a literaturu o jevech, pro které jsou jednotlivá díla metaforou. Tato část je následně rozdělena na období 20. století, které je členěno na jednotlivá desetiletí, a 21. století, tedy období již plně globalizovaného světa, jež je členěno na základě jednotlivých významových rovin. Téma považuji vzhledem k aktuálnímu stavu společnosti za extrémně relevantní, protože ve 21. století se kupí společenské a politické problémy a konflikty, na které mohou zombie díla reagovat.

Význam a rozšířenost zombie a celého oboru tzv. zombie studií, která zkoumají fenomény napříč všemi obory přes umění a kulturu až k ekonomice a medicíně, se zakládá na mnoha různých faktorech. Původ zombie, o kterém bude řeč v první kapitole, je jedním z nich. Protože je zombie zrozen z otroctví a mísení odlišných kultur, tvoří významné materiály pro studium těchto jevů. Proměna podoby zombie je zajímavým rysem v rámci sledování vývoje a přibývání možností a efektů kinematografie. Schopnost zombie vázat na sebe obrovské množství metafor, což je obsahem této práce, je skvělým ukazatelem toho, jaké společenské a politické události nejvíce ovlivňují veřejnou sféru.

Rozšířenost výrazu zombie a význam v odborné komunitě se také ukazuje proměnou tohoto výrazu, který se v praxi vědecké sféry stal odborně užívaným. V každém oboru znamená něco trochu jiného, i když svůj základ má stále v hranici živého a mrtvého, kterou zombie představuje. Například v ekonomii se používá výraz „zombie firma“, který označuje společnosti, jež sice dokáží pokrýt své náklady, ale nejsou schopny vytvářet žádný zisk.

Postava zombie je velmi zajímavá ve své pozici na hranici lidskosti a nelidskosti a toho, jak se tato hranice posouvala v historii zombie tvorby. Začala jako obraz lidskosti, kdy jsou zombie vlastně lidštější než samotní lidé, protože jsou obětí těch, kteří se

chovají nehumánně. Tato lidská stránka se ze zombie postupně vytrácí, až se stávají pouhou agresivní masou, a opět se vrací až po přelomu do 21. století.

Interpretovaná díla použitá v této práci byla vybrána převážně na základě ilustrativnosti a toho, aby co nejlépe ukázkově reprezentovala daný fenomén. Některá jsou popsána na základě zmínek v odborné literatuře a u děl z 21. století byla v úvahu brána také jejich obecná společenská popularita. Citáty z filmů jsou uváděné v anglickém jazyce, protože se tak ve většině případů jedná o původní znění, které je nejilustrativnější. Přímé citace z článků a literatury, které většinou pochází z anglických zdrojů, jsou vlastním překladem přeloženy do češtiny. Názvy interpretovaných děl jsou uvedeny v původním jazyce. Pokud existuje také česká verze, jsou doplněny i o název český.

1. Původ zombie

Pro porozumění fenoménu zombie je zkoumání jeho původu naprosto nezbytné. Významy zombie, obzvláště v prvních desetiletích přítomnosti v populární kultuře, jsou na jeho původ úzce navázané a nelze je bez jeho znalosti plně pochopit. S tím do jisté míry souvisí i fakt, že zombie je jediným „klasickým“ hororovým monstrem, které před svým proniknutím do kinematografie nemělo téměř žádnou literární tradici a čerpalo tak hlavně z té původní, folklorní. Podíváme-li se například na upíry či vlkodlaky, kteří se zombie sdílejí některé metaforické výrazy, vidíme, že jejich kořeny sahají do daleké historie a zmínky o nich najdeme v dávných bájích, pověstech a pohádkách, zato zombie bylo v literatuře představeno západní společnosti až na začátku 20. století. Zásadním rozdílem mezi nimi také je, že původ zombie náleží jednomu poměrně malému regionu světa (Karibik a převážně Haiti), zato folklorní základ ostatních monster lze hledat v mnoha různých kulturách a oblastech globálně.

1.1. Prameny ve folkloru

Původ zombie najdeme na Haiti. Praktiky podobné těm, z nichž zombie vzešlo, bychom našli i v jiných částech Karibiku, ale moderní zombie vzniklo spojením několika různých faktorů, které jsou specifické právě pro Haiti a jeho historii.

Dějiny této republiky jsou plné násilí. V roce 1697 se stala francouzskou kolonií, která následně díky práci otroků z Afriky velmi prosperovala. Otroků zde bylo mnohem více než Francouzů, což jim usnadňovalo nejrůznější protesty a revolty namířené proti jejich špatným životním podmínkám. V nadcházejících desetiletích si tak Haiti prošlo obdobím plným vzpour a násilí (Bishop, 2008, s. 142). Podmínky zdejší otrocké práce byly brutální a jako únik od reality sloužila víra v posmrtný život, ve kterém se otroci vrací zpět do rodné Afriky, kde jsou volní. Ti, kdo si vzali svůj vlastní život do tohoto posmrtného života nejsou vpuštěni, ale potulují se věčně jako nemrtví otroci uvěznění ve svém vlastním těle, přesně jako zombie. První představa zombie tak vzniká jako forma eskapismu (Mariani, 2015).

V roce 1804 si haitští otroci konečně vybojovali nezávislost a na Haiti došlo k jediné doložené úspěšné revoluci otroků v historii (Bishop, 2008, s. 142). Následovalo poměrně nestabilní období, kdy se v čele státu vystřídalo mnoho vůdců. Toto období

ukončilo vpadnutí americké armády na Haiti v roce 1915 za účelem ochrany svých obchodních zájmů. Armáda odešla až v roce 1934 (Hoermann, 2016, s. 1).

Během necelých 150 let od vybojování nezávislosti se vytvářela postkolonistická podoba zombie a zombie realita se postupně stávala součástí haitského folkloru a vúdú náboženství, které bylo na Haiti velmi důležité. Jedná se o praktické náboženství navázané na komunitu jako celek. Nejde pouze o systém víry, ale fungovalo i jako systém medicíny, soudnictví, hudby, vzdělání ad. O zombie v této pozdější podobě Haitané věřili, že se jedná o mrtvolu proměněnou vúdú knězem, který je využívá k bezplatné práci nebo páchání zločinů (Mariani, 2015).

Výsledkem americké okupace bylo mimo jiné promísení místní a americké kultury – tedy kultury vúdú a kultury křesťanské. Tímto mísením se také dostávají vúdú praktiky do obecnějšího povědomí americké společnosti. Dnes populární zombie vzniklo jako monstrum čistě americké a bylo „*narozeno z imperialismu, otroctví, a ... vúdú magie a náboženství*“ (Bishop, 2010, s. 38).

1.2. Literární předlohy

V haitské kultuře existovalo několik různých typů zombie. Jeho podoba totiž často závisela na osobní interpretaci a pochopení, ale do americké společnosti se promítl pouze jeden z nich. Během 19. století již existovala v povědomí některých Američanů představa bytosti afrického původu, která ochotně sloužila bělochům a byla známá pod názvem zombi. Tato představa měla své kořeny v krátké povídce *The Unknown Painter*, která vyšla v roce 1838 v novinách *The Alton Telegraph* vydávaných v Ohio (Moreman a Rushton, 2011, s. 16). V povídce je zombi duchem afrického otroka, který se zjevuje v malířském studiu svého mistra a v noci pracuje na obrazech vytvářených mistrovými žáky. Příběh byl velice populární a byl vydán ještě v mnoha dalších publikacích napříč USA. V Americe jako státu založeném na otrocké práci mohl být tento koncept obzvlášť přitažlivý, protože představa dobrovolně pracujícího afrického otroka mohla Američanům do jisté míry odlehčovat svědomí (Moreman a Rushton, 2011, s. 16).

Jako literární předloha zombie, jak je dnes známe z filmů a televize, sloužila kniha Williama B. Seabrooka *The Magic Island* (Ostrov černých kouzel, 1929). Jedná se o první dílo, které toto monstrum zpopularizovalo a rozšířilo do americké společnosti. Už předtím bychom našli mnoho příkladů zombie v literatuře, tehdy známé bez

koncového „e“ jako zombi. Ale až Seabrookovo dílo se dostalo do povědomí širší veřejnosti. Důležitou osobností byl například novinář Lafcadio Hearn, který psal na konci 19. století barvitě reportáže o Západní Indii. Už předtím, když pracoval v New Orleans, napsal články o významných osobnostech ve zdejší vúdú komunitě (Luckhurst, 2015, s. 17). I přes to, že vedl mnoho rozhovorů s lidmi, kteří se osobně s vúdú praktikami setkali nebo se přinejmenším setkali s jejich výsledkem, nepředkládá Hearn před čtenáře jasnou představu zombi. Co předkládá je jakýsi charakter, smysl, pocit, který toto stvoření v lidech vyvolává. Jak lze také z jeho psaní vycítit, pro člověka, který se s těmito praktikami nikdy osobně nesetkal, je velice těžké si efekt této bytosti představit. Jedná se o něco, co skrývá mnoho tajemství i pro ty, kteří s tímto fenoménem žijí. V mnoha zdokumentovaných vzpomínkách se dokonce zombi ani nepodobá člověku, ale například koni. Podle Hearnova svědectví bylo zombi spíše takovým mystickým strašákem pevně zakořeněným v kultuře afrických obyvatel Ameriky (Luckhurst, 2015, s. 18-21).

V roce 1929 vyšel *The Magic Island* Williama B. Seabrooka, který už pro americkou společnost neodmyslitelně spojuje termín zombie s fenoménem haitských praktik vúdú a představuje zombie širší americké společnosti. Několik let před vydáním knihy Seabrook osobně vyrazil na Haiti, aby mohl být sám svědkem zdejších rituálů a mohl provést bližší výzkum do světa voodooismu. V knize dokonce mluví o setkání se samotnými zombie a zkoumá, co tento fenomén může znamenat z hlediska vědy. Vědecká část pravděpodobně publikum moc nezajímala, ale představa toho, že tyto bytosti opravdu existují a tato kniha je svědectvím jejich existence, byla velmi přitažlivá. Kniha měla obrovský úspěch a William B. Seabrook jejím prostřednictvím rozšířil zombie do rozvinutého západního světa (Bishop, 2008, s. 143-144). Její úspěch mohl být dán i tím, že Seabrook už čtenáři nabízí jasnou podobu zombie. Podle jeho slov jde o „bezduchou mrtvolu, stále mrtvou, ale odebranou z hrobu a čarodějnictvím obdařenou mechanickými vlastnostmi připomínajícími život – je to mrtvé tělo, které je nuceno chodit a pohybovat se jako by bylo naživu“ (Luckhurst, 2015, s. 30).

Ne všichni vždy hledali původ zombie v haitském folkloru. V roce 1985 se na Haiti vydal úspěšný absolvent Harvardu Wade Davis s plánem hledat nové léčivé drogy. Své poznatky zdokumentoval v knize *The Serpent and the Rainbow* (1985), která v roce 1988 dokonce posloužila jako inspirace pro stejnojmenný film (Ebert, 1988). Jeho hlavním objevem se stal „zombie prášek“, který sloužil jako určitý druh paralytika

a jeho příjemce pak vzbuzoval dojem zombie – žádné pohyby, dech ani puls. Davis přichází s teorií, že použití tohoto prášku sloužilo k úmyslnému vytvoření iluze, protože prášek měl na lidi reálné účinky a lidé, kteří ho požili, pak opravdu vypadali jako zombie. Zombie legendy tak dostaly určitý realistický základ a byla zvýšena jejich důvěryhodnost (Bishop, 2010, s. 50).

Davisova teorie vzbudila ve vědecké komunitě zájem, ale zároveň bylo mnoho jejích částí rozporováno. Například Ackermann a Gauthier, kteří staví studium zombie na folklorních a mytických tradicích, ji od základu zbořili. Davisova teorii totiž z velké části stojí na skutečné zombifikaci muže jménem Clairvius Narcisse, která se podle dostupných pramenů pravděpodobně nezakládá na pravdě (Bishop, 2010, s. 51). Původ zombie je opravdu nutné hledat spíše ve folklorní tradici afrických obyvatel Haiti, tak jak to vidíme už u Lafcadio Hearn a Williama B. Seabrooka.

2. Metaforická síla zombie

Postava zombie, ať už se v průběhu 20. a 21. století jakkoliv měnila, si stále udržuje stejný charakter a tento charakter dává tvůrcům obrovský rozsah významů, s nimiž mohou se svých dílech pracovat. Jak je možné, že se pro zombie v každém desetiletí objevují úplně nové metafory a jde o postavu tak lehce přizpůsobitelnou? Zombie neumí mluvit, necítí, nemají vlastní vůli, nemají tedy svou identitu a jsou tak do jisté míry „čistým plátnem“. Mohou tak být čímkoliv, čím chceme, aby byly. Jsou jakousi schránkou, která čeká na naplnění a každý do ní může vložit svůj vlastní obsah.

Síla a přitažlivost hororu a nejrůznějších monster má i své psychologické odůvodnění, jehož kořeny najdeme už u Sigmunda Freuda. Slavný rakouský psychoanalytik v druhém desetiletí 20. století rozebírá ve stejnojmenné eseji fenomén *Něco tísnivého* (The Uncanny) (Freud, 2003, s. 171). Toto tísnivé je něco, co v člověku vyvolává nedůvěru a strach a zároveň vychází z něčeho, co je nám dobře známé. Už před ním psychiatr Ernst Jensch rozebíral, jak jsou ve čtenáři či divákovi tyto pocity vyvolávány: *„Jedna z nejjistějších fint, jak snadno vyvolat vyprávěním tísnivý účinek, je pak založena na tom, že ponecháme čtenáře v nejistotě, zda má před sebou nějakou osobu nebo snad nějaký automat.“* (Freud, 2003, s. 181).

Na Freudovu teorii navázal v roce 1970 Masahiro Mori esejí *Uncanny Valley* (Tísnivé údolí). Mori se jako profesor robotiky touto teorií zabýval právě v souvislosti s roboty. Svou teorii představil na grafu, na němž jsou rozmístěny objekty na základě jejich antropomorfismu. Na jedné straně spektra najdeme roboty, kteří se člověku ani v nejmenším nepodobají. Ti jsou pro lidi relativně přitažliví, příkladem mohou být robotické hračky pro děti. Na druhé straně spektra jsou objekty pro lidi obdobně přitažlivé, ke kterým patří například zdravý člověk. Mezi krajními částmi osy existuje propast, kterou nazývá „tísnivým údolím“. Sem spadají objekty, které vypadají lidsky, ale na některém z jejich atributů je zpozorovatelná určitá jinakost, jež v nás vyvolává pocit tísně (Mori, 2012). Tato teorie, ačkoliv vyvinuta v závislosti na robotice, není aplikovatelná pouze na ni, ale lze ji použít i v mnoha dalších oblastech, včetně populární kultury.

Právě zombie jsou dokonalým příkladem toho, co „tísňivé údolí“ představuje. Zombie bylo člověkem, musí tak tedy i vypadat, ale zároveň už jde o něco nelidského. Tato podoba/nepodoba je zdrojem znepokojujícího pocitu, který může být pro lidi z různých důvodů přitažlivý. První přirozenou reakcí je strach a panika, která dostává tělo do fáze tzv. bojuj nebo uteč. To jsou sice pocity, kterým se člověk chce většinou spíš vyhnout, ale po nich následuje druhá fáze tzv. relaxuj, odpočívej a zažívej, kdy tělu dochází, že žádné nebezpečí nehrozí. Během této fáze se uvolní látka dopamin, která má velmi uklidňující a uspokojující efekt, za který člověku předchodí chvíle strachu stojí (Breslin, 2022). Tento pocit může být ještě o to silnější, pokud se na dané strach vyvolávající objekty naváže význam, s nímž se divák může ztotožňovat. A hororová monstra v sobě často skrývají různé metaforické významy. U upírů jako bytostí závislých na krvi to mohou být odkazy na drogovou závislost. U vlkodlaků může jít o narážky na temné stránky lidské osobnosti, její dualitu a boj s primitivními pudry uvnitř člověka. Metafory, které představuje zombie, budou rozebrány v následujících kapitolách.

3. Zombie vs. další hororová monstra

Szajnberg (2012) poukazuje na to, že zombie, upíři a vlkodlaci jsou si v mnohém podobní, ale mají významné odlišnosti. Stejně mají tři charakteristiky – nemohou být zabiti, jejich existence je závislá na požívání lidí a nemohou se znovu stát člověkem. Zombie staví na škále nemrtvých na nejnižší místo, protože nemají žádnou vůli a ve svých pohybech se podobají robotům. Upíři zabírají prostřední místo, jelikož i přes svůj často neovladatelný hlad jistou vůli mají, ale stejně jako zombie necítí žádné výčitky, když zabijí člověka. Vlkodlaci jsou nejvyšší nemrtvou formou, protože většinu času vypadají jako lidé a pouze jednou za měsíc, během zatmění Měsíce, nad sebou ztrácí kontrolu a moc v jejich těle přebírá zvíře, které žere lidi. Druhý den si pamatují, co provedli a na rozdíl od zombie a upírů cítí velké výčitky (Szajnberg, 2012, s. 901).

V rámci historie těchto nemrtvých v médiích a kultuře se navíc zombie od ostatních liší v tom, že už od svého prvního výskytu ve filmech a literatuře v něm lze pozorovat metaforické motivy. Zombie je totiž bytost moderní doby a chybí ji starší literární předlohy. Ostatní monstra najdeme mnohdy už v mýtech starověkých civilizací a později v mírně odlišných podobách v různých kulturách po celém světě, zato zombie se začalo utvářet až v průběhu 19. století.

Bytosti připomínající upíra jsou známé už z doby bronzové. První vlkodlaci bývají interpretováni už z Eposu o Gilgamešovi a dobře známí jsou potom z řecké mytologie, ve které existuje legenda o králi Lykaonovi, který byl přeměněn ve vlka, protože si rozhněval Dia (Levy, 2022). Na první pohled nejpodobnějším monstrem zombie ale není ani upír nebo vlkodlak, ale mumie. Jde o bytost, která podobně jako zombie vstává z mrtvých a napadá lidi. Je podobně prázdnou schránkou bez vlastní identity a paměti na svůj předchozí život. Navíc praktikování mumifikace má své kořeny také v poměrně malé oblasti světa (Egypt). Stejně jako u upírů a vlkodlaků najdeme zmínky o mumiích už v dávných textech. Ale oproti ostatním zmíněným mumie nebývá využívána k metaforickým výrazům, ale spíše jako rekvizita v dobrodružných filmech.

Zombie je velmi podobná také hlavní postava z románu Frankenstein. Netvor je stejně jako zombie oživlou mrtvolou, která má sloužit svému pánovi a navíc je i výraznou metaforou (Geoghegan, 2011). Na rozdíl od zombie jde ale o bytost složenou z mnoha různých těl, která netouží po lidském mase a vede bohatý emocionální život.

4. Zombie v kinematografii 20. století

4.1. Film 30. a 40. let

Pro analýzu zombie tvorby celkově, ale obzvlášť do období po Romerově revoluční *Night of the Living Dead* (Noc ožvlých mrtvol, 1968), je důležité mít na paměti, že zombie je americkým objevem a zejména v prvních desetiletích po prvním výskytu v populární kultuře odráží strachy, úzkosti a situace ve větší míře vázané na americké obyvatelstvo. Metaforické roviny filmů první poloviny 20. století se dají rozdělit do dvou základních oblastí – rasizace a genderová stereotypizace a národní bezpečnost. Rasizaci a gender zkoumám vzhledem k jejich úzké provázanosti jako jednu oblast.

Rasovou stránku lze v prvních zombie filmech vycítit velmi zřetelně. Děj se často odehrává v cizokrajném prostředí a černošští obyvatelé bývají prvními postiženými zombie kletbou. Tato významová rovina je navázaná na haitský původ tohoto monstra. Na Haiti proběhla „jediná úspěšná revoluce otroků a první moderní anti-koloniální revoluce, která bořila severoatlantickou hegemonii“ (Hoermann, 2016, s. 2). Evropská a americká společnost si o této revoluci vytvořila velmi jednostranný rasisticky zabarvený obraz, který také odpovídal tomu, jak byla celá země a její obyvatelé zobrazováni v médiích. Zombie jako bytost objevená v haitské divočině pak sloužila k jisté démonizaci této země a místního náboženství, které bylo po přejetí tohoto symbolu do americké kultury vnímáno jako svědectví o krutých praktikách černošského obyvatelstva. Od poloviny 19. století navíc bylo vedení Haiti velmi nestabilní. Proto sem USA v roce 1915 poslalo vojenské jednotky, které zde měly ochránit americké obchodní zájmy (Bishop, 2008, s. 142). Celá situace ještě posílila negativní percepci zdejšího obyvatelstva.

V prvních zombie filmech, jako je *White Zombie* (Bílá zombie, 1932) nebo *I Walked with a Zombie* (Putovala jsem se Zombií, 1943), můžeme původní haitskou symboliku pozorovat. Černošské služebnictvo je tím, kdo přináší techniku vytváření živých mrtvých a zároveň bývá také prvním, kdo je touto praktikou postižen. Naopak veškerou moc v rukou má vždy běloch, pán domu, což názorně dokládá patriarchální dělení moci v tehdejší americké společnosti. Rasový aspekt děl a využití symbolu zombie rovněž odpovídá vykořisťování symbolů a tradic menšinových skupin obyvatel této společnosti napříč americkou historií. Ve filmu *White Zombie* se divák hned setkává

s mladým bělošským párem z bohatší vrstvy, který cestuje do někdejší Západní Indie, kde se nachází také Haiti. A na Haiti se celý děj filmu také odehrává. Mladý pár se setkává se zombie, kteří mu jsou představeni sluhou černé barvy pleti. Po zbytek filmu je zdejší černošské obyvatelstvo vykresleno spíše jako postradatelné figurky ve hře svého pána. Nečernošské postavy jsou těmi, které jsou prezentovány jako ti v ohrožení a ti, kdo se mají vzepřít a bojovat.

Další silně akcentovanou rovinou, které si můžeme ve filmech všimnout, je jejich nakládání s genderem. Zombie, i když je už spíše jen schránkou plnicí pánovy rozkazy a nemá vlastní identitu, je stejně jako člověk prezentován na základě genderových stereotypů. Ty lze dobře rozpoznat skrze oblečení a práci, kterou zombie vykonává. Mužští zombie většinou konají těžkou fyzickou práci, velmi často pracují například na plantážích. Ženské zombie bývají náhražkou za ženy či přítelkyně svého pána (Kee, 2017, s. 108). Velmi zajímavou složkou této roviny je ale zároveň posilování postavení žen, které je ukázkově prezentováno jednou z posledních scén ve filmu *Revenge of the Zombies* (1943). Hlavní ženská postava, jež byla přeměněna v zombie, dokáže odporovat svému pánovi se slovy „*You can't hurt me. You can't destroy me. You can't control me.*“ (Revenge of the Zombies, 56:10). Následně ho odvádí a utopí v bažině a je tak hrdinkou příběhu.

Genderové rozdělení samotných zombie ve filmové tvorbě se postupem času maže. Podíváme-li se například na populární seriál *The Walking Dead* (Živí mrtví, 2010-2022), rozdíl mezi ženskými a mužskými zombie téměř neexistuje a gender je v boji proti nim naprosto irelevantní. Co se ale stále ve většině zombie textů drží, je bílá heterosexuální a maskulinní norma, která odpovídá dominantním postavám v těchto dílech. Ve starších snímcích je to pán, kterému zombie slouží, v těch novějších se jedná o vůdce, který vede boj proti nim. Normou většiny těchto textů totiž i do současnosti zůstává bílá barva pleti, která je zároveň propojená s maskulinitou a heterosexuální orientací. A vzhledem k tomu, že tyto filmy byly během 20. století téměř výlučně záležitostí USA a i v současné době je USA jejich hlavním producentem, je tato norma také většinou spojována s americkým občanstvím (Kee, 2017, s. 110).

Provázanost rasové a genderové dimenze je ve starších filmech zřetelná v tom, že emancipace žen je vždy navázána pouze na ženy bílé pleti. Černošská ženská těla byla ve filmech většinou naprosto přehlížena. Filmoví tvůrci se aktivně nesnažili je zobrazovat

a nabídnout tak rovnou reprezentaci. Ženy bílé barvy pleti vždy byly naopak extrémně viditelné. Další provázanost je výrazně prezentována ve filmu *Ouanga* (1936), ve kterém dva černošští zombie na rozkaz paní unesou její rivalku. Černošské ruce sápadající se po bílé hrdince tvoří působivou vizuální podívanou. Černoši byli v této době obecně velice často zobrazováni jako sexuální hrozba pro bílé ženy. Typickým rysem snímků první poloviny 20. století je také „přenášení temnoty na padouchy bílé barvy pleti skrze hypersexualizované ohrožení bílých ženských těl“ (Kee, 2017, s. 111), které je prezentováno skrze asociaci paní s jejími černošskými zombie.

Druhou významovou oblastí, kterou zombie ve 30. a 40. letech odráží, je národní bezpečnost. V rámci této oblasti se pak navíc dá oddělit speciální období 40. let s velmi zřetelnými odkazy na druhou světovou válku. Mnoho ze zombie pánů ve filmech této doby je původem cizí národnosti a často mají velmi zřetelný přízvuk. A ještě více cizí se stávají po tom, co se vytvářením zombie zapletou do „černé kultury“. Sice stále odpovídají bělošské heterosexuální normě těchto snímků, ale neodpovídají už reálnému ideálu amerického muže (Kee, 2017, s. 114). Už v prvním filmu *White Zombie* má muž, jehož tovární pracovníci jsou výhradně zombie, poměrně výrazný přízvuk. To symbolizuje, že nepřítel nepochází z řad Američanů, ale je cizincem a hrozba přichází zvenčí.

Velmi specifickou podoblastí, která je součástí národní bezpečnosti a která provází zombie tvorbu až do současnosti, je zombie jako metafora druhé světové války. Ovládaná zombie masa byla ideálním objektem pro vyjádření strachu z nacistického Německa. Prvním filmem pracujícím s těmito významy byl *King of the Zombies* v roce 1941. Vlastník panství, na kterém ztroskotají tři cestovatelé, si nechává svou služkou vytvářet zombie. Na první pohled působí jako Američan, ale v průběhu filmu do vysílačky komunikuje v německém jazyce a divákovi se prozrazuje jeho skutečná identita. Válečnému vlivu také odpovídají obavy pána zombie z toho, že jeho ztroskotaní hosté jsou tajnými agenty. Ještě silněji se tyto významy projevují o dva roky později ve filmu *Revenge of the Zombies* (1943), kdy už byla Amerika otřesena brutálním útokem na Pearl Harbor a aktivně se účastnila válečných bojů. V *Revenge of the Zombies* není nikdy explicitně vyjádřena národní identita doktora, který na svém panství zombie tvoří, ale už z jeho jména Max Heinrich von Altermann lze vyvodit, že pravděpodobně pochází z některé z německo mluvících zemí a v momentě, kdy se se svým spolupracovníkem

loučí výrazem „*Auf Wiedersehen*“ (Revenge of the Zombies, 26:10) je divák v této představě utvrzen. Navíc doktor sám ve filmu vyslovuje svůj plán vytvořit novou nepřemožitelnou armádu pro svou zemi. Vzhledem k dobovým souvislostem si lze doktora Heinricha představit jako Adolfa Hitlera a jeho zombie jako nacistickou armádu řídící se jeho rozkazy. Podobnost jména Heinrich s příjmením říšského protektora Reinharda Heydricha, který zemřel rok před vydáním filmu, je pravděpodobně čistě náhodná, ale i v ní lze hledat nacistickou paralelu. Činnost doktora von Altermanna navíc silně připomíná nacistické lékařské experimenty probíhající za druhé světové války.

4.2. Poválečná doba

Luckhurst (2015) uvádí, že charakter zombie filmů poválečného období byl silně ovlivněn dvěma traumaty. Prvním z nich byl holokaust a koncentrační tábory. Svět už během války věděl o jejich existenci, ale až při osvobození území ovládaných Německem včetně koncentračních táborů, se dostává větší mase lidí vlastní vizuální zkušenosti s tím, jak tam život vypadal. Druhým bylo svržení jaderných bomb na Hirošimu a Nagasaki. Tyto útoky poprvé ukázaly zbraň, která měla skutečně globální účinek, a i když se americká vláda snažila zamlčet, jaké důsledky má radiace ještě léta po výbuchu bomby, v 50. letech se o nich už dobře vědělo, což vzbuzovalo ještě větší strach a paranoiu (s. 110). Navíc jde o období, kdy probíhá Studená válka a v USA se rozšiřují obavy z technologické vyspělosti Sovětského svazu a až paranoidní strach z komunismu (Noyan, 2014, s. 15).

Film *Creature with the Atom Brain* (1955) je ukázkovým příkladem, jak se do populární kultury promítl strach z jaderné energetiky. Zombie jsou ve filmu stvořeni právě radiací. Snímek navíc ukazuje další typický prvek zombie filmů 50. let – přetrvávající strach z nacismu. Konkrétnější interpretací může být strach z toho, že nacisté, kterým se podařilo před koncem války uniknout, se přijdou mstít za jejich válečnou prohru. Zombie v tomto filmu totiž vytváří ex-nacistický vědec, který je financován kriminálníkem deportovaným z USA, který se chce Americe za svou deportaci pomstít.

Atmosféru doby velkých jaderných výzkumů a strachu z jaderných bomb reflektuje také film *Zombies of the Stratosphere* (1952). Stvoření ve filmu se dají definovat spíše jako mimozemšťané, ale zombie bylo použito v názvu. Tito

mimozemšťané potřebují ze Země materiály na vytvoření bomby, která má Zemi zničit. Pomoc je jim poskytnuta od některých lidí výměnou za život na jejich planetě. V ději se zrcadlí obava ze zahraničních agentů a strach z prozrazování jaderných tajemství nepřátelským mocnostem, kterými je myšlen hlavně Sovětský svaz.

Vliv druhé světové války se silně ozývá i v 60. letech. V roce 1966 a 1968 vyšly dva filmy s čistě nacistickou tematikou – *The Frozen Dead* (Zmražení mrtvých, 1966) a *They Saved Hitler's Brain* (1968). Oba s podobnou dějovou linkou. Ve *Frozen Dead* jde o zmražené hlavy nacistických zločinců, které chce šílený vědec oživit, v druhém filmu jde skupinu nacistických bláznů, kteří čekají na vhodný okamžik k oživení zachovalého Hitlerova mozku a obnovení Třetí říše. *The Frozen Dead* je navíc důležitým milníkem v tom, že se nejedná o americký film, ale jeho tvůrcem je Velká Británie. Už v 60. letech se tedy zombie tematika šířila za Atlantský oceán.

Strach z návratu nacistů se zřetelně promítá i v jiných médiích, například v komiksu *The Living Dead* z roku 1954. Postava vypravěče najde v lese domek, kde se mladá dívka stará o skupinu lidí, kteří spí spánek mrtvých. Jak se příběh rozvíjí, čtenář se dozvídá, že jde o experiment nacistického vědce, jemuž se podařilo zmizet na konci války a předtím tento experiment prováděl v koncentračním táboře (Luckhurst, 2015, s. 115). Podobné fascinace spojením zombie a nacismu pravděpodobně vedly ke vzniku úzké oblasti zombie subžánru známého jako „nazi-zombie“, který bývá často používán ve videohrách, tak jako například v *Call of Duty: World at War* (2009). Motiv je ale stále hojně využívaný také v kinematografii – filmy *Shock Waves* (1977), *Outpost* (2008) a *Dead Snow* (2009). Nacistický charakter do jisté míry obrací dosavadní představu o zombie jako oběti a mění ho na pachatele. Zároveň je divákům poskytnut zážitek z porážení nacismu a smrti nacistů (Luckhurst, 2015, s. 116).

Celkový charakter zombie děl se během poválečného období zásadně změnil. I když až do současnosti se objevují díla, která pracují s původním typem zombie tak, jak jsou známí z Haiti a filmů 30. a 40. let, od konce druhé světové války se tato povaha filmu vytrácela. Od 50. let jde spíše o reakce na aktuální společenskou situaci.

V předchozích odstavcích jsem rozebrala dva velké strachy poválečných let – přetrvávající obavu z nacistické hrozby a obavy z jaderné energetiky i celkového technologického pokroku. Filmem, který skvěle reflektuje, jak napjatá atmosféra kolovala ve společnosti v prvních poválečných desetiletích, je *Invasion of the Body*

Snatchers (Invaze lupičů těl, 1956). *Invasion of the Body Snatchers* sice nevypráví o zombie, jde o mimozemskou invazi, ale přesto jej Luckhurst (2015) zařadil do své *Zombies: Cultural History*, protože film ukazuje „zombifikaci v poválečném paranoidním stylu“ (s. 124). I některé internetové zdroje mluví o *Invasion of the Body Snatchers* v souvislosti s historií zombie filmů (Chick a Hornsbostel, 2013). Se zombie zde najdeme společný strach ze ztráty vlastní identity, ztráty sebe sama a tím přeměny v něco, co je nepřátelské a bude chtít ublížit dalším lidem.

Hlavní postava filmu doktor Miles Bennell se vrací z konference do své praxe s tím, že na něho čeká spousta pacientů, kteří se za jeho nepřítomnosti dožadovali vyšetření. Už první den po návratu jich ale přichází pouze několik a v dalších dnech jich ještě ubývá. Jediným problémem se zdá být pár pacientů, kteří se domnívají, že jejich blízký není tím, kým se zdá a že byl vyměněn. To je bráno na lehkou váhu a připisováno psychickým problémům a paranoi. Podezřelých věcí ale přibývá. Objeví se neznámé zdánlivě mrtvé tělo bez otisků prstů a s tváří, která vypadá jako nedokončená. Tělo navíc náhle zmizí. Jakmile Miles narazí na obrovské lusky, ze kterých se klubou lidská těla, dochází mu, že jeho město je infiltrováno bytostmi, které nahrazují lidské obyvatele. Jako jediný přeživší prchá a snaží se o této realitě přesvědčit policii ve vedlejším městě.

Konec filmu je otevřený, když se divák dozvídá, že nákladní auto plné lusků, ze kterých se bytosti rodí, je na cestě dál do Ameriky, což odpovídá reálnému přetrvávajícímu strachu z šíření komunistické ideologie. *Invasion of the Body Snatchers* lze totiž interpretovat jako metaforu pro strach z komunismu, který byl v Americe 50. let prezentován jako největší hrozba vůbec. Americké společnosti byly předkládány paranoidní představy o zahraničních agentech šířících tuto ideologii. Mimoszemšťané v *Invasion of the Body Snatchers* jsou metaforou pro tyto agenty. Stejně jako oni naprosto zapadají do společnosti a na první pohled z ní ničím nevyčnívají. Mohou se jednoduše skrývat a s vytvořenými následovníky pak zaútočit na ideologickou základnu společnosti. Tento strach z „enemy in plain sight“ (nepřítel všem na očích) je tématem, které se často promítalo do filmové tvorby 50. a 60. let.

4.3. George Romero

Americkému režisérovi Georgi Romerovi věnuji zvláštní kapitolu, protože jeho dílo je v této oblasti revolučním. Tzv. „zombie žánr“ bývá spojován s jeho jménem, protože právě on vytvořil moderní podobu zombie tak, jak ji známe dnes. Od konce 60. let režíroval hned šest filmů se zombie tematikou. Jeho klasická trilogie *Night of the Living Dead* (Noc ožvlých mrtvol, 1968), *Dawn of the Dead* (Úsvit mrtvých, 1978) a *Day of the Dead* (Den mrtvých, 1985) byla dokonce v letech 1990, 2004 a 2008 celá předmětem remaků. Se zombie tvorbou pokračoval i ve 21. století filmy *Land of the Dead* (Země mrtvých, 2005), *Diary of the Dead* (Deník mrtvých, 2007) a *Survival of the Dead* (2009).

Pro Romerovu tvorbu je typické, že pracuje s metaforickou rovinou zombie filmů zcela záměrně a otevřeně. První tři vyšly ve třech různých desetiletích po sobě a lze na nich pozorovat, jak se v průběhu let měnila americká společnost. A i když ve filmech najdeme některé specifické odkazy na USA, celkový charakter společnosti, který je ve filmech reflektován, lze aplikovat na společnost globálně.

V jakémkoliv textu rozebírajícím zombie tematikou nesmí chybět zmínka o revolučním díle tohoto subžánru, filmu *Night of the Living Dead*. Zprv je tento snímek zlomovým bodem v zobrazování zombie v tom, jaké mají vlastnosti, vzhled a v poměrně explicitním zobrazování násilí, kvůli kterému Motion Picture Association of America (MPAA) dokonce nepovolila vydání tohoto filmu (Powell, 2009, s. 16). Zásadní změnou je, že zombie už nejsou stvořeni jakýmsi kouzlem či čarodějem, jak to bylo známé z haitského folkloru, ani vědcem, jako to bylo v některých filmech hlavně 50. let. S *Night of the Living Dead* přichází úplně nová hrozba, za kterou nestojí jedno individuum, ale jakási nákaza. Romero přichází s faktorem nakažlivosti, tedy že zombie kousnutí člověka promění a zombiismus je tak rozšiřován kontaktem podobně jako nemoc. To je zásadní změnou v typologii tohoto monstra. Důležitým souvisejícím faktorem je, že zombie nikdo neovládá a jejich zastavení tedy není vázané na jednoho padoucha. Divákovi je tak představen obraz zombie, jaký je dnes v mysli každého – horda mrtvol s pohybem připomínajícím opilého člověka, která bezhlavě útočí na lidi, protože touží po jejich mase a jde zastavit pouze fyzickým násilím, zásahem do mozku.

Za druhé je *Night of the Living Dead* přelomovým dílem vzhledem k jeho společenskému komentáři. Díky tomu je film předmětem mnoha odborných textů. Doba 60. let je mimo jiné dobou kazatele Martina Luthera Kinga a boje za práva černošského obyvatelstva. Film tak okamžitě zaujme tím, že v jeho hlavní roli vidíme herce černé barvy pleti. Scénář nebyl napsán s tímto záměrem, obsazení role černošským hercem Duanem Jonesem byla pouze náhoda (George A. Romero Talks, 2013), ale o to víc je snímek čten jako společenský komentář. Sám Romero (George A. Romero Talks, 2013) se vyjádřil, že až po atentátu na Martina Luthera Kinga v roce vzniku filmu si uvědomil, že dělá „černý film“. Metaforické výrazy tohoto filmu by fungovaly i v případě, že hlavní role by byla svěřena bělošskému herci, ale nebyla by tak jasná a akcentovaná a některé scény by byly čteny jinak. Například závěrečná scéna filmu, v níž je hrdina zastřelen, protože je z dálky mylně považován za zombie, by stále byla čtena jako odkaz na zbytečnou policejní brutalitu, ale neměla by stejné rasistické konotace. V zastřelení nevinného hrdiny černé barvy pleti se totiž naprosto zrcadlí americké dění a tehdejší rasová segregace. Čistě u postav zombie si lze všimnout, že postiženo není primárně černošské obyvatelstvo, ale nákaza má na svědomí úplně všechny bez ohledu na barvu pleti.

Druhý film, *Dawn of the Dead* už je specificky zamýšleným společenským komentářem. Strach nemají vyvolávat samotní zombie, ale to, co představují. Sám Romero v rozhovorech opakoval, že problém vždy vězí v lidském chování a zombie jsou pro něj spíš otravnými rekvizitami (10 Questions for George Romero, 2010). V *Dawn of the Dead* pokračuje rasová metaforická linka, kterou začal už v *Night of the Living Dead*, ale film je obohacen ještě o další významy. Atmosféra *Dawn of the Dead* je udávána už prvními scénami filmu, kdy se v televizním pořadu hádají dva muži různé barvy pleti.

Další děj poukazuje na dva velké problémy tehdejší americké společnosti, které jsou v jisté míře aplikovatelné i dnes – bytová krize a problematika konzumní společnosti. Období 60. let bylo dobou občanských nepokojů, boje za rovnost a občanská práva, což znamenalo, že se věnovalo více pozornosti životu rasových menšin. To mimo jiné odhalilo, jak špatný je stav bydlení pro nízkopříjmové obyvatele mnohých částí městské Ameriky. Jako řešení této krize v roce 1968 vláda prezidenta Lyndona B. Johnsona vydala program, který měl podpořit a ulehčit nákup nemovitostí pro lidi s nízkými příjmy (Zandonella, 2016). Program zahrnoval státem zajištěné realitní

makléře, financování a hlavně půjčky. Už na počátku 70. let se ale ukázalo, jak nedokonalý tento systém reálně je. Banky a tradiční instituce nabízející půjčky je těmto lidem poskytovat nechtěly, protože to pro ně bylo zbytečně riskantní. Stav domů zahrnutých do programu byl tak špatný, že jeho případné opravy, které nebyly zahrnuty do výše půjček, vedly spíš k bankrotu dlužníků. Tato situace se týkala především Afroameričanů a dopomohla k tomu, že jejich obytné komplexy byly veřejností vnímané jako nebezpečné (Zandonella, 2016). To vedlo mnohdy ke zbytečně brutálním policejním zásahům, jak to vidíme při zásahu v panelovém domě v *Dawn of the Dead*. Narážky na policejní brutalitu jsou druhým výrazem, ve kterém Romero navazuje na svůj první film.

Zbytek filmu se odehrává v obchodním domě. Ve společnosti, kde máme všeho dost a vše je nám k dispozici, dochází k bezduchému nakupování věcí, které jsou zbytečné a nemají pro nás žádnou praktickou ani emocionální hodnotu. Tato realita je zobrazena bezduchým potulováním zombie po nákupním centru. Zombie jsou uvězněni v místě, kde jde pouze o materiální věci, stejně jako lidé jsou uvězněni v konzumní společnosti.

Poslední metaforickou linkou, kterou lze v *Dawn of the Dead* najít, je odkaz na pacifismus. Jedinou z hlavních postav filmu, která přežije, je ta, která je od začátku velmi zdrženlivá k násilí. To lze vnímat jako odkaz na válku ve Vietnamu, která skončila v roce 1975, tři roky před vydáním filmu.

Poslední film z trilogie, *Day of the Dead*, je oproti předchozím filmům více zaměřen na vnitřní životy postav, jejich životní smysl a jejich místo v nově vytvořené společenské realitě. Atmosféra filmu v mnohém připomíná pozdější Kirkmanovu komiksovou a televizní sérii *The Walking Dead*, ve které mu jde hlavně o vývoj psychologického stavu člověka v mezních situacích vyvolaných zombie apokalypsou (Kirkman, 2003, s. 7).

Přeživší v *Day of the Dead* se dají rozdělit do tří základních skupin – vojáci, kteří mají ostatní chránit, lékaři, kteří mají hledat lék proti zombie nákaze, a ostatní civilisté, jejichž práce je daná potřebou těchto dvou skupin. Někteří vojáci jako ti, kteří jsou svědkem největšího násilí a chaosu, začnou být mentálně velmi nevyrovnaní a dochází k rozpadu společnosti zevnitř, nikoliv vlivem vnějších nepřátel v podobě zombie. Dr. Bowmanová se stává jediným pevným pilířem společnosti a jako jediná zůstává soustředěná na potenciální řešení, i když ji pilot John od začátku přesvědčuje,

aby opustila svůj průzkum a odletěla s ním na odříznutý ostrov, kde by mohli šťastní dožít konec společnosti. Přístup každé postavy k situaci je úplně jiný, což vytváří zajímavá morální, mentální a pracovní dilemata, na kterých je ukázána individualita přístupu lidí v krizových situacích.

4.4. Boom od 70. let

V 70. letech zaznamenal celý hororový žánr obrovský boom. V této době byly vydány „klasiky“ jako *The Exorcist* (Vymítač ďábla, 1973), *The Texas Chainsaw Massacre* (Texaský masakr motorovou pilou, 1974) a *Halloween* (Předvečer svátku Všech svatých, 1978). Tento rozkvět není náhodný, ale odráží atmosféru, která obklopovala americkou společnost v této době. Tato společnost byla plná mnoha problémů a úzkostí. V předchozí kapitole byla již zmíněná bytová krize, dozvuk lidskoprávních bojů 60. let a válka ve Vietnamu, která končí v roce 1975. Rok předtím navíc rezignoval kvůli aféře Watergate prezident Richard Nixon (Kaufman, 2022). K tomu se částečně vlivem hnutí hippies, které sice skončilo v 60. letech, ale jeho následky se promítají dále, postupně rozpadala realita křesťanské nukleární rodiny. Tím také rapidně vzrůstal počet rozvodů a počet žen v pracovním procesu. K tomu v polovině 70. let přišla ekonomická krize nejhorší od Velké hospodářské krize ve 30. letech 20. století (Krancner, 2022). Celá tato situace se promítla do celkového počtu hororových filmů, a zombie filmy nebyly výjimkou.

Předchozí výčet problémů americké společnosti také ukazuje, že už nejde jen o několik metaforických výrazů, které zatím téměř výhradně souvisely buď s rasovou nerovností nebo dědictvím druhé světové války, ať už to byl strach z německého nacismu nebo z komunistického Sovětského svazu. Dochází k roztržitému na mnoho různorodých významů. Zároveň se zombie filmy rozšiřují do celého světa a nejsou už čistě americkou záležitostí. V 80. letech dochází například k explozi evropského hororu, což je vidět na záplavě italských zombie remaků ovlivněných úspěchem prvních dvou Romerových filmů. Trend začal filmem *Zombi 2* v roce 1979, který byl zamýšlený jako pokračování Romerova *Dawn of the Dead*. Tyto evropské filmy se vezly na úspěchu originálních snímků, které si tvůrci přetvořili k obrazu svému (Luckhurst, 2015, s. 158-159).

Ale předchozí významy nikdy naplno nemizí. I v tomto období najdeme mnoho béčkových filmů, které navazují na úspěch tropy nacistických zombie – například *Shock Waves* (1977). A ani ty už nejsou omezeny na oblast USA. *L'Abîme des morts vivants* (Oáza zombie, 1983) vznikla v koprodukcí Francie, Španělska, Itálie a Německa. Stejně tak rasová linka pokračuje. Ideální příklad lze najít ve filmu *Sugar Hill* (Cukroušek Hill, 1974), kde se tvůrci zároveň vrací ke kořenům zombie, haitskému vúdú.

Atmosféra druhé poloviny 20. století v americké společnosti je silně ovlivněna válkou ve Vietnamu. Konflikt sice v 70. letech skončil, ale jeho následky cítila Amerika ještě dlouhou dobu poté. Mladá mužská populace je poměrně zdecimovaná, ať už jde o ztráty na životech, nenapravitelná fyzická zranění nebo psychologické následky války a posttraumatický stres. Právě tyto psychologické následky se ukázkově odráží ve filmu *Deathdream* z roku 1974. Voják považovaný za mrtvého se vrací z války domů. Nevrací se ale celý, je z něj zombie. Rodina jeho zvláštní chování připisuje traumatu z bojů, jeho chování se ale stupňuje, až dokonce před dětmi ze sousedství zabije rodinného psa.

I ve skutečnosti se mnoho vojáků vrátilo z Vietnamu téměř jako zombie. Nedokázali zapadnout zpátky do společnosti a trpěli paralyzující posttraumatickou stresovou poruchou. Velmi zajímavou je také scéna, kdy si navracený voják vstříkne injekci s doktorovou krví, protože lidská krev je to, co ho jako zombie drží při „životě“ a zachovává jeho lidskou podobu. Intenzita a nutnost, která je v této jedné scéně zobrazená, připomíná drogové copingové strategie, které si někteří vojáci po návratu z války osvojili pro vyrovnání se se svou novou životní realitou.

Úplně novou dějovou linkou, jež se v zombie filmech 70. a 80. let objevuje, je toxicita chemických zemědělských látek. Reakci na škodlivost některých pesticidů lze pozorovat ve filmu francouzské produkce *Les Raisins de la mort* (Hrozny smrti, 1978). Toto téma mohlo do kinematografie proniknout následkem kontroverze kolem látky DDT, která byla ve většině zemí zakázána pouze několik let před vydáním filmu, v roce 1972. Jde o první syntetický pesticid, který byl vynalezený ve 40. letech. Dnes je stále využíván pouze v některých rozvojových oblastech proti rozšiřování malárie a tyfu, jinak se jedná o látku klasifikovanou jako lidský karcinogen. Bylo doloženo, že u zvířat se po vystavení DDT tvoří v játrech nádory (DDT – A Brief History and Status, 2023).

Farmáři v *Les Raisins de la mort* začnou na péči o vinice používat nový pesticid, který ale začne měnit obyvatele vesnice v agresivní zombie.

V americkém filmovém katalogu najdeme tematicky podobně zaměřený film *Bloodeaters (Toxic Zombies, 1980)*. Nelegální plantáže s drogami jsou z letadla postříkány herbicidem Dromax, který má tyto rostliny zničit. Místo toho ale změní lidi v okolí v zombie. Vzhledem k roku vzniku lze tento snímek spojit s kontroverzní aférou použití herbicidů ve válce ve Vietnamu. Americká armáda používala herbicidy uzpůsobené k tomu, aby efektivně ničily tropickou vegetaci a vojákům tak byla poskytnuta lepší viditelnost a také snížena výhoda, kterou mohli mít místní při bojích v terénu. Tuto metodu začala armáda používat v roce 1962 a přestala v roce 1971 (Institute of Medicine, 1994, s. 27). Veřejné obavy z těchto látek začaly už v 60. letech, ještě předtím, než byla dokázána jejich velká škodlivost. Vědeckou komunitou bylo doporučeno je nasadit pouze v případech, že je nepřítel použije jako první. Velkou obavou byla lhostejnost armády vůči rozlišování lidí ovlivněných těmito látkami, přitom z velké části se jednalo o civilní obyvatelstvo, pro které mohla být ztráta vegetace v kombinaci s potencionálními zdravotními následky fatální. Od konce 60. let tak vědecká komunita stále více a více naléhala na vládu a armádu, aby s těmito praktikami přestala. Dokonce byla podepsána petice s více než 5000 podpisy vědců a dokonce 17 nositelů Nobelovy ceny (Institute of Medicine, 1994, s. 29). Bylo provedeno několik studií, ale žádná z nich nedokázala škodlivost použitého herbicidu pro lidi. K prohlášení o používání herbicidů výhradně pro domácí účely na kontrolu vegetace došlo až po skončení války. Veteráni z Vietnamu začali zkoumat, zda jejich zdravotní problémy nemají kořeny právě v toxických herbicidech a v roce 1979 podali žalobu proti společnostem, které se podílely na jejich výrobě. V roce 1985 aféra skončila vyrovnáním ve výši 180 milionů dolarů (Institute of Medicine, 1994, s. 34-35).

Velkým tématem této doby, které do jisté míry souvisí s posledním zmíněným filmem, je vyvíjení biologických válečných zbraní. Už od 70. let se objevuje tropa zombie jako virové nákazy, která je o 30 let později téměř výhradně ve filmech využívána pro vysvětlení původu zombie.

První dva snímky, které k tomuto výkladu řadím – *The Crazies* (1973) a japonské *Fukkatsu no Hi (Virus, 1980)* – nejsou zombie filmy v pravém slova smyslu. Vzhledem k jejich charakteru ale považuji za důležité je sem zařadit. *Crazies* bylo zrežirované

Georgem Romerem a nese se v duchu jeho ostatních filmů. U malého městečka havaruje armádní letadlo, které na palubě neslo nově vyvinutou biologickou zbraň v podobě silně nakažlivého viru. Nehodou se tento virus rozšiřuje do okolního prostředí a zabíjí lidi nebo je mění v bláznivé maniaky s vraždícími sklony. *Fukkatsu no Hi* má podobnou dějovou linku. Z výzkumné laboratoře je ukraden nový zkoumaný virus, který, jak se později divák dozvídá, byl pod falešnými záminkami vyvinut jako biologická zbraň. Stejně jako v *Crazies* dochází k havarii letadla, která zapříčiní uvolnění viru do ovzduší. Na nemoc neexistuje vakcína a není dostatek času na to ji vyvinout, protože virus se velmi rychle rozšiřuje do celého světa. Přežije pouze skupina výzkumníků na Antarktidě, protože účinnost a reprodukční schopnosti viru v takto nízkých teplotách v podstatě mizí. Ve *Fukkatsu no Hi* lze navíc stále ještě pozorovat dědictví druhé světové války, strach a odtažitost vůči Německu, jelikož právě Němci virus ukradli. Zároveň se zde promítá obava z amerických válečných aktivit.

V obou filmech by stačilo mírně změnit vzhled a chování nakažených, zbytek filmu ponechat a vzniklo by ukázkové zombie dílo. Nakažené lze vnímat v metaforickém smyslu jako zombie. Nemocní a zombie mají několik stejných charakteristik – trpí nemocí, na kterou není lék, kontaktem nakazí své okolí a přivedou jej tak k záhubě a jejich tělo postupně chátrá. Oba filmy v mnohém předznamenávají podobu zombie subžánru pro několik následujících desetiletí. V průběhu 80. let pak vznikají i klasické zombie filmy v tomto duchu – *The Return of the Living Dead* (Návrat ožvlých mrtvol, 1985) a italské *Zombi 3* (1988).

Předposledním metaforickým významem v zombie filmech 70. až 90. let, který v této sekci zmíním, je drogová závislost. Množství konzumentů drog v USA se od 60. let rapidně zvyšovalo (Mold, 2007). To lze přičíst celkovému stavu společnosti a jejím problémům a změnám, jak už bylo zmíněno v prvním odstavci této podkapitoly. V 60. letech navíc došlo k popularizaci marihuany a LSD vlivem hnutí hippies. V 70. letech potom začíná „válka proti drogám“, globální kampaň s cílem snížit užívání drog, které bylo už od konce 60. let vnímáno veřejností jako jeden z největších problémů americké společnosti (Pascual, 2021). Posuneme-li se v čase až do současnosti, můžeme vidět, že kampaň nedosáhla v USA požadovaného účinku. V některých směrech možná došlo dokonce ke zhoršení, jak je vidět na několika vlnách opioidových krizí, jejichž svědkem jsme i ve 21. století.

„The Stuff“ ve stejnojmenném filmu (Pěna zabiják, 1985) lze jednoduše vidět jako paralelu k drogám. Na trhu se začíná objevovat nový dezert, který se svou oblíbeností stává naprostou senzací, ale je extrémně návykový. Jen několik silných jedinců se na tuto látku dívá podezřívavě. Dezert nutí lidi, aby ho jedli stále víc a víc, a postupně se stává tím jediným, co konzumují. Problémem jsou jeho vedlejší efekty. Těla konzumentů totiž degradují a z jejich vnitřností se postupně stává „The Stuff“. Stejně jako u drog jsou i zde lidé nejprve „nakopnutí“, plní energie, ale jak se závislost stává horší, jejich spotřeba se zvyšuje a zdravotní stav se zhoršuje. I konec metaforicky odkazuje na drogovou situaci. „The Stuff“ je sice odstraněno z trhu, ale není vymazáno z existence. Menší množství je před autoritami schováno. *The Stuff* nejde definovat jako klasický zombie film, ale podíváme-li se na chování lidí po konzumaci dezertu a postupnou degradaci jejich těl, zařadila bych ho do tohoto subžánru.

Posledním významem, kterým se v této podkapitole budu zabývat, jsou sexuálně přenosné nemoci. Od 60. let se začíná rozpadat idea tradičních rodinných rolí a vytváří se svobodná sexuální identita, což v následujících desetiletích vede k většímu rozšiřování sexuálně přenosných nemocí a infekcí. To se mohlo promítnout například do filmu *Shivers* (Červi, 1975). Fascinujícím filmem pak je *I, Zombie: The Chronicles of Pain* (1998). Sice se jasně jedná o zombie film, hlavní hrdina se mění v zombie, i když si je velmi netradičně dobře vědom své nové reality a své staré „já“ neztrácí, ale snímek by stejně tak mohl být inzerován jako film o zoufalém boji s HIV/AIDS.

Období 80. a 90. let bylo dobou epidemie této nemoci. HIV/AIDS bylo poprvé detekováno a diagnostikováno v roce 1981 (Select Committee of HIV and AIDs, 2011). V průběhu následujícího desetiletí se na veřejnosti rozšířila panika a stigma s nemocí spojené a do konce 90. let se AIDS stala jedním z největších zdravotních výzev a hrozeb. Od začátku epidemie do současnosti si nemoc vyžádala životy asi 40 milionů lidí a i dnes se každý rok objeví statisíce nových infekcí (HIV, 2023).

Není náhoda, že *I, Zombie* bylo natočeno ve Velké Británii na konci 90. let. Podíváme-li se na statistické údaje úmrtnosti na AIDS ve Spojeném království, nejvyšší čísla byla právě v polovině tohoto desetiletí (Select Committee of HIV and AIDs, 2011). Ve filmu je ukázkově vyobrazena izolovanost a bolest, fyzická i emocionální, lidí trpících AIDS. Nakažený Mark cítí potřebu se odříznout od svého sociálního zázemí a téměř

nevychází z domu, žije s obavou, že by mohl někoho nakazit, někomu ublížit. Následují záchvaty úzkosti a pláče a depresivní myšlenky způsobené novou životní realitou. Jeho psychický a neurologický stav se zhoršuje a postupně ztrácí pojem o realitě. Markova replika, z níž je cítit sebevražedné konotace, „*I can't no longer watch myself rot. ... This si not life.*” (I, Zombie, 1:14:10) by klidně mohla být ve skutečném životě vyřčena pacientem v posledních fází nákazy HIV, protože výzkumy ukazují, že poměr sebevražd lidí s touto infekcí je stokrát vyšší než u běžné populace (Cox, 2021). I fyzické symptomy jako by byly opsané z příručky o průběhu AIDS. Ve filmu sice vidíme přehnanou formu, kdy se tělo reálně rozpadá, ale symptomy se shodují. Tím základním je slabost, která je potvrzená Markovými slovy: „*I'm getting weaker.*” (I, Zombie, 52:15). Přestože dělá vše pro to, aby se jeho stav nezhoršoval. Ztrácí na váze, je více náchylný k nejrůznějším infekcím, vytváří se mu vyrážka a léze na kůži. Fiktivní zombie nákaza i HIV/AIDS se navíc shodují v záchvatech připomínajících ty epileptické, které jsou ve filmu mnohokrát a poměrně explicitně zobrazeny (Neurological Complications of HIV, nedatováno).

Zombie se v 80. a 90. letech stali tak populární, že si je v roce 1993 král popu Michael Jackson vybral jako hlavní téma ke svému videoklipu *Thriller*. Po tomto vrcholu ale přichází pád. Jak už lze vypočítat z datací výše vybraných filmů, v 90. letech došlo k úpadku subžánru a vypadalo to, že zombie éra končí. To se ale mění rokem 2002, kdy vychází dva veleúspěšné snímky – *Resident Evil* a *28 Days Later*.

5. Zombie v době globalizace

Zombie děl ve 21. století existuje obrovské množství, proto tuto kapitolu rozřazuji podle významů, které jsou v těchto dílech odráženy. Vzhledem k tomu, že zombie filmy, komiksy, literatura i videohry jsou v této době silně provázány (př. *Resident Evil* vzniklo sice nejdříve jako videohra v roce 1996, ale poté také jako kniha, film i komiks), není tato kapitola omezena čistě na kinematografii, ale filmů a seriálů je zde obsaženo suverénně nejvíce, protože se jedná o médium, které je pro metaforická zobrazení nejvhodnější, na což bude poukázáno v závěrečné kapitole.

Po přehoupnutí do 21. století se zásadně změnil charakter zombie tvorby, a to ve dvou hlavních bodech. Prvním je větší diverzita. Ve filmech jako *Warm Bodies* (Mrtví a neklidní, 2013) vidíme, že zombie se mění z mrtvé schránky, která už nemá naději na návrat do života, na postavu, jež se za přítomnosti správných okolních hodnot a péče může ze svého stavu vyléčit. V seriálu *iZombie* (2015-2019) dokonce zombie úplně ztrácí svůj původní charakter a žije stejným životem jako člověk. Kromě obstarávání lidských mozků k potravě řeší „obyčejné“ lidské problémy jako je rozchod.

Do druhého bodu se promítá celkový charakter doby – globalizovaný svět. Pro děj filmů 20. století byla typická statická a opevněná lokalita. Najednou se ale hrdinové přesouvají z pasivní izolace v rurálním prostředí k aktivní interakci. Místo do té doby typického usazení na jednom stálém místě se z příběhu stává spíš jeden velký „road trip“ (Bishop, 2015, s. 42-43).

5.1. Romero ve 21. století

Než přejdu na rozebrání jednotlivých významových oblastí, zmíním tři filmy George Romera, které vytvořil ve 21. století. Do těchto oblastí je nezařazuji, protože i když sdílejí znaky novodobých snímků, například už nejsou omezeny na malou oblast po vzoru vesnického domku v *Night of the Living Dead* nebo obchodního domu v *Dawn of the Dead*, udržují si stále typický „romerovský“ charakter. Metafory těchto tří filmů se navíc liší od těch, které budou souhrnně rozebírány v následujících podkapitolách a uvedu je tedy v oddělené části. Romero stále zůstává u svého původního receptu z hlediska vizuální stránky zombie i jejich chování. Mnoho tvůrců charakter těchto monster mění a dává jim větší rychlost a agresivitu, ale Romero zůstává věrný své

původní představě. To s kombinací s jeho stálými sociálními a politickými kontexty vytváří klasická „romerovská“ díla.

Všechny tři filmy jsou výrazem obav z neustálého mediálního dohledu, sledování, digitálního světa a internetu. *Land of the Dead* (2005) zároveň poukazuje na třídní nerovnosti v současné společnosti. *Diary of the Dead* (2007) a *Survival of the Dead* (2009) jsou pak „cestou k nalezení idealizované utopické usedlosti, kde lidé najdou mír a bezpečí“ (Bishop, 2015, s. 46). V *Land of the Dead* jako prvním Romerově filmu vytvořeném po 11. září 2001 už rovněž lze pozorovat reakci na tyto události, když vůdce Kaufmann nazývá svého rivala teroristou. Obraz hordy zombie zároveň působí jako agresivní síla chystající se k invazi (Bishop, 2015, s. 47).

5.2. Obraz světa po 9/11

Teroristické útoky na Světové obchodní centrum v New Yorku a budovu Pentagonu ve Washingtonu z 11. září způsobily v historii americké společnosti dosud nevídaný strach a paranoiu, které mohly být jedním z důvodů pro následnou zombie renesanci. Zombie příběhy nového století se většinou „soustředí na menší skupinu přeživších, která si vytváří ‚kmenovou‘ mentalitu, přesně jak to probíhalo i v pozářijové Americe, v níž se občané obraceli směrem ke svým malým kmenům, jako jsou nejbližší rodina a přátelé“ (Neff, 2015, s. 3).

Britský film *28 Days Later* (28 dní poté, 2002) režiséra Dannyho Boyla je jedním z prvních zombie filmů vydaných po zářijových událostech. Část děje ale už byla v září 2001 natočena (Gingold, 2009) a jeho koncept tak nemůže být brán jako přímá reakce na útoky. Vzhledem k načasování se ale *28 Days Later* pak náhodně stal „9/11 filmem“. Čteme-li film v pozářijovém kontextu, působí o to silněji. Už úplně první sekvence obrazů ve filmu navozuje tuto atmosféru. Divák vidí celou stěnu plnou televizorů, ve kterých běží záběry z reálných světových událostí. Ve velké míře dokonce evokují samotné události 11. září – dav prchajících lidí připomíná davy utíkající od newyorského Světového obchodního centra, záběry lynčování spojují diváka s kulturou lidí, kteří tyto útoky měli na svědomí, a brutální policejní zásahy vypovídají o extrémně zvýšených bezpečnostních opatřeních zavedených bezprostředně po útoku na „dvojčata“ a Pentagon. Připoutanou opici, jež je nucena záznamy sledovat, je možné

vnímat jako metaforu na moderní životní realitu. Na lidi, kteří jsou v zajetí negativních událostí, o nichž je dnes každý bleskurychle informován a kterým téměř nelze uniknout.

Film excelentně pracuje s ikonografií. Když se skupina čtyřech přeživších blíží k Manchesteru, který je v plamenech, hořící budovy a zakouřené okolí do jisté míry připomínají obraz newyorských „dvojčat“ po vzplanutí. Pevnost, ve které zmínění přeživší najdou azyl a zdejší vojenská diktatura mohou evokovat velkou mobilizaci armády po zářijových událostech. Diktátorství je ve filmu výborně obrazově zdůrazněno mnoha antickými prvky v sídle vojáku, včetně velké mramorové sochy ve vestibulu, jež evokuje dobu velkých římských císařů. Jedinou větší skupinou přeživších v příběhu jsou právě vojáci, tedy skupina, která díky svému výcviku dokázala uniknout smrti a postavit si zdánlivě neproniknutelnou pevnost. Ani to jim ale k přežití nestačí. Stejně jako v *28 Days Later* šla v reálné pozářijové americké společnosti moc v jisté míře do rukou armády a práva vymáhajících agentur. Zda tato násilná reakce měla za následek menší ztráty na životech a zabránění potenciálním teroristickým útokům, nikdy zjistit nepůjde. Je ale jasné, že jde o něco neudržitelného a nekompatibilního se svobodným životem, na což poukazuje i průběh a pád vojenské operace v *28 Days Later*.

Na film navazuje v roce 2007 snímek režiséra Juana Carlose Fresnadilla *28 Weeks Later* (28 týdnů poté), v němž jde o následnou rekonstrukci civilizace po tom, co zombie vymřeli hladem. Děj filmu je úplně jiný než *28 Days Later*, ale podíváme-li se na oba za sebou, ukazují nám celou realitu, která následuje po jakékoliv masové katastrofě. Pochopitelně záleží na konkrétní situaci, ale obecně nejdříve dochází k okamžitému zásahu, zabránění ztrátě na životech, úniku – tedy přežití, jak to vidíme v *28 Days Later*. Poté, co je zabráněno nebezpečí nebo samo zkrátka ustane, jako tomu bývá například u přírodních katastrof typu zemětřesení, dochází k rekonstrukci zasažené oblasti, o kterou jde v *28 Weeks Later*. Filmy mají jiné tvůrce a *28 Weeks Later* se spíše veze na popularitě toho prvního, ale životní realita a příběh původu zombie nákazy jsou ve druhém filmu stejné. Oba filmy jako celek nabízí obraz, jak ve skutečnosti může probíhat řešení katastrof.

Opět jde o britský film, ale už se nesoustředí pouze na několik jednotlivců snažících se přežít ve své zemi, ale je zde prezentován silný americký vliv a je zde projektováno, jak velkou roli na mezinárodním poli mají Spojené státy. Už v úvodní části, ještě než se rozjede samotný děj filmu, diváka přivítá titulek „An American-led NATO

force enters London” (28 Weeks Later, 11:55). Film zdůrazňuje, jaký význam mívá americká armáda při řešení problémů, ať už interních nebo zahraničních. Jak ukázala zejména novodobá americká historie, zásah americké armády je typickým způsobem řešení mezinárodních konfliktů. To se ukázalo například ve válce ve Vietnamu, invazi do Afghánistánu či zmíněné celkové reakci na zářijové útoky. Ve filmu dochází k eliminaci hrozby i za cenu velké ztráty na nevinných lidských životech. Nejprve jde na řadu lidská intervence střelnými zbraněmi, poté jsou na řadě bomby. Tato filmová skutečnost odpovídá i té reálné, která nastává po událostech 11. září, kdy vedení státu i veřejnost zahlí paranoidní strach z dalších teroristických útoků. Začíná docházet k častějším a brutálnějším intervencím na Středním Východě, a to i přes doložené ztráty na životech civilního obyvatelstva v důsledku těchto zásahů. Dronové útoky v oblastech, kde podle zdrojů tajných služeb mají pobývat členové teroristických organizací, se staly naprosto běžnou praxí, stejně jako s tím spojené civilní ztráty. Při dronových útocích umírá nevinné civilní obyvatelstvo včetně dětí, které americká armáda bere jako přijatelné ztráty (Khan, 2021).

Ve filmu *28 Weeks Later* je divákovi představena totožná situace. Poté, co v obnovené části Londýna dojde k opětovnému propuknutí zombie infekce, je vojákům zajišťujícím zdejší bezpečnost nařizeno neutralizovat hrozbu zastřelením všech v daném sektoru, tedy nejen zombie, ale i lidí. Spojení z pozářijovou reakcí USA má i samotný název oblasti, která byla určena ke zkušební obnově života v Londýně – ve filmu se nazývá „Green Zone“. Události 11. září vyburcovaly americkou vládu a armádu k výpadům na Střední Východ za účelem likvidace teroristických buněk a zrušení systémů, které jejich existenci umožňují či dokonce podporují. Jednou z těchto operací byla invaze do Iráku v roce 2003. V návaznosti na to pak byla právě jako „Green Zone“ pojmenována mezinárodní zóna uprostřed Bagdádu, kde operovala americká autorita (Thomas, 2022). V těchto zónách lze hledat více podobností než jen jejich název. Obě jsou oblastmi v centru měst v cizích zemích kontrolovaných americkou armádou. Jako odkaz na tyto činnosti lze vnímat i pochmurný konec *28 Weeks Later*. Spojené státy i přes veškeré operace provedené v oblastech s teroristickými buňkami a jejich válku proti teroru nedokázaly zabránit rozšiřování této ideologie. Například jejich činnost v Afghánistánu skončila neúspěchem. Stejně tak ve filmu nedokázala vláda londýnské

zóny zabránit rozšíření infekce, protože z konečného obrazu filmu je patrné, že se posunula až do Paříže.

Události 11. září připomíná také film *World War Z* (Světová válka Z, 2013). Výbuch ve chvíli, kdy Gerryho rodina stojí v koloně v ulicích Filadelfie, a následný chaos a panika silně připomínají reálnou situaci v newyorských ulicích v tento den. Ve spojitosti s teroristickými útoky je zde prezentován zajímavý kontrast mezi Izraelem a USA. Děj filmu je sice koncentrován kolem Spojených států, ale odehrává se v mnoha různých státech včetně Izraele. Na jedné straně je zde postavena nepřipravenost a šok Spojených států, které nebyly zvyklé na událost tohoto typu reagovat, jak ukázaly události 11. září. Jejich klasickou odpovědí se stal vojenský zásah, který je ve filmu znázorněn neutralizací celého města. Na druhé straně je připravenost Izraele, který je vzhledem ke své historii zvyklý na nejrůznější útoky a komplikace. Izrael ve filmu zároveň pouští nové lidi do svého chráněného města. Oproti tomu pobyt na bezpečné americké základně je často něčím podmíněn – Gerry je k pomoci nucen pod hrozbou zrušení pobytu své rodiny na této základně. To připomíná přístup americké vlády k imigrační politice v posledním desetiletí.

Co se týče typologie, ve všech třech výše uvedených filmech se děj točí kolem základní čtveřice postav – romantická dvojice s dominantním mužem a silnou nezávislou ženou, dítě a čtvrtá postava, jež se v jednotlivých filmech liší. V případě *28 Weeks Later* a *World War Z* je čtvrtou postavou dítě, ve *28 Days Later* se jedná o staršího muže. Vždy příběhu vévodí tři opakující se typy a jedna další postava.

5.3. Zombie a metafora pro klimatickou změnu

Spojení zombie s obavou z konce lidstva v důsledku klimatické změny je očividné. Apokalyptická realita, která je nastolena ve velkém procentu zombie děl 21. století, je obrazem, který si mnozí představují jako výsledek ničivého lidského vlivu. Ať už se na to díváme z vědeckého hlediska, tedy že člověk svou činností ničí ochranné vrstvy Země, ovzduší a další aspekty nezbytné k životu, nebo více filozoficky, že se „Matka Země“ brání před nebezpečím a snaží se ho neutralizovat, změna klimatu je jednou z největších současných hrozeb a média s ní tak velmi často pracují.

Jasně odkazy na změnu klimatu najdeme ve filmu *The Dead Don't Die* (Mrtví neumírají, 2019) a seriálu *The Last of Us* (2023). V obou dílech je přímo řečeno,

že důvodem zombie nákazy je globální oteplování a lidská lhostejnost vůči životnímu prostředí. *The Dead Don't Die* hledá původ zombie v jedné konkrétní činnosti ničící planetu – frakování v polárních oblastech. Film je provázen scénami s rádiovými a televizními reportážemi, které vliv frakování na planetu sice popírají, stejně jako reálné korporace i vlády často popírají svůj negativní vliv na životní prostředí, korelace je ale jasně ustanovena. Polárním frakováním zřejmě došlo k vychýlení Země z osy, což má vliv nejen na vstávání lidí z mrtvých, ale i na chování zvířat nebo časovou proměnu dne a noci. Tato satirická komedie bezpochyby naráží na přístup Spojených států k ropnému a plynárenskému průmyslu. Během frakování totiž dochází k uvolňování množství skleníkových plynů, především metanu, a právě USA je jeho obrovským producentem. Americká Agentura pro ochranu životního prostředí (EPA) odhaduje, že USA má na svědomí více metanových emisí než dalších 164 států dohromady (Horton, 2023).

The Dead Don't Die silně navazuje na tradici George Romera. Podoba i chování zombie připomíná klasické „romerovské“ ghúly a Romero je ve filmu dokonce zmíněn. Dílo navazuje i na jeho tradici kritiky konzumerismu, protože zombie tíhnou k věcem, na nichž byli během života určitým způsobem závislí, a tyto věci jsou zároveň jedinými slovy, která umí vyslovit. Jedná se o slova Chardonnay, káva, televize, sladkosti, wi-fi, xanax a další.

V první epizodě *The Last Of Us* je původ zombie rozebrán podrobně. I když je seriál velice věrný stejnojmenné videohře, která vyšla mnohem dříve, část popisující příčinu apokalypsy je podrobněji vysvětlena pouze v seriálu, proto budu v následujícím textu vycházet z něj. První epizoda vrací diváka do roku 1968, kdy vědec rozebírá, jakou hrozbu představují malé organismy. Parazitické houby, o kterých je zde řeč, nejsou aktuálně hrozbou, protože nedokážou přežít ve vysokých teplotách lidského těla. Samotné organismy nemají důvod zvyšovat svou odolnost k tomu, aby přežily i jinde než v mravencích. Hrozbou je ale klimatická změna a zvyšování teplot na Zemi, protože pak se přirozeně bude zvyšovat i odolnost některých organismů, aby nedošlo k jejich vyhynutí. Přesně tento scénář se o několik desetiletí později plní.

The Last of Us je velmi působivé v tom, že kombinuje hrozbu oteplující se planety s klasickou ideou ztráty své vlastní identity, protože „kormidlo“ jednání za lidi přebírá houba, jejíž život v člověku byl umožněn právě stoupající teplotou. Stejně tak

v reálném životě má stoupající teplota planety důsledkem klimatické změny zásadní následky. Tání ledovců a stoupání hladiny oceánů bude znamenat zmizení některých ostrovů a pobřeží. Může docházet k častějším požárům, větší sucho bude způsobovat horší úrody a menší množství pitné vody. Bude ohrožena druhová diverzita, protože ubýváním polárních a studených oblastí se bude zmenšovat životní prostředí některých živočišných druhů, jejichž vyhynutí může znamenat hrozbu pro existenci celých ekosystémů.

Apokalyptickou krajinu lze vzhledem ke stavu, v jakém se naše planeta nachází, obecně interpretovat jako obraz Země zdevastované klimatickou změnou. Nejde o záležitost vztahující se výhradně k zombie dílům, apokalypsa může být způsobena mnoha různými důvody, ale se zombie díly 21. století je neoddělitelně spojena. Druhou metaforickou rovinou v rámci této tematiky jsou zombie jako obraz lidí, kteří tuto katastrofu reálně způsobili. Stejně jako v reálném životě jsou lidé a korporace honící se za zisky největším důvodem devastace planety a mnoha jejích přírodních zdrojů, jsou zombie v mnoha filmech důvodem k naprostému rozpadu civilizace.

5.4. Zombie jako virus a obavy z pandemie

Od prvních Romerových filmů jsou zombie formou určité nákazy, která se kousnutím rozšiřuje na další lidi. Její původ může být neznámý (*The Walking Dead*) nebo může tkvět ve velké škále příčin od experimentu na zvířatech (*28 Days Later*) po vývoj biologických zbraní a bojových virů (*Resident Evil*). Průběh nemoci je pak ale téměř totožný. Tato významová rovina dnes s diváky obzvlášť rezonuje, protože společnost byla od konce 20. století svědkem jedné epidemie za druhou. První větší strach způsobilo AIDS v 80. a 90. letech. Po přelomu do nového století pak během pouhých 15 let přichází několik velkých hrozeb v podobě SARS-CoV v roce 2002, tzv. prasečí/mexické chřipky H1N1 v roce 2009, MERS-CoV v roce 2012 a Eboly s největší úmrtností v roce 2014 (Roychoudhury aj., 2020). A o několik let později pak přišel drtivý SARS-CoV-2 (covid-19). Jeho vliv na populární kulturu ještě není úplně jednoduché zpozorovat, protože filmová a seriálová tvorba byla na několik let v podstatě zmrazena. Nakolik se covidová rétorika promítne, se ještě uvidí. Ale zájem a úspěch seriálu *The Last of Us* už mohl být ovlivněn touto globální událostí.

Zombie tematika se dokonce promítla do práce amerického CDC (Centrum pro kontrolu nemocí a prevenci), které vydalo v roce 2011 komiks *Preparedness 101: Zombie Pandemic*. Ten sloužil k rozšíření povědomí o nakažlivých onemocněních, prevenci proti nim a varování před možnými epidemickými či pandemickými scénáři. Jde o klasický příběh zombie epidemie tak, jak ho známe z většiny filmů 21. století. Pár se probudí do probíhající zombie epidemie a snaží se dostat do atlantské budovy CDC, které vyvíjí vakcínu a stalo se útočištěm pro nenakažené. Vakcína je sice vyvinuta, ale ve stejnou chvíli vtrhnou do budovy zombie. Čtenář se poté na posledních stranách dozvídá, že vše to byl jen sen. V realitě, do které se postava probudila, ale začíná řádit velká bouřka, která může znamenat uvíznutí lidí v domě na dobu neurčitou. CDC se tímto komiksem snaží upozornit také na připravenost domácností na krize způsobené přírodními katastrofami.

Zajímavou dějovou linku, kterou se odlišuje od většiny ostatních zombie děl s touto tematikou, najdeme ve filmu *World War Z*. Film je jednou velkou cestou k nalezení léku, což mezi podobnými snímky není běžné. Většinou jde spíš o příběh o přežití nebo o životě poté, co je svět zpusťšen zombie epidemií. Nalezení léku ve filmu tkví v postavení se smrtelným nemocem, které byly v minulosti vyhubeny. To zajímavým způsobem poukazuje na obrovský vědecký pokrok, kterého bylo dosaženo jen v průběhu několika málo století, a na to, že z poučení se z předchozích úspěchů a selhání vzniká řešení k novým neznámým problémům.

Originální původ nemoci najdeme v seriálu *The Walking Dead*. V něm se nejedná o klasický virus, který přenáší zombie, ale všichni lidé na Zemi jsou už nakaženi, takže i přirozená smrt je komplikovaná, protože znamená návrat do světa v podobě zombie. Tato problematika se ukazuje ve čtvrté sérii seriálu, kdy se ve vězení, kde přeživší přebývají, objeví vážný typ chřipky. Je zde poukázáno na důležitost karantény jako bezpečnostního opatření proti většímu rozšiřování nemoci, což se reálně ukázalo velmi účinným například při pandemii covidu-19. Zároveň je demonstrováno, jak rychle se dokáží choroby šířit v uzavřených prostorách s větším množstvím lidí, jako tomu bývá ve školách nebo právě věznicích. Postavy v seriálu, které zemřou následkem chřipky, opět povstanou a stávají se zombie. V uzavřených karanténních prostorách mají ideální podmínky k útoku na ostatní a jsou tak extrémně nebezpeční. Stejně tak v reálném světě nejsou mrtvá lidská těla úplně bez rizika. Lidé, kteří v rámci svého zaměstnání manipulují

s mrtvolami, musí dodržovat bezpečnostní pokyny, aby nedošlo k šíření některých virů a infekcí, a měli by být očkováni proti žloutence (Fisher a Reed, 2013, s. 1, 4).

5.5. Zombie jako obraz konkrétních národních charakteristik

Oproti zombie dílům 20. století, která byla převážně záležitostí Spojených států, najdeme v novém století mnoho filmů, které odkazují na konkrétní fenomény v rámci různých národů a států. V této podkapitole se budu věnovat třem z nich – *Juan de los Muertos* (Juan of the Dead, 2011), který je komentářem ke kubánské politice, *Boosanhaeng* (Vlak do Pusanu, 2016), kde lze najít mnoho paralel ke korejské válce a jihokorejské společnosti, a *Blood Quantum* (2019) s odkazy na historii kanadského kolonialismu.

Kuba se v posledních desetiletích bezpochyby posunula od tvrdých komunistických praktik a režimu Fidela Castra k větší svobodě pro své obyvatele, nebo se tak alespoň prezentuje zbytku světa, ale svoboda a jistá nezávislost vůči vládě jsou v zemi stále komplikovanou záležitostí. Proto je pozoruhodné, že *Juan de los Muertos* nebyl vládou cenzurován (Burnett, 2011). Film je totiž očividně narážkou na kubánský socialistický režim.

Když Juan se svým parťákem nakukuje dalekohledem do soukromých životů svých sousedů, připomíná to vládní kontrolu nastolenou diktátorským režimem Fidela Castra. Časté rozjímání o odchodu do Miami odkazuje na emigrační vlny z Kuby do USA, které historicky vedly právě na Floridu. Ale úplně nejjasnější narážkou jsou zmanipulovaná média ovládaná státním režimem. Ve filmu, i když se Havana nachází uprostřed zombie epidemie, pokračuje televizní vysílání jako by nic. Neohlašuje žádné životní nebezpečí, naopak nabádá obyvatele k veřejným protestům a svádí nepokoje na protirežimní aktivisty a agresi USA. Lidé skáčou do lodiček a snaží se utéct na americké pobřeží, stejně jako tomu bylo v mnoha obdobích kubánských krizí, o kterých bude řeč v následujících odstavcích.

Ve filmu se dále často ozývají odkazy na „Special Period“, což bylo období ekonomické krize na Kubě, které začalo v roce 1991 vlivem rozpadu Sovětského svazu, a začalo se minimalizovat kolem roku 2000 díky novým obchodním vztahům s Chavezovou Venezuelou a Putinovým Ruskem (Katz, 2006, s. 3-4). Zombie se také

v mnoha směrech dají přirovnat k nižším společenským vrstvám Kubánců, kteří v této periodě žili. Pro mnoho lidí šlo reálně pouze o přežití a o to, aby konzumovali dostatek produktů potřebných k existenci, a podobně fungují i samotní zombie.

Ve finále je film ale hlavně velkou oslavou národu Kubánců. Juan je sice jediným ze své skupiny, kdo se rozhodne v Havaně zamořené zombie zůstat, ale právě on sám představuje sílu a odhodlanost Kubánců jako celku. Loučí se se slovy: „*I survived Mariel, I survived Angola, I survived the Special Period, and this thing that came afterward. And I will survive this.*” (Juan de los Muertos, 1:28:25). Starší generace Kubánců byla svědkem exodu z přístavu Mariel v roce 1980, který znamenal emigraci 125 tisíc Kubánců na Floridu (Capó, 2017) a bezpochyby ovlivnil mentalitu kubánského lidu i stav zdejší ekonomiky. Ještě předtím byli Kubánci součástí společnosti, která provedla vojenskou intervenci do Angoly v letech 1975-1976, kam kubánská vláda poslala 36 tisíc vojáků (Veselý, 2007). A přežili i následnou „Special Period”, kdy velká část Kuby žila na pokraji hladomoru (Schiffman, 2013). Pro Juana je zombie epidemie jen další krizí, které jsou pro něj vlastně už běžnou součástí života na Kubě, a není to pro něj důvod opustit svou rodnou zemi.

Boosanhaeng je v mnoha směrech alegorií na rozdělení Koreje na Severní a Jižní na počátku 50. let. Silné emocionální vypětí korejských obyvatel, které doprovázelo toto násilné rozdělení na dva samostatné státy, se s nástupem dalších generací, které nemají vlastní zkušenosti s životem před existencí dvou různých států, do jisté míry zklidnilo, ale i tak jsou tyto pocity bezpochyby součástí korejské národní identity. Separace znamenala přátelské svazky a mnohdy rozdělila celé rodiny. Podobně to vidíme i ve filmu, ve vlaku, ve kterém se většina děje odehrává. Vagóny představují dvě náhle znepřátelené země, dveře mezi nimi jsou novou neproniknutelnou hranicí. Young Gook přijde o celý svůj baseballový tým, který je proměněn v zombie. Všichni ale stále vypadají jako jeho kamarádi, fyzicky stále jsou jeho kamarády a nikdo v této fázi neví, zda je proměna v zombie trvalá nebo jde o léčitelnou nemoc. Mezi ním a jeho kamarády je teď ale neproniknutelná hranice. Stejně tak Jong Gil přijde o svou sestru, která je přeměněna v zombie. Jong Gil se pokusí překročit hranici mezi nimi, což ale znamená její smrt, stejně jako tomu vždy bývalo při pokusu o útěk do Jižní Koreji.

Boosanhaeng si také hraje s obrazem sociální hierarchie jihokorejské společnosti a asi by se dalo i říci společnosti globální. Yong Suk, muž v obleku,

představitel korporátního světa se ujme vedení a část pasažérů, jejíž součástí jsou i dítě a těhotná žena, ze „svého“ vagónu vyhostí. Stará se pouze o sebe, později jako jediný přežije masakr v tomto voze a v procesu úniku obětuje další dvě nevinné osoby. Toto divákovi představuje obraz o kapitalistické společnosti, v jejíž čele jsou bohaté korporace, které se starají jen o svůj zisk a nezabývají se tím, jak jejich činnost škodí lidem pod nimi nebo planetě.

Z psychologického hlediska je film příběhem o tom, jak se lidé mění ve vypjatých a traumatických životních situacích. To je předmětem mnoha zombie děl, jak to bude ještě řečeno v následující kapitole, a zde je to velice zřetelné. Hlavního hrdinu Seok Wooa by divák na začátku filmu zařadil do dvojice ke korporátnímu Yong Sukovi, protože pochází také ze stejného korporátního světa a projevuje se podobně bezohledně. Ale už v polovině filmu se vlivem situace, prostředí a lidí, kterými je obklopen, stává kladným hrdinou.

Poslední z filmů je kanadské *Blood Quantum*. Už samotný název má spojitost s historií původních obyvatel amerického kontinentu. Stejný název měla totiž strategie, kterou používaly americké vlády k ověřování „množství domorodé krve“ v příslušnících indiánských kmenů. Strategie byla zavedena jako nástroj pro limitování počtu osob s národností původních kmenů. Znamenala vysledování původu daného jednotlivce a zjištění, z kolika procent jeho původ ještě spadá do daného kmenu. Jde o systém velmi problematický, protože v průběhu let bude přibývajícímí smíšenými sňatky v dalších generacích pravděpodobně docházet k postupnému vymírání těchto národů (Rice, nedatováno). Vláda touto strategií mohla limitovat americké občanství.

Ve filmu je právě indiánská krev faktorem, který znamená imunitu vůči zombie infekci. Jako by se najednou otočil osud. Indiáni vymírali po kolonizaci Severní Ameriky ve velkých počtech také kvůli nejrůznějším nemocem, které na nový kontinent přivezli Evropané, a zde je historie obrácena na hlavu, když najednou vymírá bělošské obyvatelstvo na něco, co neumí léčit. Film působí jako dílo, kterým si původní obyvatelstvo Severní Ameriky bere zpět svou sílu, která jim byla po staletí odebírána.

5.6. Lidskost a zombie apokalypsa

Množství zombie děl v dnešní době ztrácí klasické metaforické výrazy, jaké lze vidět napříč celým 20. stoletím. V době zvýšené agrese v některých koutech světa, době moderních technologií, které mají mnoho negativních dopadů, a v poměrně ponuré světové realitě s pravděpodobně nezastavitelnou klimatickou změnou se tvůrci obracejí k tématu vnitřního života člověka. V kolektivní světové mysli existuje představa, že lidi jednoho dne čeká radikální změna podmínek na Zemi a úplně jiná realita. Prostředí zombie apokalypsy je ideálním prostředkem na to hrát si s tím, jak budou lidé na tuto situaci reagovat.

Například populární seriál *The Walking Dead* více než jakékoliv jiné dílo představuje divákovi psychologický svět a vývoj postav tím, že je staví do traumatizujících situací a před obtížná dilemata. Často je pro ně téměř nemožné rozlišit dobré od špatného. Na začátku příběhu je poměrně jasné, kdo je hrdinou a kdo padouchem a co je správné a co ne, ale už do konce první série se tato morální realita zcela zamotává.

Policista Rick Grimes se v nové realitě zombie apokalypsy nejdříve pokouší žít podle zásad a pravidel svého předchozího života. Během první série se snaží těchto pravidel stále pevně držet, snaží se omezit násilí na minimum, ctí spravedlnost. Ale v průběhu druhé série už dochází k zásadnímu morálnímu posunu. Jeho dosavadní ideály jdou stranou a jediným cílem se začíná stávat pouhé přežití jeho a jeho blízkých. Lidé, kteří se snažili řídit podle svých morálních ideálů, totiž většinou přišli brzy k úhoně. Otcovská postava, která je divákovi představena v Daleovi, od začátku bojuje za zachování civilizované společnosti, bez které nevidí smysl v zachování společnosti vůbec. Tento morální kompas celé skupiny ale umírá už ve druhé sérii seriálu. Hershel, jenž je bezpochyby vnímaný okolím také jako velmi morálně založená postava, mimo jiné také vlivem své náboženské víry, vydrží až do série čtvrté, ale už na začátku třetí série je ve velkém ohrožení života a přichází o nohu.

The Walking Dead také ukazuje, jak různé osobnosti reagují na traumatické události a jak se jejich vlivem mění či projevuje jejich charakter. Typickým příkladem je Rickův nejlepší přítel Shane. Už ze scén prvního dílu divák dostává dojem, že Shane žárlí na vztah Ricka s Lori a k manželce nejlepšího kamaráda cítí více než přátelství. Poté, co

je Rick považován za mrtvého, se vsouvá na místo Loriina ochránce a milence a po návratu Ricka k jeho rodině se postupně nechává pohltit žárlivostí, což ho vede až k pokusu o Rickovu vraždu. Jeho odpovědí na novou krizovou situaci je agrese a násilí.

Dalším příkladem je Merle, jenž je od začátku prezentován jako padouch, kterým se opravdu zdá být. Ale v konfliktu s Guvernérem ukazuje, že i v něm existuje smysl pro dobro a zlo a staví se na stranu svého bratra. Merlův případ zdůrazňuje hloubku a důležitost rodinných pout.

Velkou proměnou osobnosti prochází napříč příběhem Carol, která je na začátku šedou myškou příběhu, tichou obětí domácího násilí. S pomocí okolí najde sílu postavit se svému manželovi, ale opravdovou sílu charakteru ukazuje po smrti dcery, kdy stojí před volbou vzdát se a nechat se životem převálcovat nebo se vzchopit a najít v životě nový smysl. O devět sérií později je pak jednou z mála postav, která přežila od první epizody do konce. Carol ukazuje sílu lidské mysli a schopnost překonat i ty nejtraumatičtější životní situace.

Jako poslední příklad uvedu postavu Negan. Vzhledem k extrémně dramatické a násilné vraždě Glenna, který byl jednou z mála čistě kladných postav, ho považuji za největšího padoucha celého seriálu. Na konci desáté série se divák dozvídá o jeho minulosti a o tom, co ho dovedlo do tohoto životního bodu. Stejně jako Carol přišel o blízkou osobu, v jeho případě manželku, ale oproti Carol, která je součástí určitého „kmene“, se dostává do sociální izolace. Podobně jako Shane se obrací k násilí jako řešení jeho vnitřního života a pocitů.

The Walking Dead, ať už v podobě komiksu nebo televizní série, divákovi představuje lidskost ve všech mezních podobách.

6. Zombie a jeho rozdílná prezentace v jednotlivých médiích

Různé kulturní fenomény jsou různě prezentovány v odlišných médiích. Ohlédneme-li se zpět za touto prací, je jasné, že metaforickou rovinu lze nejlépe zobrazovat ve filmové a seriálové tvorbě. Jednotlivá média mají diametrální odlišnosti a jsou schopná v člověku rozvíjet jiné věci – představivost, vědomosti, pocity ad.

Literatura, která neobsahuje žádné či téměř žádné obrazové a zvukové doplňky, nutí lidi k používání velkého množství fantazie pro reálnou představu toho, co čtením konzumují. V komiksu je přidána zmíněná obrazová stránka, ale na úkor toho se čtenář dozvídá mnohem méně informací než v knize. Jde o zvláštní přechodné médium, jež bývá ve středu zájmu menší skupiny lidí. V hudbě obecně najdeme mnoho metaforických prvků, kterými se zvyšuje smyslová hloubka textů. Ale podíváme-li se konkrétně na zombie tematiku, hudba je jednou z mála oblastí, které nezaplavila, alespoň ne v metaforickém smyslu. Jednou z výjimek je píseň *Zombie* od skupiny The Cranberries z roku 1994, která je jednoznačně kritikou řešení konfliktů válkou a násilím. Videohry, obzvláště ty vytvořené ve 21. století, už v sobě do jisté míry kombinují všechny výše zmíněné faktory. Jde o formát, jehož části lze někdy vnímat až na pomezí filmu. Například úvodní scény videohry *The Last of Us* jsou v podstatě animovaným filmovým příběhem. Proto také tvůrci seriálu zůstali zcela věrni této předloze a mnoho epizod kopíruje děj starší videohry. Film je metaforicky nejvíce využitelný z jasných důvodů. Umožňuje tvůrcům naplno využít obrazovou stránku, která dokáže nejlépe imitovat reálné lidské zkušenosti. Zvuková stránka k tomu prohloubí citovou percepci tohoto obsahu, aby udělal na člověka co největší dojem.

Rozdíl ukážu na několika příkladech. *The Last of Us* vyšlo v podobě videohry a později také seriálu. Velká část obsahu je identická, obzvláště první epizoda uvádějící do děje. Ve videohře ale chybí hlubší pozadí epidemie, která svět zasáhla, informace o tom, co přesně a jak ji způsobilo. Filmové médium umožňuje divákovi poskytnout více informací.

Jak bylo poukázáno v předchozí kapitole, *The Walking Dead* si hraje hlavně s psychologickou stránkou postav a vlivu traumatických událostí na jejich chování. Titul byl nejdříve komiksem s prvním dílem vydaným v roce 2003. Opět dochází ke stejnému rozdílu, komiks neobsahuje tak velké množství pozadí jednotlivých aktérů. Vezmeme-li

v úvahu úplný začátek příběhu, pozadí života hlavních postav v komiksu chybí. To, co v seriálu zabere velkou část první epizody, je v komiksu obsaženo na pouhých několika stranách. Čtenář se nedozví o stavu Rickova manželství a kamarádství se Shanem, což je velmi důležité pro pochopení psychologie těchto třech postav. Čtenář se pak k těmto postavám nedokáže tolik emočně připoutat.

Jako poslední příklad zmíním dílo *World War Z*, které vyšlo v roce 2006 jako kniha a v roce 2013 jako film. Charakter obou děl je úplně jiný. Podtitul knihy je *An Oral History of the Zombie War* (Historie světové války se zombiemi) a tomuto podtitulu odpovídá také styl, jakým je kniha napsaná. Neexistují zde hlavní postavy, jde o historické vyprávění, nejde o klasickou beletrii. A v tomto duchu se nese velké množství neodborné zombie literatury. Najdeme zde mnoho titulů, které jsou návodem k přežití v potenciální zombie apokalypse – např. *The Zombie Survival Guide* (Zombie: Příručka pro přežití, 2003) Maxe Brookse. Existuje samozřejmě i klasická příběhová beletrie, ale vzhledem ke své velmi nelidské povaze, kterou se zombie liší například od upírů nebo vlkodlaků, nepronikli do literární tvorby tolik jako do filmů a komiksů. Za další z důvodů považuji chybějící obrazovou stránku, protože zobrazování krvavých scén krvežíznivých zombíků je obrovskou součástí přitažlivosti tohoto subžánru a slovní popis v tomto případě prostě není dostačující.

Závěr

Tato práce ukázala vývoj zombie a zombie děl v populární kultuře od jejich počátku až do současnosti. V tomto přehledu se ukazuje obrovská adaptovatelnost zombie pro vyjádření se k obrovské škále společenských problémů. Ve většině případů reaguje na největší události své doby, na ty, které mají největší společenský dosah a mohou tak rezonovat s co největším množstvím lidí. To, pro které jevy je zombie výrazem, se v průběhu času mění na základě dobového společenského pozadí a pozadí tvůrců, ale jeho základ zůstává v původním otroctví. Člověk přestává být otrokem konkrétních druhých lidí, jak tomu je na počátku zombie historie, ale v určitém otrockém vztahu zůstává. Stává se otrokem konzumní společnosti, války, drogové závislosti, strachu z terorismu, nemocí, klimatické změny ad. Jednotlivé významy se mění, ale jejich jádro zůstává stejné.

Hlavní funkci zombie v populární kultuře proto vidím v jejich reprezentaci běžných strachů a úzkostí, které kolují v určitých zemích v určitém čase. Tím, že zombie díla reagují na negativní dění, které v lidech způsobuje strach a úzkost, také pomáhají tato díla vyrovnávat se s těmito emocemi. Významy jsou navázány na zombie, vloženy do fiktivního světa, který stojí mimo realitu, což umožňuje lidem si od negativních emocí odlehčit.

Jak jsem se snažila poukázat v této bakalářské práci, hororová monstra a hlavně zombie reagují na negativní události ve společnosti. Současná doba je plná katastrof, konfliktů a negativních emocí, proto se dá očekávat, že populárních zombie děl i prací, které interpretují jejich význam, bude přibývat. Není náhodné, že 21. století je obdobím zombie renesance. V nejbližší době se například dá očekávat reakce populární kultury na pandemii covidu-19.

Tyto dva zmíněné faktory – reakce na společenské události a zombie díla jako copingová strategie – vidím jako dva hlavní důvody, ze kterých vycházím při předpokladu, že zombie v nejbližší době z populární kultury nezmizí a zkoumání tohoto fenoménu zůstane zajímavé.

Seznam literatury a použitých pramenů

Knihy, články, periodika

BISHOP, Kyle William. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson: McFarland and Company, 2010.

BISHOP, Kyle William. The New American Zombie Gothic: Roadtrip, Globalization and the War on Terror. *Gothic Studies* [online]. Manchester University Press, 2015, **17**(2), s. 42-56 [cit. 2023-06-25].

<https://doi.org/10.7227/GS.0003>

BISHOP, Kyle. The Sub-Subaltern Monster: Imperialist Hegemony and the Cinematic Voodoo Zombie. *The Journal of American Culture* [online]. 2008, **31**(2), s. 141-152 [cit. 2023-05-11].

<https://www.proquest.com/scholarly-journals/sub-subaltern-monster-imperialist-hegemony/docview/200597094/se-2>

BRESLIN, Carly. Why Do People Like Horror Movies? What Is the Psychology Behind It? *Psi Chi, The International Honor Society In Psychology* [online]. 2022 [cit. 2023-05-15].

<https://www.psichi.org/blogpost/987366/479889/Why-Do-People-Like-Horror-Movies-What-Is-the-Psychology-Behind-It>

BROOKS, Max. *The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the Living Dead*. New York: Three River Press, 2003.

BROOKS, Max. *World War Z*. New York: Crown Publishers, 2006.

BURNETT, Victoria. Socialism's Sacred Cows Suffer Zombie Attack in Popular Cuban Film. *The New York Times* [online]. 2011 [cit. 2023-07-02].

<https://www.nytimes.com/2011/12/11/world/americas/zombies-in-juan-of-the-dead-chomp-on-cubas-sacred-cows.html>

CAPÓ, Julio Jr. The White House Used This Moment as Proof the U.S. Should Cut Immigration. Its Real History Is More Complicated. *Time* [online]. 2017 [cit. 2023-06-25].

<https://time.com/4888381/immigration-act-mariel-boatlift-history/>

Centers for Disease Control and Prevention (U.S.). Office of Public Health. *Preparedness 101: Zombie Pandemic* [online]. 2011 [cit. 2023-07-07].

<https://stacks.cdc.gov/view/cdc/6023>

COX, Tracy. People living with HIV/AIDS have a significantly higher risk of suicide. *PennState* [online]. 2021 [cit. 2023-06-20].
<https://www.psu.edu/news/research/story/people-living-hiv-aids-have-significantly-higher-risk-suicide/>

DDT – A Brief History and Status. *US EPA* [online]. 2023 [cit. 2023-06-16].
<https://www.epa.gov/ingredients-used-pesticide-products/ddt-brief-history-and-status>

EBERT, Roger. The Serpent and the Rainbow. *RogerEbert* [online]. 1988 [cit. 2023-05-25].
<https://www.rogerebert.com/reviews/the-serpent-and-the-rainbow-1988>

FISHER, Julie a REED, Bob. Technical Notes On Drinking Water, Sanitation And Hygiene In Emergencies. Disposal of dead bodies in emergency conditions. *World Health Organisation* [online]. Loughborough University Leicestershire, 2013 [cit. 2023-07-07].
<https://www.who.int/publications/m/item/risks-posed-by-dead-bodies-after-disasters>

FREUD, Sigmund. Něco tísnivého. *Spisy z let 1917-1920*. 1. vyd. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 2003, s. 171-204.

GEOGHEGAN, Tom. Frankenstein: 10 possible meanings. *BBC News* [online]. 2011 [cit. 2023-05-26].
<https://www.bbc.com/news/magazine-12711091>

GINGOLD, Michael. Review: 28 DAYS LATER: An archive review from The Gingoldd Files. *Fangoria* [online]. 2009 [cit. 2023-07-01].
<https://www.fangoria.com/original/review-28-days-later/>

HIV. *World Health Organization (WHO)* [online]. 2023 [cit. 2023-06-21].
<https://www.who.int/data/gho/data/themes/hiv-aids>

HOERMANN, Raphael. Figures of terror: The "zombie" and the Haitian Revolution. *Atlantic Studies: Literary, Historical and Cultural Perspectives* [online]. 2016, **14**(2), s. 152-173 [cit. 2023-05-18].
<https://doi.org/10.1080/14788810.2016.1240887>

HORTON, Melissa. How Does Fracking Affect the Environment? *Investopedia* [online]. 2023 [cit. 2023-07-06].
<https://www.investopedia.com/ask/answers/011915/what-are-effects-fracking-environment.asp>

CHICK, Tom a HORNSBOSTEL, Chris. Thirty Years of horror: Invasion of the Body Snatchers (1978). *Quarter To Three* [online]. 2013 [cit. 2023-05-30].
<https://www.quartertothree.com/fp/2013/10/20/thirty-years-horror-invasion-body-snatchers-1978/>

Institute of Medicine. *Veterans and Agent Orange: Health Effects of Herbicides Used in Vietnam* [online]. Washington, D.C.: The National Academies Press, 1994, s. 23-35 [cit. 2023-06-15].
<https://doi.org/10.17226/2141>

KATZ, Mark N. The Putin-Chavez Partnership. *Problems of Post-Communism* [online]. 2006, **53**(4), s. 3-9 [cit. 2023-06-25].
<https://doi.org/10.2753/PPC1075-8216530401>

KAUFMAN, Anna. When did Richard Nixon resign? Date, speech, reason for leaving office explained. *USA Today* [online]. 2022 [cit. 2023-06-25].

KEE, Chera. *Not Your Average Zombie: Rehumanizing the Undead from Voodoo to Zombie Walks*. New York: University of Texas Press, 2017.

KHAN, Azmat. Hidden Pentagon Records Reveal Patterns Of Failure In Deadly Airstrikes. *The New York Times* [online]. 2021 [2023-07-01].
<https://www.nytimes.com/interactive/2021/12/18/us/airstrikes-pentagon-records-civilian-deaths.html>

KIRKMAN, Robert a MOORE, Tony. *The Walking Dead: Days Gone By*. 1. vyd. Orange, CA: Image Comics, 2004.

KRANCER, Brooke. Horror Cinema, Trauma, and the US in Crisis in the 1970s. *ArcGIS StoryMaps* [online]. 2022 [cit. 2023-06-14].
<https://storymaps.arcgis.com/stories/68defbc42de0437184087a4afd070ae3>

LEVI, Daniel S. Tracing the blood-curdling origins of vampires, zombies and werewolves. *National Geographic* [online]. 2022 [cit. 2023-05-30].
<https://www.nationalgeographic.co.uk/history-and-civilisation/2022/10/tracing-the-blood-curdling-origins-of-vampires-zombies-and-werewolves>

LUCKHURST, Roger. *Zombies: A Cultural History*. Londýn: Reaktion Book, 2015.

MARIANI, Mike. The Tragic, Forgotten History of Zombies. *The Atlantic* [online]. 2015 [cit. 2023-05-10].
<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/10/how-america-erased-the-tragic-history-of-the-zombie/412264/>

MOLD, Alex. Illicit drugs and the rise of epidemiology during the 1960s. *Journal of Epidemiology and Community Health* [online]. 61(4), 2007, s. 278-281 [cit. 2023-07-08]. <https://doi.org/10.1136%2Fjech.2006.046334>

MORI, Masahiro. The Uncanny Valley. *IEEE Spectrum* [online]. 2012 [cit. 2023-05-14]. <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley>

MOREMAN, Christopher M., RUSHTON, Cory James. *Race, Oppresion and the Zombie: Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition*. Jefferson: McFarland and Company, 2011.

NEFF, Ryan F. *Ya Gotta Shoot `Em in the Head: the Zombie Plague as the New Apocryphal Myth in Post 9/11 America* [online]. Cleveland, 2015 [cit. 2023-06-25]. Diplomová práce. Cleveland State University. Dr. KAREM, Jeff. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=csu1445250527

Neurological Complications of HIV (nedatováno). *John Hopkins Medicine* [online, cit. 2023-06-20]. <https://www.hopkinsmedicine.org/health/conditions-and-diseases/hiv-and-aids/neurological-complications-of-hiv>

NOYAN, Güliz. *Politics Of Zombie Movies From Voodoo To Biohazard* [online]. Istanbul, 2014 [cit. 2023-05-21]. Diplomová práce. Bahçeşehir University, Graduate School Of Social Sciences. Assist. Prof. Dr. ÖZKARACALAR, Kaya. <https://www.academia.edu/download/76264389/FM-CDA65BF2-266C-4B9A-96D0-03127BF6BC3C.pdf>

PASCUAL, Ignacio Diaz. America's War on Drugs – 50 Years Later. *The Leadership Conference on Civil and Human Rights* [online]. 2021 [cit. 2023-06-20]. <https://civilrights.org/blog/americas-war-on-drugs-50-years-later/>

POWELL, Henry. *One Generation Consuming the Next: The Racial Critique of Consumerism on George Romero's Zombie Films* [online]. 2009 [cit. 2023-05-30]. Honors Thesis. Colby College. <https://digitalcommons.colby.edu/honorsthesis/462>

RICE, Kylie. Blood Quantum and its role in Native Identity (nedatováno). *The Indigenous Foundation* [online, cit. 2023-06-26]. <https://www.theindigenousfoundation.org/articles/bloodquantum>

ROYCHOUDHURY, Shubhadepp, DAS, Anandas, SENGUPTA, Pallav, DUTTA, Sulagna, ROYCHOUDHURY, Shatabhisha, CHOUDHURY, Arun Paul, AHMED, A. B Fuzayel, BHATTACHARJEE, Saumendra a SLAMA, Petr. Viral Pandemics of the Last Four Decades: Pathophysiology, Health Impacts and Perspectives. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. **17**(24), Basilej, 2020 [cit. 2023-07-08].
<https://doi.org/10.3390%2Fijerph17249411>

Select Committee on HIV and AIDs in the United Kingdom. The Scale of the Challenge. No vaccine, no cure: HIV and AIDS in the United Kingdom. *UK Parliament* [online]. 2011 [cit. 2023-06-21].
<https://publications.parliament.uk/pa/ld201012/ldselect/lddaids/188/18805.htm>

SCHIFFMAN, Richard. How Cubans' Health Improved When Their Economy Collapsed. *The Atlantic* [online]. 2013 [cit. 2023-06-25].
<https://www.theatlantic.com/health/archive/2013/04/how-cubans-health-improved-when-their-economy-collapsed/275080/>

SZAJNBERG, Nathan Moses. Zombies, vampires, werewolves: An Adolescent's Developmental System for the Undead and Their Ambivalent Dependence on the Living, and Technical Implications. *The Psychoanalytic Review* [online]. 2012, **99**(6), s. 897-910 [cit. 2023-05-20].
<https://doi.org/10.1521/prev.2012.99.6.897>

THOMAS, Jake. What Is Iraq's Green Zone: Why Protests Broke in Baghdad. *Newsweek* [online]. 2022 [cit. 2023-06-27].
<https://www.newsweek.com/what-iraqs-green-zone-why-protests-broke-out-baghdad-1737860>

VESELÝ, Daniel. Kubánská intervence ve prospěch národně osvobozených hnutí v Africe. *Britské listy* [online]. 2007 [cit. 2023-06-25].
<https://legacy.blisty.cz/art/33974.html>

ZANDONELLA, Catherine. Race for profits: Keeanga Yamahtta Taylor's research on 1970s urban housing crisis exposes a familiar history. *Discovery, Research at Princeton* [online]. 2016, s. 36-39 [cit. 2023-06-01].
<https://discovery.princeton.edu/discovery-2016-17/>

Filmy, videa, seriály, hudba

10 Questions for George Romero. In: *YouTube* [online]. 28. 10. 2010. [cit. 2023-05-30]. https://www.youtube.com/watch?v=OZnJtny6C6w&ab_channel=TIME

28 Days Later [film]. Režie BOYLE, Danny. Velká Británie: Fox Searchlight Pictures, 2002.

28 Weeks Later [film]. Režie FRESNADILLO, Juan Carlos. Velká Británie: 20th Century Fox, 2007.

Blood Quantum [film]. Režie BARNABY, Jeff. Kanada: Elevation Pictures, 2020.

Bloodeaters (Toxic Zombies) [film]. Režie MCCRANN, Charles. USA: Parker National Distributing, 1980.

Boosanhaeng [film]. Režie Jižní Korea: Next Entertainment World, 2016.

Creature with the Atom Brain [film]. Režie CAHN, Edward L. USA: Columbia Pictures, 1955.

Dawn of the Dead [film]. Režie ROMERO, George A. USA: United Film Distribution Company, 1979.

Day of the Dead [film]. Režie ROMERO, George A. USA: United Film Distribution Company, 1985.

Deathdream [film]. Režie CLARK, Bob. Kanada, USA: Europix Internatinal LTD., 1974.

Diary of the Dead [film]. Režie ROMERO, George A. USA: Third Rail Releasing, 2008.

Fukkatsu no Hi [film]. Režie FUKKASAKU, Kinji. Japonsko: Toho, 1980.

George A. Romero Talks 'Night of the Living Dead' and Zombies. In: *YouTube* [online]. 17. 10. 2013. [cit. 2023-05-30]. https://www.youtube.com/watch?v=0E4rK7dftd0&ab_channel=GrolschGlobal

I Walked with a Zombie [film]. Režie TOURNEUR, Jacques. USA: RKO Radio Pictures, 1943.

I, Zombie: The Chronicles of Pain [film]. Režie PARKINSON, Andrew. Velká Británie: Fangoria Films, 1998.

iZombie [televizní seriál]. THOMAS, Rob a RUGGIERO, Diane. USA: Warner Bros. Television Studios, 2015-2019.

Invasion of the Body Snatchers [film]. Režie SIEGEL, Don. USA: Allied Artists Pictures, 1956.

Juan de los Muertos [film]. Režie BRUGUÉS, Alejandro. Kuba, Španělsko: 2011.

King of the Zombies [film]. Režie YARBROUGH, Jean. USA: Monogram Pictures Corporation, 1941.

L'Abîme des morts vivants [film]. Režie FRANCO, Jesús. Francie: Eurociné, 1983.

Land of the Dead [film]. Režie ROMERO George A. USA: Universal Pictures, 2005.

Les Raisins de La Mort [film]. Režie ROLIN, Jean. Francie: 1978.

Night of the Living Dead [film]. Režie ROMERO, George A. USA: Continental Distributing, 1968.

O'RIORDAN, Dolores. *Zombie* [zvukový záznam]. Island, 1994.

Resident Evil [film]. Režie ANDERSON, Paul W. S. Německo, USA, Velká Británie: 2002.

Revenge of the Zombies [film]. Režie SEKELY, Steve. USA: Monogram Pictures, 1943.

Shivers [film]. Režie CRONENBERG, David. Kanada: Cinépix Film Properties, 1975.

Shock Waves [film]. Režie WIEDERHORN, Ken. USA: Joseph Brenner Associates, 1977.

Sugar Hill [film]. Režie MASLANSKY, Paul. USA: American International Productions, 1974.

Survival of the Dead [film]. Režie ROMERO, George A. USA: Magnet Releasing, 2009.

The Crazies [film]. Režie ROMERO, George A. USA: Pittsburgh Films, 1973.

The Dead Don't Die [film]. Režie JARMUSCH, Tim. USA: Focus Features, 2019.

The Frozen Dead [film]. Režie LEDER, Herbert J. Velká Británie: Warner-Pathé Distributors, 1966.

The Last of Us [televizní seriál]. DRUCKMANN, Neil a MAZIN, Craig. USA: Warner Bros. Television Studios, 2023.

The Last of Us Part 1 Gameplay Walkthrough FULL GAME. In: *YouTube* [online]. 31. 8. 2022. [cit. 2023-07-01].

The Return of the Living Dead [film]. Režie O'BANNON, Dan. USA: Orion Pictures, 1985.

The Stuff [film]. Režie COHEN, Larry. USA: New York Pictures, 1985.

The Walking Dead [televizní seriál]. DARABONT, Frank. USA: AMC Studios, 2010-2022.

They Saved Hitler's Brain [film]. Režie BRADLEY, David. USA: 1968

Warm Bodies [film]. Režie LEVINE, Jonathan. USA: Lionsgate Films, 2013.

White Zombie [film]. Režie HALPERIN, Victor. USA: United Artists, 1932.

World War Z [film]. Režie FOSTER, Marc. USA: Paramount Pictures, 2013.

Zombi 3 [film]. Režie FULCI, Lucio a MATTEI, Bruno. Itálie: Variety Distribution, 1988.

Zombies of the Stratosphere [film]. Režie BRANNON, Fred C. USA: Republic Pictures, 1952.