

Současný supernatural horror

Ondřej Repatý

Bakalářská práce
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize
akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Ondřej Repatý
Osobní číslo: K14212
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba - Stříhová skladba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. Teoretická část:
Současný supernatural horror

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,
délka minimálně 10 min., stříhová skladba

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrázkových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

CARROLL, Noel. The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart. New York: Routledge, 1990. ISBN 0415902169.

DERRY, Charles. Dark dreams 2.0: a psychological history of the modern horror film from the 1950s to the 21st century. Jefferson, N.C.: McFarland & Company, Inc., Publishers, c2009. ISBN 9780786433971.

LOVECRAFT, H. P. Supernatural horror in literature. New York: Dover Publications, 1973. ISBN 0486201058.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 1. vyd. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

LABÍK, L'udovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBUm, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

MUKAŘOVSKÝ Jan, 1966 "Čas ve filmu", in Studie z estetiky (Praha: Odeon)

Vedoucí bakalářské práce:

MgA. Libor Nemeškal, PhD.

Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

1. prosince 2016

Termín odevzdání bakalářské práce:

9. května 2017

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Bébarová
Mgr. Jana Bébarová
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 30. 4. 2017

ONDŘEJ REPATÝ 
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá dramaturgií a analýzou hororových filmů. Nejprve uvede příklady hororových filmů z hlediska historie kinematografie, dále bude analyzovat vybrané supernatural hororové filmy a v nich použité prvky a metody, kterými jsou tvořeny. Nakonec se bude snažit analyzované metody a části filmů porovnávat a dojít k východisku, jak by měl vypadat moderní hororový film, který by dosáhl diváckého úspěchu.

Klíčová slova: horor, hororový film, analýza, dramaturgie, filmová struktura

ABSTRACT

This Bachelor's work applies to dramatics and the analysis of horror films. First it will introduce examples of the use from the viewpoint of the history of cinematography. Then it will focus on the chosen dance films and the elements and methods they use and consist of. At the end it will try to compare the analysed methods with the parts of the films and then conclude with what a successful modern horror film should look like from the viewers perspective.

Keywords: horror, horror film, analysis, dramatics, film structure

Tímto bych chtěl poděkovat panu MgA. Liboru Nemeškalovi, Ph.D. za velkou ochotu, veškerou pomoc a motivaci, která mi byla z jeho strany poskytnuta.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD | 9 |
| 1 SUPERNATURAL HOROR | 10 |
| 1.1 POJEM, FUNKCE A VZNIK HORORU | 10 |
| 1.2 DEFINICE ŽÁNRU HORORU | 12 |
| 1.3 SUPERNATURAL HOROR | 14 |
| 1.4 POČÁTKY SUBŽÁNRU | 14 |
| 1.5 SOUČASNÝ SUPERNATURAL HOROR | 16 |
| 1.6 VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDKY | 17 |
| 2 DIVÁCKÝ HOROROVÝ FILM | 20 |
| 2.1 ÚVOD | 20 |
| 2.2 TVORBA HOROROVÝCH MONSTER | 20 |
| 2.3 PROSTŘEDÍ | 21 |
| 2.4 HLAVNÍ POSTAVA – PROCES IDENTIFIKACE | 22 |
| 2.5 SHRNUÍ | 23 |
| 3 PŘÍPADOVÁ STUDIE: ANALÝZA HOROROVÝCH FILMŮ | 25 |
| 3.1 SINISTER | 25 |
| 3.1.1 O FILMU | 25 |
| 3.1.2 HLAVNÍ POSTAVY, JEJICH VLASTNOSTI A VÝVOJ | 26 |
| 3.1.3 HLAVNÍ CÍLE PROTAGONISTY | 27 |
| 3.1.4 PŘÍBĚHOVÁ LINIE | 28 |
| 3.1.5 SUBJEKTIVIZACE HLAVNÍHO HRDINY | 29 |
| 3.1.6 ANALYZOVANÉ SCÉNY | 31 |
| 3.1.6.1 POPRVÉ REÁLNĚ VIDÍME BUGHUULA | 31 |
| 3.1.7 ANALÝZA FILMU Z HLEDISKA DIVÁCKÉHO ZÁJMU | 33 |
| 3.2 V ZAJETÍ DÉMONŮ | 34 |
| 3.2.1 O FILMU | 34 |
| 3.2.2 HLAVNÍ POSTAVY JEJICH VLASTNOSTI A VÝVOJ | 34 |
| 3.2.3 PŘÍBĚHOVÁ LINIE | 35 |
| 3.2.4 POMĚR DĚSIVÝCH SCÉN A PŘÍBĚHOVÉ LINIE | 36 |
| 3.2.5 ANALYZOVANÉ SCÉNY | 37 |
| 3.2.5.1 ÚVODNÍ SCÉNA – EXPOZICE WARRENOVÝCH | 37 |
| 3.2.5.2 PRVNÍ SETKÁNÍ S NADPŘÍROZENOU POSTAVOU | 38 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2.6 ANALÝZA FILMU Z HLEDISKA DIVÁCKÉHO ZÁJMU..... | 40 |
| 4 ZÁVĚR | 41 |
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY | 42 |
| SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ..... | 43 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ | 44 |
| SEZNAM TABULEK..... | 45 |
| SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ..... | 46 |

ÚVOD

V dnešní době existuje spousta filmů zabývajících se tématem hrůzy, strachu a nadpřirozených bytostí. Nejrozšířenějším žánrem zabývajícím se těmito tématy je horor. Ne vždy jsou tyto filmy zpracovány tak, aby zaujaly publikum a sklidily tak co největší úspěch. Často se právě díky neznalosti základních pravidel a špatného použití vyjadřovacích prostředků setkáváme s filmy, které působí více komicky než děsivě.

Moje teze jak udělat úspěšný hororový film je následovná. Aby film tohoto žánru mohl být globálně úspěšný, je kromě využívání správných vyjadřovacích technik a postupů důležitá jeho jedinečnost. Jedinečností se myslí odchylka od zažitých stereotypů a rozbití divácké zkušenosti spojené s tímto žánrem. Právě divácká zkušenost a přesné kopírování postupu jiných filmů ubírá novým hororům na jejich atraktivitě a publikum si z kina neodnáší ten pocit, který původně očekávalo, tedy pocit napětí a strachu.

Cílem této bakalářské práce je co nejvíce porozumět struktuře, dramaturgii a pravidlům využívaných v hororovém žánru. Dále bude tato práce analyzovat použité filmové prvky a metody u konkrétních filmů, díky kterým bude posléze možné dojít k východisku, jakým směrem by se měl vydat současný supernatural horor, aby dosáhl diváckého úspěchu.

Pro získání veškerých poznatků pro následné analýzy, budu čerpat převážně z knih „Dramaturgie stříhové skladby“ – Ludovít Labík, „Phylosophy of horror – Noel Carrol“ a „Supernatural Horror in literature – H. P. Lovecraft. Všechny získané informace použiji k následné analýze dvou filmů odlišných stylem, kterým přistupují k publiku. Na závěr dojde ke shrnutí všech poznatků a k zodpovězení otázky, jak vytvořit hororový film, který se stane pro diváky opět děsivým.

1 SUPERNATURAL HOROR



Obr. 1 Propagační obrázek k filmu *Nothing left to fear*

1.1 Pojem, funkce a vznik hororu

Nejstarší a nejsilnější emocií je strach a nejstarším a nejsilnějším druhem strachu je strach z neznámého.¹

Horor je jedním z uměleckých žánrů, který se uplatňuje jak ve filmu, literatuře tak i v hudební produkci. Jeho cílem je vyvolat u diváka pocit strachu a děsu nejen obsahovou formou, ale taky estetickou. Vyvolání pocitu strachu je také z velké části zapříčiněno na základě ztotožnění se s postavami, které se ocitají v extrémním ohrožení.² O tom svědčí i jeho samotný název. Význam slova horor, je v anglickém jazyce přeložen jako hrůza nebo zděšení.³

Původ samostatného hororového žánru sahá do daleké historie, kde prvky hrůzného vyprávění můžeme najít v nejstarším folklóru, baladách a svatých textech. Hororový příběh

¹ Srov. LOVECRAFT, H. P., ADAMOVIČ, Ivan, ed. *Bezejmenné město a jiné povídky: nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. Ilustroval Milan FIBIGER. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-46-0.

² Srov. *Filmové žánry – definice, typy, příklady*. 25fps [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/>

³ Srov. MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 9788071856696.

je stejně starý jako lidské myšlení a řeč, to lze přirozeně předpokládat u formy tak úzce spjaté s prastarými emocemi.⁴

Stejně jako první snímky s erotickou tematikou, i strach z nadpřirozena a první filmoví netvoři postupovali kinematografií nedlouho od jejího vynalezení v roce 1895. Názory filmových teoretiků na to, zdali hororovému žánru v kinematografii vdechly život Meliésovy eskamotérské kousky ve Francii či Edisonův kinematograf za oceánem, se v dostupných knižních publikacích značně liší. Oproti tomu se ale většina zdrojů shodne na tom, že hlavní inspirací pro většinu raných filmových monster, duchařských historek a výletů do světa nadpřirozena, je jednoznačně literatura dob gotiky a romantismu.⁵

První populární horory se řadí do německého hnutí expresionismus, které vzniklo po první světové válce v roce 1920 a pokračovalo až do roku 1926. Expanze německé kinematografie byla zapříčiněna především izolací během první světové války. Některé ze snímků se staly uznávanými díly (Nosferatu – r. F. V. Murnaus).⁶

„Během raného období zvukového filmu se horor stal důležitým žánrem. Některé horory vznikly už ve 20. letech ve studiu Universal. Především díky německým režisérům, z hnutí expresionismu, přecházejících do Ameriky. Mezi tyto filmy patří např.: Příšerná chvíle (1927), Drákula (1931), Frankenstein (1931). Významnou řadu „béčkových“ hororů vyprodukovalo na počátku 40. let oddělení RKO. To se inspirovalo především subžánrem horor/scifi pocházejícím z Japonska (Godzilla).“⁷

V letech 1950-1960 se díky pokrokům v technologii styl hororů přesunul od gotiky k současným problémům.

Hororový žánr rozvíjelo mnoho tvůrců generace 70. let. (Steven Spielberg, Brian De Palma, John Carpenter a George Romero). Zapletli se s ním i další prestižní režiséři, včetně Francise Forda Coppoly (Drákula, 1992).

⁴ Srov. LOVECRAFT, H. P., ADAMOVIČ, Ivan, ed. *Bezejmenné město a jiné povídky: nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. Ilustroval Milan FIBIGER. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-46-0.

⁵ Srov. *Raná léta hororové kinematografie - část I*. Sanctuary. [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://www.sanctuary.cz/5403-rana-leta-hororove-kinematografie-cast>

⁶ Srov. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0415902169.

⁷ Cit. THOMPSON, Kristin, BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

1.2 Definice žánru hororu

Koncept slova žánr je jedním z problematických a nestabilních konceptů filmové teorie a historie. Zároveň patří k termínům nejčastěji využívaným ne bez jisté míry automatismu a obecného srozumění a jeho významu. Žánr je přitom historicky a kriticky definovaný rozdílnými způsoby (konkrétní text, kulturní fenomén historicky odrážející konkrétní společenskou realitu, čistě funkčně jako nástroj k určení).

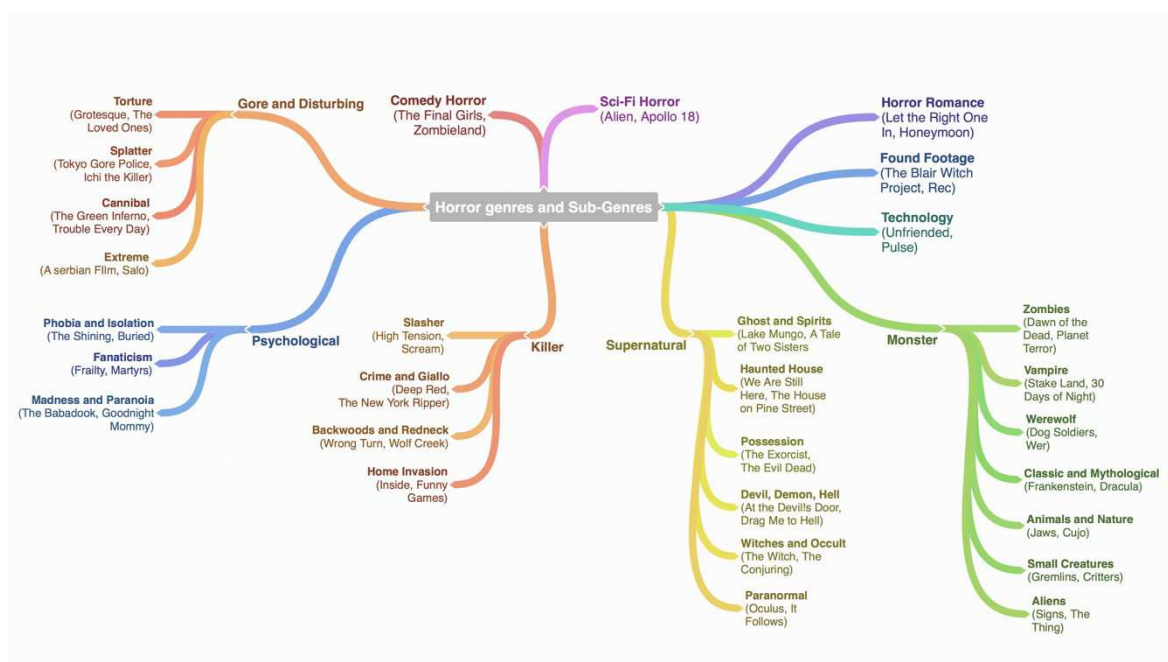
Barry Keith Grant nabízí definici žánru jako opakování a variace známých příběhů, se známými postavami ve známých situacích za předpokladu diváckého očekávání vytvořeného během předchozího sledování žánrových filmů. Jinými slovy žánr je určitý systém konvencí, znovu se objevujících vzorců, ikonografie a diváckého očekávání. Steve Neale takto vymezený systém komplikuje poukázáním na fakt, že jednotlivé žánry nejsou izolované kategorie, které se od ostatních liší unikátními znaky, ale jejich unikátnost spočívá v kombinování těchto znaků, jež jsou jinak často sdíleny napříč různými žánry.⁸

Žánr horor je často spojován s výskytem nadpřirozených bytostí jako symbolu hrůzy. Pokud označíme monstrum, jako symbol hororového žánru, budeme muset najít způsob, jak odlišit hororový příběh od pouhého příběhu nadpřirozených pohádkových bytostí. Základním rozdílem je vztah hlavních postav s nadpřirozenou bytostí. Zatímco v hororovém žánru jsou monstra člověkem vnímána jako abnormální hrůzostrašné jevy, v pohádkách jsou součástí každodenního života a často se s lidmi dokonce přátelí. Pro příklad postava Chewbacca z filmu Star Wars je brána jako člen skupiny. Lidé se k němu chovají přátelsky i přesto, že je to nadpřirozená bytost. Draci, griffinové, nestvůry v mýtech, jsou brány jako hrůzostrašné bytosti ve světě mýtů, ale nejsou pro tento žánr nepřirozené. To znamená, že v hororech je monstrum mimořádný charakter v našem obyčejném světě, kdežto v pohádkách a mýtech je monstrum obyčejný tvor v mimořádném světě.⁹

⁸ Srov. *Film a žánr*. [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf

⁹ Srov. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0415902169

„Žánr horor dělíme podle povahy zápletky či původu monstra na velké množství subžánrů, z nichž základní jsou: sci-fi horor (Vetřelec, r. R. Scott, 1979), psychologický horor – roli monstra zastupuje psychopat (Mlčení jehňátek, r. J. Demme, 1991), supernatural horor – na mysteriózní bázi (Kruh, r. G. Verbinski, 2002), zombie horror (Noc oživlých mrtvol, r. G. A. Romero, 1968), splatter – vyvrážďovací horor (Pátek třináctého, r. S. S. Cunningham, 1980) a hororovou komedii (Krotitelé duchů, r. I. Reitman, 1984).“¹⁰ Podrobnější rozdělení, včetně příkladů nalezneme v příložené tabulce.



Obr. 2 Hororové subžánry a jejich příklady

¹⁰ Cit. *Filmové žánry – definice, typy, příklady*. 25fps [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry--definice-typy-prikklady/>

1.3 Supernatural horror

„První instinkty a emoce člověka formovaly jeho reakci na prostředí, v němž se nacházel. Vůči jevům, jejichž příčiny a následky chápal, kdežto kolem věcí, jimž nerozuměl – a svět se jimi tehdy jen hemžil, vznikaly takové personifikace, zázračné výklady a pocity bázně a strachu, jaké mohly napadnout plemeno, které mělo jen hrstku prostičkých myšlenek a omezené zkušenosti. Neznámo bylo nevypočitatelné, a tak se pro naše prapředky stalo strašným a všemocným zdrojem darů a pohrom, jež byly předělovány lidstvu záhadných a zcela mimozemských důvodů, takže zjevně patřily do oblasti bytí, o nichž nic nevíme a na nichž nemáme žádný podíl.“¹¹

Základem pojmu supernatural „nadpřirozený“ je slovní spojení latinského původu supra (výše) a naturalis (přírodní). Toto slovní spojení je často spojováno s duchy, bohy či jinými nadpřirozenými bytostmi. Jedná se o cokoliv, co nelze vysvětlit vědeckou metodou a staví se nad rámec zákonů přírody.¹² Velké množství náboženství je založeno právě na prvcích nadpřirozena. Jedná se například o nanebevzatí Panny Marie, činy svatých, zázraky vykonané bohy apod. Často se také objevuje ve spojení s okultismem a čarodějnictvím. Nelze tedy přesně určit období, ve kterém pojem supernatural vznikl.

Filmy s prvky nadpřirozena se zabývají tématy bohů a bohyní, duchů, zjevení, zázraky a dalšími podobnými mimořádnými jevy. Často jsou kombinované s různými žánry, včetně komedie, sci-fi a fantasy nebo právě hororem. Zajímavé je, že do nedávné doby byly obvykle prezentovány jako komické a vtipné, ale nebyly navrženy tak, aby publikum děsily. Existuje taky velké množství subžánrů kombinující prvky fantasy, komedie a hororu dohromady.¹³

1.4 Počátky subžánru

„Strach se objevuje jako prvek nejstaršího folklóru všech ras a vykrytalizoval v nejstarobylejších baladách, kronikách a posvátných spisech. Byl také výrazným rysem složité obřadní magie s jejími rituály, sloužícími k vyvolávání démonů, přízraků, magie, jež

¹¹ Cit. LOVECRAFT, H. P., ADAMOVIČ, Ivan, ed. *Bezejmenné město a jiné povídky: nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. Ilustroval Milan FIBIGER. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-46-0.

¹² Srov. *Supernatural*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Supernatural>

¹³ Srov. *Supernatural films*. Filmsite [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: www.filmsite.org/supernaturalfilms

*vzkvétala od prehistorických dob a nejvyššího rozvoje dosáhla v Egyptě a u semitských národů. Zlomky jako Kniha Enochova a Šalamounovy klíčky dobře dokládají, jakou moc mělo nadpřirozeno nad starověkou orientální myslí. Právě na něm byly založeny trvalé systémy a tradice, jejichž ozvěny skrytě doléhají až do současnosti.*¹⁴

Prvky supernatural hororu do literatury pronikaly postupně. První náznaky můžeme pozorovat u poezie, která nejprve dosáhla plného výrazu ve starověké literatuře. Například příhoda s vlkodlakem v Petroniovi, hrůzné pasáže v Apuleiovi. Stejně tak je tomu v době středověku a renesance, kdy se horor stává stálým prvkem dobové literatury (Beowulf). *„Během sedmnáctého a osmnáctého století pozorujeme nenápadné přibývání temných pověstí a balad. Nadále však jsou zatlačovány pod povrch neškodné a uznávané literatury. Množily se knížky lidového čtení se strašidelnými a hrůznými náměty (Zjevení paní Vealové – Defoe).*¹⁵ Stále šlo však pouze o jednotlivé prvky hrůzy objevující se v literárních dílech. První pevný literární útvar nadpřirozeného hororu můžeme pozorovat až v gotickém románu.

Typickými britskými příklady nástupu hororu do uznávané literatury jsou přízračné krajiny z pověstí o Ossianovi, chaotické vize Williama Blakea, groteskní tance čarodějnic v Brunsově baladě Tam O`Shanter, zlověstná démoničnost Coleridgeových básní Christabel a Píseň o starém námořníkovu od Jamese Hogga. Skutečným zakladatelem hororu jako trvalé literární tvorby byl Horace Walpole. Vyžíval se ve středověké romantice a tajemnu (Otrantský zámek)

Duchové objevující se ve filmu se datují do druhé světové války a post-válečné éry romantické komedie. Příkladem je například film Here Comes Mr. Jordan (1941) o talentovaném boxerovi Joe Pendletonovi, který se po havárii letadla probudí a zjišťuje, že ačkoliv stále žije, jeho tělo již bylo dávno spáleno. V nebi mu předpoví, že má zemřít až za 50. let a tak dále žije v jiném těle.

Nicméně ve 40. letech vzniklo několik filmů založených na nadpřirozené síle zabývajícími se vážnějšími hororovými tématy. The Uninvited (1944) už nese určité prvky

¹⁴ Cit. LOVECRAFT, H. P., ADAMOVIČ, Ivan, ed. *Bezejmenné město a jiné povídky: nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. Ilustroval Milan FIBIGER. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-46-0.

¹⁵ Cit. LOVECRAFT, H. P., ADAMOVIČ, Ivan, ed. *Bezejmenné město a jiné povídky: nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. Ilustroval Milan FIBIGER. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-46-0.

současného supernatural hororu. Tématem je osamělý dům na anglickém pobřeží, kde se nastěhují dva sourozenci. Časem se dozvídají různé příběhy o předchozích majitelích a potkají se s jejich dcerou. V opuštěném domě se v noci ozývají nevysvětlitelné zvuky a je jasné, že něco není v pořádku.

Ve 40. letech se několik dalších filmů zabíralo nadpřirozenými úkazy. Často šlo o filmy s náboženskou tematikou. Ve filmu *The Devil and Daniel Webster* (1941) farmář prodá svou duši ďáblu. Po uplynutí lhůty ji ale odmítá splatit.

Další filmy v tomto období míchaly náboženství a duchovní svět dohromady. Režisér John Cromwell a jeho melodrama míchané s prvky fantasy. *The Enchanted Cottage* (1944) je o příběhu dvou osamělých a ztracených duší, znetvořeném a zahořklém válečném veteránovi a stydlivé ženě.¹⁶

Od 50. – 70. let vznikalo velké množství nízkonákladových hororových filmů. V subžánru supernatural hororu šlo především o díla: *13 duchů* (1960) - Dr. Zobra umírá a zanechává svému synovci své dílo. Cyrus se do domu přestěhuje a ihned se snaží nalézt údajně schovaný poklad, který zde doktor zanechal. Zanedlouho ale zjišťuje, že spolu s domem zdědil i 12 duchů. *The Haunting* (1963) – Důstojník z neapolské armády pronásleduje záhadnou ženu do zámku starého Barona, kde odhalí, že ona dáma je členkou čarodějnického klanu.

1.5 Současný supernatural horor

Od poezie, přes náměty s bohy a prvními náznaky nadpřirozených bytostí vyvolávajících hrůzu se dostáváme k dnešnímu pojetí supernatural hororu. Ten těží ze všech zmíněných aspektů vyprávění ať už literárního nebo filmového. Současný horor si získává stále větší oblibu nejen u fanoušků žánru, ale i u širšího publika. Nárůst popularity spočívá v několika faktorech. Hororová produkce se vždy dokáže v rámci narativní výstavby i vizuálního stylu přizpůsobit vnímání moderního diváka. Zobrazuje aktuální trendy a tendence zejména v technických novinkách, které představují pro žánr důležitý prostředek k vytvoření formální podoby díla. Zvláště v dnešní době prochází horor rozmanitými

¹⁶ Srov. *Supernatural films*. *Filmsite* [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: www.filmsite.org/supernaturalfilms

řemeslnými transformacemi. Tvůrci často využívají možnosti nejnovější digitální technologie, opírající se zvláště o počítačové efekty. V posledním období dochází mnohdy při práci se žánrem k jeho hybridizaci a nabízí divákovi atraktivní propojení různých žánrových kompetencí jako prolínání několika časových rovin, prostorů apod.¹⁷

Do módy se dostávají témata jako exorcismus, okultismus, spiritualismus, ritualismus. Často je člověk zobrazován jako křehká bytost stavěna proti obrovským temným silám. Příkladem je film jako *Vymítač ďábla: Zrození* – 2004. Příběhy se často opírají o skutečná fakta jako tomu je u filmu *V zajetí démonů* (2013) – James Wan, inspirovaný skutečnou událostí případu Eda a Lorrain Warren zabývajících se vyšetřováním a řešením paranormálních jevů. Právě inspirace skutečnými událostmi často posiluje důvěryhodnost hororového příběhu. Film *V zajetí démonů* je proto předmětem mé analýzy na současné techniky používané v hororu. Dalším filmem, kterým se má analýza bude zabývat je *Sinister* – 2012, především díky velkému důrazu na subjektivizaci hlavní postavy a působení jejich emocí na diváka.

1.6 Vyjadřovací prostředky

Pocit strachu z hororu není definován pouze vzhledem nadpřirozené bytosti. Strach může být rovněž podpořen samotným stylem vyprávění, střihem, zvukem a mizanscénou. Všechny tyto části filmového vyprávění označujeme jako „filmová řeč“. Wharton a Grant (2005) definovali „filmovou řeč“ jako médium, které vytváří určitou zprávu pro diváka pomocí mizanscény, střihu, zvuku a speciálních efektů. Použitá technika pro sdělení zprávy nebo pocitu divákovi není z dlouhodobého hlediska udržitelná a musí se postupem času měnit. Pro příklad, technika použita v hollywoodských hororech je rozdílná od technicky použité v hororech japonských. Stejně tak technika používaná v současných hollywoodských hororech se bude značně lišit od techniky používané za 10 let.

Pro dosažení nejlepšího efektu pocitu strachu nesmíme používat pouze jeden element filmového jazyka. Pokud režisér klade důraz pouze na kamerovou složku a ignoruje další aspekty filmového vyprávění, jako je střih nebo zvuk, pocit strachu v určitých scénách

¹⁷ Srov. *Horor v současném Hollywoodu*. Fantomfilm [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=389>

značně pokulhává. Je potřeba najít určitou rovnováhu mezi všemi elementy filmového vyprávění pro dosažení nejvyššího možného efektu.¹⁸

Technika při používání kamerové složky je v drtivé většině hororových filmů podobná. Při obyčejném vyprávění příběhu se často používají celky a polodetaily. Ve scénách, kdy je důležité navodit v publiku pocit strachu, vidíme značně převyšující použití detailních záběrů nad záběry celku. Úzkými záběry dokážeme před divákem skrýt okolní prostor a soustředit ho pouze na hrdinu nebo jeho subjektivní pohled. To dává režisérovi velký prostor pro manipulaci s náhlým výskytem nadpřirozené bytosti nebo falešného momentu, kdy kamera prudce přelétne místností, ale nakonec zjišťujeme, že v ní vlastně nic není. To v divákovi pocit strachu ještě více stupňuje. Podobného efektu dosahujeme i svícením. Pro horory je typické ponuré svícení. To v sobě představuje hned několik skrytých významů, jako jsou tma, temnota a smrt.¹⁹ Stejně jako úzké záběry i velmi kontrastní svícení napomáhá k zúžení zorného pole diváka. Častou technikou svícení je například světlo z baterky nebo mobilu, které nám chaotickými pohyby odkrývá prostor kolem hlavního hrdiny.

Scénáře hororových filmů často vychází z každodenních situací. To napomáhá k lepšímu ztotožnění se s hlavním hrdinou a prožívání jeho situací. Velmi časté je i použití rekvizit, které v sobě skrývají určité tajemno. Například ve filmu *Ouija* (r. Stilles White, 2014) jde o tabulku pro komunikaci se zesnulými, ve filmu *Sinister* (r. Ciaran Foy, 2015) je to kamera s nahrávkami vražd. Co ale dělá horor z velké části děsivým, jsou především kostýmy a make up nadpřirozených bytostí. Pokud nadpřirozená bytost nevypadá děsivě a odpudivě, publikum z ní nebude mít reálný strach.²⁰

Ve střihu hororových filmů hraje velmi významnou roli tempo. Pro výchozí situace používáme mnohdy až přehnaně pomalé tempo. Například otevírání dveří v hororu zabere mnohonásobně více času, než otevírání dveří ve westernu. Tempo se s rostoucím napětím

¹⁸ Srov. BIANUS, Addley Bromeo. *Horror effect technique through the application of 'film language' on four selected horror films*. Faculty of Humanities, Arts and Heritage, University Malaysia Sabah: International Journal of Technical Research and Applications, 2014. ISSN 2320-8163.

¹⁹ Srov. BIANUS, Addley Bromeo. *Horror effect technique through the application of 'film language' on four selected horror films*. Faculty of Humanities, Arts and Heritage, University Malaysia Sabah: International Journal of Technical Research and Applications, 2014. ISSN 2320-8163.

²⁰ Srov. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0415902169.

úměrně zvyšuje. Před okamžikem nejvyššího bodu scény se ve většině případů úplně zvolní a pak prudce zrychlí. Díky tomu dokážeme ovládat divákovo napětí a vytvářet tzv. umělé situace, kdy tempo nabývá na rychlosti, pak výrazně zpomalí a prudce zrychlí. Divák očekává konflikt s nadpřirozenou bytostí, nakonec však vidíme pouze prázdnou místnost, kde se nám podaří tempo opět zklidnit pro mnohem větší šok v následující záběru, kdy ke konfliktu opravdu dochází. Tomu samozřejmě z velké části napomáhá i zvuková složka a využití diegetického a nediegetického zvuku. V hororech častěji než v jiných žánrech můžeme vidět i využití tzv. filmového ticha.

Obecně většina hororů používá téměř stejnou filmovou řeč, která se odlišuje pouze kreativitou produkčního týmu při vytváření děsivých situací. Samozřejmě často je rozhodující jakou technologii při tvorbě filmu využíváme. Zde ale platí jako o většiny filmů, že nákladný film s velkým množstvím speciálních efektů nemusí být nutně lepší, než nízko nákladový film zaměřující se hlavně na instinkt a zkušenosti diváka.

2 DIVÁCKÝ HOROROVÝ FILM

2.1 Úvod

Protože bolest a hrozbu smrti si pamatujeme živěji než potěšení a protože našich citů vůči příznivým aspektům neznáma se od počátku zmocnily konvenční náboženské rituály a formalizovaly je, v lidovém přirozeném folklóru vystupuje především temnější a zlověstnější stránka záhad vesmíru. Tento úkaz dále podporuje fakt, že nejistota a nebezpečí spolu vždy úzce souvisejí. Proto je každý neznámý svět světem nebezpečí a možného zla. Když se k tomuto pocitu strachu a zla přidá nesporné kouzlo úžasu a zvědavosti, zrodí se sloučenina pronikavých citů a vydrážděné obraznosti, jež bude nevyhnutelně žít stejně dlouho jako lidstvo samo. Děti budou mít vždycky strach ze tmy a lidé s myslí vnímavou k zděděným pudům se budou vždy chvět při pomýšlení na skryté a bezedné světy cizorodého života, jenž snad pulzuje v hlubinách mezi hvězdami.

K vytvoření hororového filmu je nutné správné pochopení základu emocionální reakce publika na působení nadpřirozených postav. V ideálním případě reakce publika probíhá paralelně s emocemi pozitivních hlavních hrdinů. Ačkoliv divák nevěří v existenci nadpřirozené postavy, je nutné, aby v něm vyvolávala strach. Toho je docíleno tzv. zrcadlovým efektem, který je pro tento žánr klíčový. Zrcadlovým efektem je myšleno opakování určitých reakcí hlavních hrdinů samotným publikem. Do těchto reakcí můžeme zařadit nervozitu, napětí a strach.²¹ Kromě samotného zrcadlení, kterému se více budeme věnovat v kapitole Hlavní postava – proces identifikace, je taky nutné správné pochopení tvorby hororových monster, vytváření prostředí a jejich zasazení do příběhu a manipulace s divákem pomocí vyjadřovacích prostředků.

2.2 Tvorba hororových monster

Carrol rozlišuje tvorbu hororových monster na čtyři základní způsoby. Jsou to splynutí, štěpení, magnifikace, a masifikace. Fúze a štěpení jsou prostředky sloužící ke konstrukci monstra. Magnifikace a masifikace jsou prostředky k zesílení síly už ohavných stvoření. K vysvětlení těchto pojmů nejlépe napomůže uvedení jejich příkladů. Magnifikace,

²¹ Srov. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0415902169.

jinak taky zvětšování, dodává zdánlivě neškodným a obyčejným postavám děsivý vzhled. Jedná se o postavy jako Godzilla, King Kong, obrovští pavouci a hadi.

Masifikace spočívá ve velkém množství monster, které jsou sami o sobě jednotlivě neškodné. Často se ve filmech jedná o hmyz, ptáky, pavouky. Tyto malé stvoření jednotlivě nepovažujeme za hrozbu. Pokud ale hlavní postavu napadne velké množství včel, lze už mluvit o monstře, z kterého máme strach. Pokud je ještě příběh podpořen například fobií hlavní postavy z pavouků, emoce je ještě silnější.

Postava vznikající fúzí je v podstatě složená z několik všedních bytostí dohromady. To se týká především mýtických bytostí, jako jsou sfingy, mořské panny a jim podobné postavy. Carroll do této skupiny řadí i Frankensteinovo monstrum, které je vytvořené z různých částí odlišných lidí.

Štěpením jsou protikladné elementy, rozložené na odlišné, přesto ale metafyzické příbuzné identity.²² Pro vysvětlení, jedná se o postavy, které mohou být zároveň kladné a zároveň záporné. Typickým charakterem pro tento druh tvorby postavy je například vlkodlak. Ve dne se může jednat o klasickou kladnou postavu, která nenesé žádné známky hrůzy. Často je vystavěn hororový příběh právě na tom, že postava, která je vlkodlakem, je právě ta, u které bychom to nejméně čekali.

2.3 Prostředí

Ve snaze navodit strach se často využívají právě taková místa, která člověku sama o sobě navozují úzkost. Právě prostředí těží nejvíce z divácké zkušenosti. Je to například temný les, který už sám o sobě působí jako potenciální nebezpečí. Schovává v sobě určitou míru tajemna a nepředvídatelnosti. Jsou to místa opředena určitým tajemstvím, jako jsou opuštěné kostely, hřbitovy, ruiny, místa kde se udály smrtelné nehody.

Právě na takových místech se dá dobře pracovat se strachem z neznáma. Ten se vytváří narušením normálních vztahů – přidáním nějakého iracionálního prvku.

Pokud se například člověk ocitne v noci v temném lese, slyší jen šustění listí, mírný vítr, všude přítomné ticho a najednou zaslechne za nedalekým stromem prasknutí dřeva,

²² Srov. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0415902169.

neubrání se myšlenkám na duchy, příšery nebo sériové vrahy, i když se z toho stal téměř stereotyp. Horor nejvíce těží ze scén odehrávajících se ve tmě. I přesto, že scény ve tmě jsou do hororů zasazovány od jeho samotného počátku, tento prvek stále funguje. Je tomu tak proto, že pro člověka je zrak nejdůležitějším smyslem. Tvoří osmdesát procent ze všech přijímaných informací. Tma se využívá právě k zesílení pocitu neznáma, tajemna.

2.4 Hlavní postava – proces identifikace

Prvním předpokladem pro pochopení procesu identifikace, tedy ztotožnění diváka s postavou ve filmu a zrcadlení jejich emocí, je pochopení toho jak film jako celek na publikum působí.

„Film je výrazovým prostředkem blízkým principu snění. Mnoho rysů tomu nasvědčuje. Především filmy a snění spojuje vizuální charakter: stejně tak, jako filmová řeč je „téměř výhradně vizuální záležitost“. Pak je zde obrovská možnost pohybu: „stejně jako ve snu ani ve filmu nemají obrazy pevné a silné vazby na čas a prostor“. Zároveň jak v jednom, tak v druhém případě neexistuje úzká příčinná vazba: filmové sekvence, stejně jako snové vize, na sebe navazují spíše na základě „vzájemné blízkosti a představitivosti“ než na základě logických vztahů.“²³

Francesco Casetti studuje teorii Leboviciho, který chce dokázat, že divák v kině může být díky situaci, v níž se nachází, přirovnán ke snící osobě. *„Především tady jsou okolnosti promítání: temný sál, osamělost jednotlivých těl, psychologické odevzdání i nereálnost obrazů jsou úplně stejné jako ve snu. Dále film vyvolává empatii.“²⁴* Tato teorie by si sama o sobě zasloužila celou kapitolu. Zde je použita hlavně pro lepší pochopení ztotožnění diváka s postavou ve filmu.

Neméně důležitá je samozřejmě charakterizace hlavního hrdiny.

Cíl charakterizace:

- Vzbudit sympatie k hrdinovi

²³ Cit. Casetti, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. V Praze: Akademie múzických umění, 2008. ISBN 978-80-7331-143-8.

²⁴ Cit. Casetti, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. V Praze: Akademie múzických umění, 2008. ISBN 978-80-7331-143-8.

- Divák musí mít o hrdinu starch
- Divák musí hrdinu obdivovat (povaha, vtipnost, profesionální odbornost)
- Ukázat vztah k moci (schopnost vézt kolektiv, jít si za svým cílem, šířit svoje přesvědčení)
- Prostřednictvím emocí a poznání hrdiny přenést emoci a poznání na diváka

Vztah sympatií k hlavnímu hrdinovi by měl vzniknout hned, jak je to možné, nezávisle na žánru nebo zda se jedná o kladného nebo záporného hrdinu. Pokud je hrdina sympatický, divák se s ním ztotožní. K tomu napomáhají určité vlastnosti hlavního hrdiny:

- Výjimečnost a odvaha. Pasivní protagonista je pro vznik diváckého filmu okamžitě problém.
- Chyba hrdiny. Je nám sympatické pokud má hrdina chyby, které poznáváme. Nejlépe u svých blízkých.
- Nespravedlnost vůči hrdinovi. Většina úspěšných filmů v expozici charakterizuje hrdinu jako poškozeného v sociálních vztazích
- Schopnosti. Obdivujeme lidi, kteří něco umí, nebo jsou experti, nebo jsou v něčem lepší než diváci
- Zábavnost. Těšíme se z lidí, kteří jsou pozitivní a mají smysl pro humor
- Rodinné a přátelské vztahy
- Cílevědomost²⁵

2.5 Shrnutí

„Nejlepší dnešní hororové příběhy těží z dlouhého vývoje žánru a vyznačují se přirozeností, přesvědčivostí, uměleckou obratností a intenzivní působivostí, jimž se nemůže rovnat nic z gotické literatury předminulého a minulého století. Během let nesmírně pokročila technika, řemeslo, zkušenosti a psychologické znalosti, takže mnohá ze strašidelných děl se zdají naivní a neobratná. Seriózní strašidelné příběhy jsou buď realisticky intenzivní svou vnitřní důsledností a dokonalou věrností realitě ve všem kromě jediného nadpřirozeného směru, který si autor zvolil, nebo se odehrávají zcela v říši fantazie, v atmosféře rafinovaně přizpůsobené názornému zobrazení křehce exotického světa

²⁵ Srov. LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

neskutečna za hranicemi prostoru a času, kde se může stát prakticky cokoli, pokud se to stane v souladu s určitým druhem představitosti, normálním pro vnímavý lidský mozek.“²⁶

Hlavní kouzlo hororového příběhu však spočívá v tom, jak je vyprávěn. Nikdo by nedokázal popsat hromadící se napětí a konečnou hrůzu, aniž by se přesně řídil postupem, jímž předkládá postupné náznaky a odhalení. Tyto znaky a postupy budeme podrobně zkoumat v následující kapitole ve vybraných současných hororových filmech *Sinister* a *The Conjuring*.

²⁶ Cit. LOVECRAFT, H. P., ADAMOVIČ, Ivan, ed. *Bezejmenné město a jiné povídky: nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. Ilustroval Milan FIBIGER. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-46-0.

3 PŘÍPADOVÁ STUDIE: ANALÝZA HOROROVÝCH FILMŮ

V rámci analytické části se pokusím provést podrobnou analýzu dvou vybraných současných hororových filmů. *Sinister* (2012) režiséra Scotta Derricksona a *V zajetí démonů* (2013) režiséra Jamese Wana. Každý z filmů zastupuje odlišný postup při práci s emocemi diváka. Kritérium, podle kterého jsou jednotlivé filmy vybrány, je především jejich odlišné a originální zpracování a následné divácké hodnocení na internetových portálech csfd.cz a imdb.com. Závěrem podrobné analýzy každého filmu bude zkoumání funkčnosti formy a stylu použitého při jeho tvorbě, využití výrazových prostředků a analýza z hlediska diváckého zájmu.

3.1 *Sinister*



Obr. 3 Snímek z filmu Sinister

3.1.1 O filmu

Film *Sinister* se řadí v subžánrech do kategorie horor/mystery. Svým ztvárněním ho ovšem můžeme zařadit i do subžánru thriller. Hlavním protagonistou příběhu je Ellison. Spisovatel, autor detektivních románů, manžel a otec dvou dětí, jehož múzou, se staly neobvyklé nebo nevyřešené vraždy. Od jeho knižního bestselleru *Kentucky Blood* uplynulo již 10 let. Od té doby se mu nepodařilo úspěch této knihy zopakovat a dostává se do obtížné finanční i psychické situace. Jeho jedinou nadějí k nalezení východiska z jeho situace a dosáhnutí vnitřního naplnění, je napsání dalšího bestselleru. Spolu se svou rodinou se přestěhuje do domu, na jehož zahradě byla z neznámých důvodů oběšena čtyřčlenná rodina.

Ellison objeví na půdě svého domu krabici se starými filmovými páskami související s vraždami, které se zde kdysi staly. Pátráním po vrahovi se však dostává do nepříjemných situací s rodinou, policisty i s bytostmi, jež nepochází z tohoto světa.

3.1.2 Hlavní postavy, jejich vlastnosti a vývoj

| | |
|------------------------------|-------------------------|
| Hrdina – Hero (protagonista) | Ellison Oswald |
| Rádce – Mentor (pomocník) | Náměstek So a So |
| Spojenec – Ally | Tracy Oswald - manželka |
| Měnič podoby – Shapeshifter | Ashley Oswald |

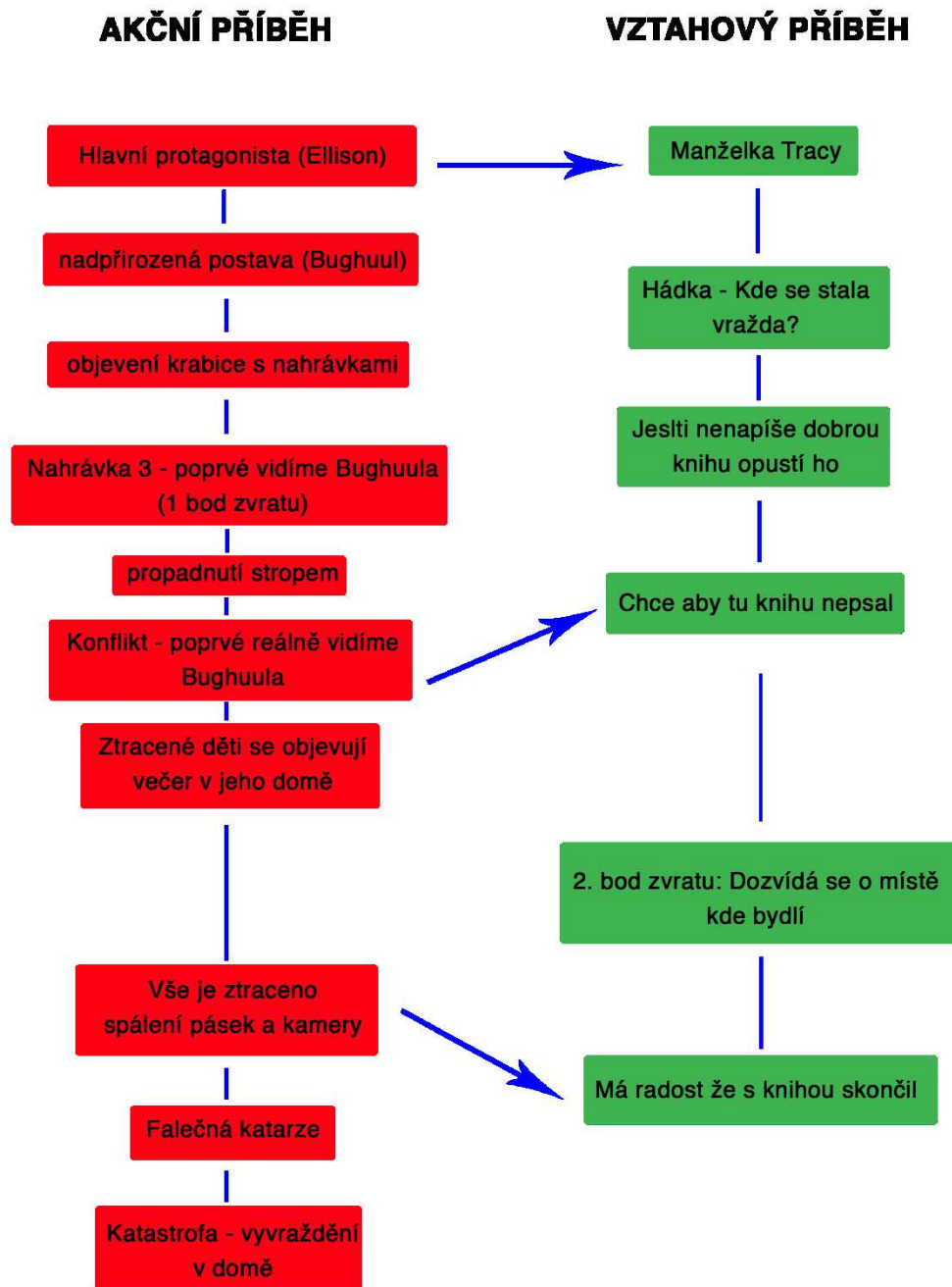
Tabulka 1 Hlavní postavy z filmu Sinister

Spisovatel, otec a hlavní protagonista Ellison je cílevědomý, absolutně posedlý svou prací. Dokážeme s ním soucítit. Jeho snaha o to zajistit rodinu však přerůstá v posedlost. Případ, který postupně vyšetřuje, ho pohlcuje, což se začne projevovat na jeho osobních vztazích k manželce a dětem. Manželka, Ellisona Tracy, ho podporuje v jeho nadšení pro psaní. Sama je však unavená z jeho neúspěchů a zanedbávání rodiny. I když Ellisona v psaní podporuje, to o čem píše, se jí hnusí a myslí si, že jeho posedlost neničí jenom jeho samotného, ale i celou rodinu. Přesto se však snaží být mu nablízku. Náměstek So a So nabízí svou pomoc Ellisonovi výměnou za to, že jej zmíní na konci své knihy. Pomáhá s prošetřením případu a dává Ellisonovi informace, ke kterým se dostane jen policejní příslušník. Díky němu se podaří rozluštit vzorec všech vražd. Trewor Oswald je synem Ellisona. Jeho postava je v celém příběhu spíše neutrální. Vyznačuje se převážně tím, že trpí nočními děsy. Jeho náměsíčné cestování domem dokáže vyděsit celou rodinu. Ashley Oswald, dcera Ellisona, na nás působí jako ustrašené děvče, které toho příliš nenamluví. Ráda si kreslí a příliš se o ní v celém filmu nedovídáme. Nakonec je to právě ona, kterou posedne Bughuul a jeho zapříčiněním vyvraždí celou rodinu. Bughuul je nadpřirozená postava. Pohanský bůh, který je označován jako pojídač dětí. Ve filmu se objevuje reálně jen zřídka, přesto je hlavním antagonistou. Kolují o něm legendy, že dokáže posednout děti a následně je unést díky obrazům, které pro něj fungují jako portály do našeho světa. Vyskytuje se zprvu pouze na nahrávkách, následně i v samotném domě. S profesorem Jonaselem se ve filmu setkáváme pouze prostřednictvím video hovorů. Pomáhá Ellisonovi s vysvětlením symbolů a odkryje mu identitu Bughuula.

3.1.3 Hlavní cíle protagonisty

Ellisonovým hlavním cílem je překonat bestseller Kentucky Blood. Díky tomu by se stal znovu úspěšný a zajistil by celou rodinu. Jeho motivace je posílena především díky jeho manželce, která mu hned v první části filmu sdělí, že pokud tentokrát nenapiše dobrou knihu, tak se i s dětmi sbalí a pojedou ke své sestře. Při postupném vyšetřování Ellisonovi jeho posedlost napsáním bestselleru přerůstá přes hlavu. Důkazem je scéna, kdy se díky videokazetám dozvídá o dalších vraždách. Pokouší se vše oznámit na policii, ale při přepojování telefonátu si při pohledu na jeho knihu Kentucky Blood uvědomí, že vše musí vyřešit sám. Jeho priority se po celý film nemění, naopak zesilují, což zapříčiňuje rodinné hádky, práci po večerech, pití, kouření. Jeho snaha však vyvrcholí v době, kdy zjistí, před čím doopravdy stojí. V tuto dobu zahazuje svůj hlavní cíl. Jeho primárním cílem se stává záchrana rodiny a uprchnutí z místa, do kterého celou rodinu dostal. To se mu však nakonec stane osudným.

3.1.4 Příběhová linie

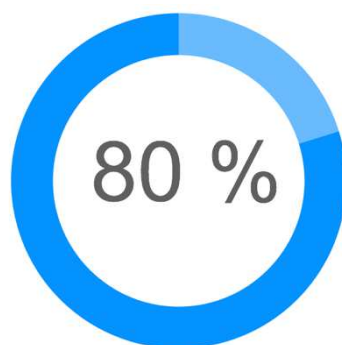


Obr. 4 Akční a vztahová linie filmu Sinister

Za akční příběhovou linii považujeme průběh vyšetřování vraždy, která se v domě stala. Do něj zasahují především postavy Ellisona, Strážníka So a So, profesora Jonase a Bughuula. Celý film se převážně soustředí na hlavního protagonistu. Vztahová linie je proto spíše vedlejší a téměř nevýrazná. Napomáhá především pro vyklidnění mezi scénami v akční linii. Vztahový příběh se odehrává mezi Ellisonem a Tracy. Po celou dobu filmu spíše doprovází akční linii. Nedochozí zde k téměř žádné zápletce, až na druhou třetinu filmu. Tracy se dozvídá, že dům, ve kterém žijí, je místem vraždy a dochází k obrovské hádce

3.1.5 Subjektivizace hlavního hrdiny

Film je neobvyklý svým obrovským zaměřením na hlavního protagonistu. Málokdy dává prostor pro rozvíjení dalších postav, nebo příběhů. Z bezprostřední blízkosti sledujeme psychický vývoj Ellisona od nastěhování do domu až po jeho opuštění. Jsme s ním od samotného počátku, kdy působí jako sebevědomý spisovatel rozhodnutý napsat svůj další bestseller, až po téměř úplné psychické zhroucení a útěk před nadpřirozenou postavou.



Obr. 5 Poměr času stráveného pohledem kamery na hlavního hrdinu a příběhu

Podle provedené analýzy čas strávený pohledem kamery na hlavního protagonistu je osmdesát procent z celého filmu. Díky tomu má publikum možnost naplno se ztotožnit s jeho životním příběhem, psychikou a situacemi, ve kterých se ocitá. U hororových filmů více než u jakéhokoliv jiného žánru, je pro správnou funkčnost děsivých scén nutné zrcadlení emocí hrdiny na publikum. Pokud není tento prvek splněn a divák nesoucí s hrdinou (v ideálním případě je sám divák hrdinou filmu), publikum nemá o hrdinu strach a na situace, ve kterých se hrdina ocitá, nahlíží spíše objektivně, než-li subjektivně. Pro správné zrcadlení emocí je nutné vzbudit v divákovi sympatie k hlavnímu hrdinovi. K tomu nám napomáhají určité vlastnosti protagonisty, které by měl z větší části splňovat. Pokud tomu tak není, divák se s ním nedokáže ztotožnit.

| | VÝJIMEČNOST A ODVAHA | CHYBA HRDINY | NESPRAVEDLNOST | SCHOPNOSTI | VTIPNOST | DOBROSŘEČNOST | NEBEZPEČÍ | PŘÁTELSTVÍ A LÁSKA | USILOVNOST A POSEDNUTÍ |
|---------|----------------------|--------------|----------------|------------|----------|---------------|-----------|--------------------|------------------------|
| Ellison | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

Tabulka 2 Podmínky pro vznik sympatií k hlavnímu hrdinovi

Výjimečnost a odvaha je pro vznik sympatií k hlavnímu hrdinovi nejdůležitější. Pasivní hrdina je pro vznik diváckého filmu problémem.²⁷ Ellison vyniká pracovitostí, nebojí se i přes možné nebezpečí případ vyřešit. Pro diváka je zajímavý už jen tím, že si za téma svých knih zvolil zrovna neobvyklé vraždy a jejich následné vyšetřování na vlastní pěst. Jestliže má hrdina své chyby, stává se pro diváky sympatický. Nejlépe pokud má chyby, které důvěrně poznáváme.²⁸ Ellison je až příliš velký workoholik. Zanedbává kvůli práci svou rodinu, přátele a v podstatě i svůj vlastní soukromý život. Svůj stres a nervozitu si kompenzuje pitím a své nálady občas na své manželce. Nespravedlivě se vůči hrdinovi chová jeho okolí. Myslí si, že dokáže znovu napsat bestseller. Často mu to dávají dost jasně najevo: manželka, policista před domem. To ale z velké části posiluje jeho motivaci k dosažení cíle. Právě díky tomu při nalezení nahrávek s vraždami nezavolá policii a pustí se do vyšetřování sám. I přes Ellisonovi chyby víme, že to, co dělá, pokládá za správné. Knihu nechce napsat jen kvůli popularitě, ale především pro to, aby zajistil svou rodinu a bezstarostný život jeho manželky a dětí. Jeho rodina je pro něj vším a to je jeho hnací motor k dokončení cíle, který si sám zadal. Časem jeho pracovitost ale přerůstá spíše v posedlost dokončit knihu. Ignoruje rodinu i přátele, je zavřený uvnitř své pracovny, téměř nevychází na denní světlo. Jeho případ se pro něj stal vším.

Hlavní hrdina tedy splňuje většinu vlastností, díky kterým si k němu publikum vytvoří spoustu sympatií, jelikož jsou často odrazem divákova skutečného života. Pokud tyto

²⁷ Srov. LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

²⁸ Srov. LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

sympatie spojíme spolu s velkým akcentem na hrdinovi emoce díky kamerové složce a uzavřeností v jeho pocitech a psychice. Dokážeme se nejen do hrdiny vcítit, ale v mnoha případech se samotným hrdinou staneme my sami.

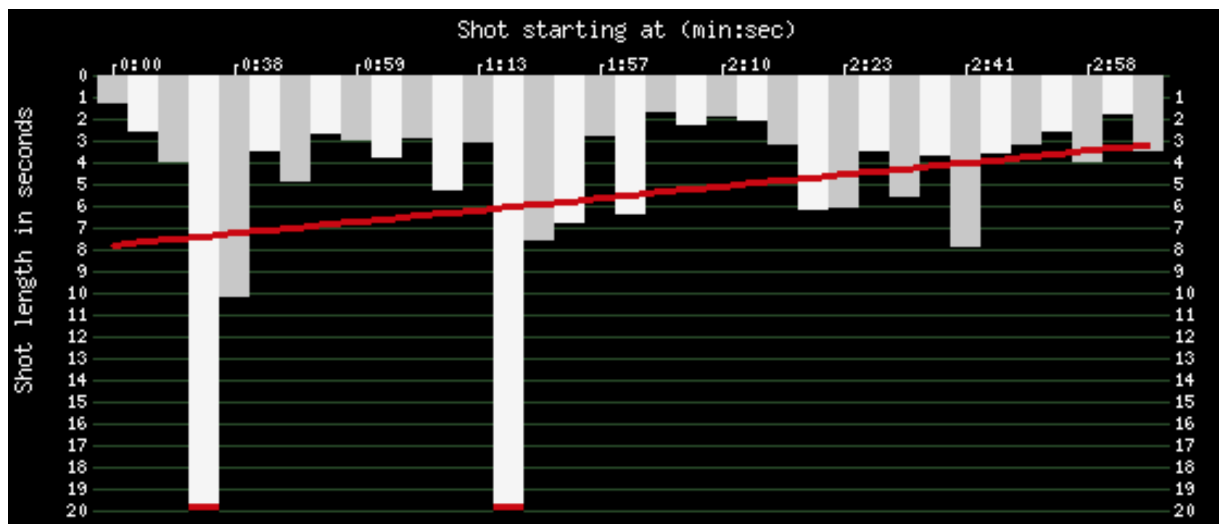
3.1.6 Analyzované scény

3.1.6.1 Poprvé reálně vidíme Bughuula



Obr. 6 Záběry ze scény s Bughuulem ve filmu *Sinister*

První scéna se zobrazením nadpřirozené bytosti (Bughuula) na zahradě domu. Jako u většiny hororových filmů i tato scéna probíhá v noci. Atmosféru nám navodí první tři záběry prázdného domu končící na spícím protagonistovi a jeho manželce. Ve zvuku se ozve zapnutí promítačky v jeho pracovně, která je kupodivu otevřená, to zapříčiní jeho probuzení. Ellison prochází domem a vchází do pracovny, předpokládá, že promítačku zapnula jeho dcera. Přichází a promítačku vypíná. Chvíli se ještě rozhlíží po místnosti, přistupuje k oknu a sleduje místo na zahradě, kde na nahrávce zahlédl Bughuula. Po odkrytí fotografie ho reálně na místě spatřuje. V tuto dobu se poprvé setkáváme s nadpřirozenou postavou. Její objevení je podpořeno i nepříjemným zvukem, který rozbije předchozí téměř filmové ticho. Následuje malé uklidnění tempa, kdy Ellison bere basebalovou pálku a jde ven místo zkontrolovat. Čím blíže se k místu dostává, tím více graduje jak střih, tak zvuk v pozadí. Podobně jako u předchozího vrcholu scény, kdy zahlédl Bughuula, nyní spatřuje v keři svého syna, který je k smrti vystrašený.



Obr. 7 Cinematika scény s Bughuulem ve filmu *Sinister*

Při analýze scény z hlediska délky záběrů lze vyvodit práci s napětím publika pomocí střihu. Oba děsivé okamžiky začínají dlouhým záběrem, který v nás vzbuzuje očekávání. Následně se střihy zrychlují až po okamžik, v němž se divák má leknout. Díky provedené analýze délky záběrů Cinematics můžeme jasně vyvodit, že celá scéna buduje napětí převážně zkracováním, až po vrcholný moment. Samozřejmě s menšími odchylkami.

Budování napětí zde z velké části ovlivňuje zvuková složka. Hučení promítačky v počátku začne být díky jeho důrazu nepříjemné. Divák má navíc pocit, že mu v tu dobu něco uniká, jelikož mu znemožňuje slyšet cokoliv jiného. Stejně tak funguje i hudba, která podporuje okamžiky gradace. Po vypnutí promítačky zvuk i hudba pomalu ustává. Před vrcholným momentem scény se dostáváme do téměř filmového ticha, které přerušuje silný nepříjemný zvuk při zhlédnutí nadpřirozené postavy.

Nosným vyjadřovacím prvkem v této scéně je použití velikosti a hlediska záběrů. Výchozím bodem je celek domu při navození atmosféry noci, přes užší záběry procházení se po domě až do úplné reflexe detailu Ellisona a jeho výrazu při zděšení, ze kterého lze snadno vyčíst, že si není úplně jistý, zda to, co viděl, je reálné nebo se mu to zdá. Kamera z velké části sleduje reakce hlavního protagonisty. Ze scény, která reálně trvá tři minuty a osmnáct sekund se kamera věnuje pohledu na Ellisona dvě minuty a dvacet sekund. Což je sedmdesát procent celkového času. Pokud ještě odečteme úvodních devět sekund záběrů na dům, navozujících ponuru atmosféru, zjišťujeme, že zbývající záběry jsou stylizovány jako subjektivní pohled hlavního protagonisty. Díky tomu lze říci, že se po celou dobu věnujeme pouze Ellisonovi a vyobrazováním jeho reakcí a jeho subjektivního pohledu technikou záběr,

proti záběr, stylizovaný jako jeho subjektivní pohled. Divák má tedy pocit, že to, co sleduje, vidí on sám. Protagonista zde funguje jako prostředník pro zrcadlení emocí.

3.1.7 Analýza filmu z hlediska diváckého zájmu



Obr. 8 Záběry ze scény, kdy poprvé vidíme Bughuula ve filmu Sinister

Jak už bylo zmíněno v předchozích kapitolách, pro správné fungování hororového filmu je nejdůležitější opakované zrcadlení některých emocí na diváka. Především jde o nervozitu, napětí a strach. Díky podrobné analýze zjišťujeme, že film *Sinister* je ojedinělý díky své obrovské subjektivizaci hlavního hrdiny, jehož příběhu se věnujeme po celé délce filmu a ostatní postavy do něj zasahují jen zřídka. I přesto, že celkový příběh nijak zvlášť nevybočuje ze zažitého stereotypu, díky této subjektivizaci se daří docílit silného ztotožnění diváka s hlavní postavou. S Ellisonem prožíváme celý jeho příběh od začátku do konce, jsme s ním při jeho nezdarech i úspěších. Jsme s ním dokonce i v době, kdy zdánlivě potřebuje být sám. Díky tomu si k němu dokážeme navázat určitý vztah a empatii. Využitím tradičních vyjadřovacích prostředků v děsivých scénách zesiluje především fakt, že je prožíváme spolu s ním. Často reagujeme tak, jako bychom se ve vykreslených situacích nacházeli přímo my sami. Máme strach o něj, o celou jeho rodinu a blízké. Empatii k hlavnímu hrdinovi se však nepodaří vzbudit u každého diváka. Záleží na tom, zda se jednotlivci zdá hlavní hrdina sympatický a zda se dokáže najít v jeho životních situacích. Pro diváky, kteří si nevybudují dostatečný vztah k Ellisonovu příběhu, je samozřejmě film klasickým hororem, který nepřichází s dalšími inovacemi. Nedá se tedy doslova říct, že by film *Sinister* měl absolutní divácký úspěch.

3.2 V zajetí démonů



Obr. 9 Snímek z filmu *The Conjuring*

3.2.1 O filmu

Film *V zajetí démonů*, v originálním názvu *The Conjuring*, natočený podle skutečné události, vypráví hrůzný příběh světově proslulých vyšetřovatelů paranormálních jevů Eda a Lorraine Warrenových. Ti byli pozváni na odlehlou farmu, aby pomohli rodině terorizované temnými silami. V nejhrozostrašnějším případě svého života jsou Warrenovi nuceni utkat se s mocnou démonickou bytostí.²⁹

3.2.2 Hlavní postavy jejich vlastnosti a vývoj

U filmu *V zajetí démonů* lze mluvit o dvou paralelních příbězích, které se navzájem proplétají. Z toho vyplývá, že máme hned několik hlavních protagonistů. Na jedné straně jsou to démonologové, manželé a rodiče Ed a Lorrain Warren, kteří vynikají svými schopnostmi v řešení záhad nadpřirozeného světa. To vše doprovází jejich dobrosrdečnost, laskavost a ochota pomoci rodinám s jejich problémy. Ed je milující manžel, který je ochotný pro svou celoživotní partnerku Lorrain bez zaváhání položit život. Ve vztahu s Lorrain je pro ni oporou a silným spojencem, byl by ale nejradší, kdyby Lorrain s tím co dělají, skončila a věnovala se pouze rodině. Lorrain, Edova manželka, je výjimečná svými

²⁹ Srov. CSFD. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2017-01-13]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/298275-v-zajeti-demonu-prehled/>

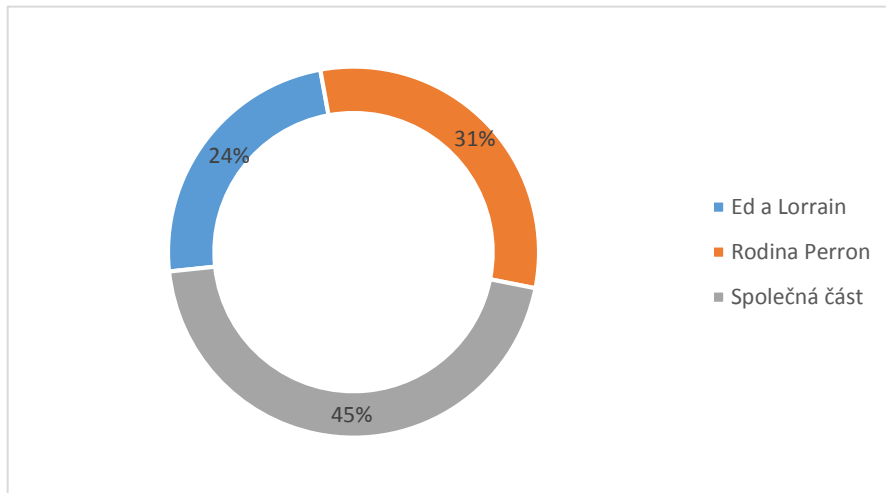
jasnovideckými schopnostmi. Její psychika je ale poznamenána množstvím případů, ve kterých se často ocitá tváří v tvář nadpřirozeným silám. Je cílevědomá a obětavá. Postavy Lorrain a Eda zastřešují celý příběh a jejich vývoj nedosáhne žádné větší radikální změny.

Druhý příběh se týká rodiny Perron. Roger Perron, otec pěti dcer a manžel Carolyn Perron spíše doprovází celý příběh. Tráví mnoho času v práci, aby měla jeho rodina z čeho žít. To zapříčiňuje jeho absenci v počátečních situacích, které se v domě stávají jeho rodině. Je starostlivý, ale neví, jak by sám rodině pomohl, proto dává veškerou svou naději Edovi a Lorrain. Jeho manželka Carolyn klade svou rodinu na první místo. Pro své děti by udělala cokoliv. Působí ale psychicky slabá, sama sebe zanedbává. Nakonec je ona ta, kterou démon v domě posedne. April Perron, nejmladší dcera, je první, kdo se s nadpřirozenými postavami setkává. Bere je ale pouze jako přátele, protože si myslí, že stejně jako je vidí ona, je vidí i všichni ostatní. Batsheba, antagonistka příběhu, je nadpřirozená postava a původní obyvatelka domu. V minulosti, za jejího života, byla obviněna z čarodějnictví. Obětovala svého syna v krbu a poté se oběsila na zahradě domu. Ovlivňuje všechny rodiny, které v domě žily. Zaměří se na matku, kterou posedne a přinutí ji zabít své dítě a následně i sebe.

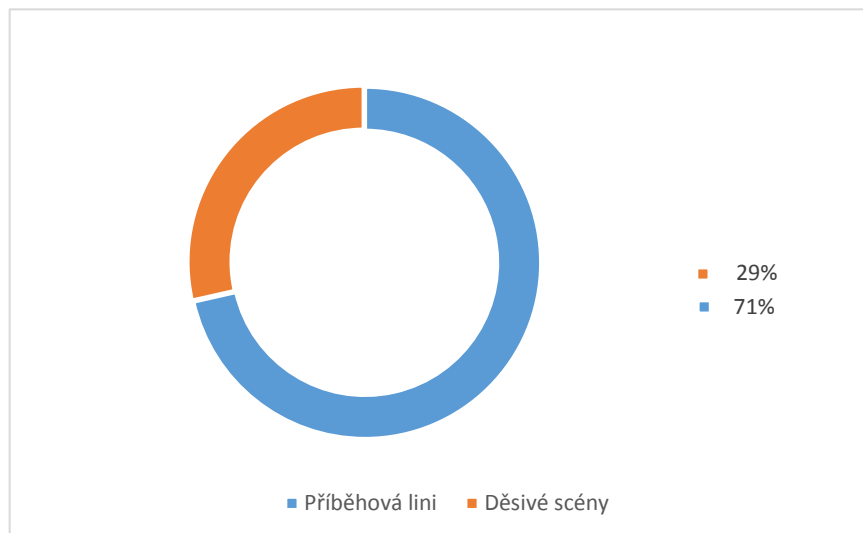
3.2.3 Příběhová linie

Jak už bylo zmíněno v předešlé kapitole, u filmu *V zajetí démonů* lze mluvit o dvou paralelních příbězích, které se navzájem proplétají. Na jedné straně je to Ed a Lorrain Warren. Jejich příběh obsahuje jak akční (boj s monstrem a vyšetřování), tak vztahovou (vlastní rodina) linii. U příběhu rodiny Perron se setkáváme obdobně s dvojí linií, tedy akční i vztahovou. Akční linie obsahuje první nevysvětlitelné úkazy. Setkání s monstrem a následný boj Carlyne proti monstru při exorcismu. Vztahová linie se odehrává mezi rodinnými vazbami Rogera, Carlyne a jejich dcerami. Poměry mezi jednotlivými scénami jsou upřesněny v následujícím grafu vycházejícího z celkového času věnovaného jednotlivým příběhům.

3.2.4 Poměr děsivých scén a příběhové linie



Obr. 11 Vzájemný poměr příběhové linie hlavních postav



Obr. 10 Vzájemný poměr příběhové linie a děsivých scén

The Conjuring se mimo jiné vyznačuje velkým množstvím děsivých scén. Většina hororů pracuje s prvky nadpřirozena až po expozici hlavních hrdinů, uvedení do prostředí a tématu. Režisér James Wan využil příležitosti exponovat postavy Eda a Lorrain v jejich nejtypičtějším prostředí a to přímo scénou jednoho z jejich případů hned na začátku filmu. Podle provedené analýzy zjišťujeme, že děsivé scény tvoří téměř 3/4 celého filmu (včetně závěrečného exorcismu). Pokud porovnáme film V zajetí démonů s předchozím analyzovaným filmem Sinister, zjistím, že u filmu Sinister děsivé scény tvoří jen dvacet devět procent z celého filmu.

3.2.5 Analyzované scény

3.2.5.1 Úvodní scéna – expozice *Warrenových*



Obr. 12 Záběry úvodní scény ve filmu *V zajetí démonů*

Dobrá expozice musí diváka upoutat, nalákat na příběh, a vzbudit jeho zájem a zvědavost. Obsahuje základní otázky: kdo, kdy, kde, s kým, proti komu/čemu, jak, co a proč.³⁰

Úvodní scéna filmu *V zajetí démonů* je svým způsobem netradiční, ale přesto dokáže v prvních pěti minutách (ještě před úvodním titulkem) definovat vše o čem film bude pojednávat. Už v prvním záběru vidíme panenku, která už svým vzhledem buduje hrůzu. Hlas ženy vysvětluje, co se jí a jejím kamarádkám stalo. Panenka se samotná přesouvala z pokoje do pokoje. V pozadí slyšíme i hlas Eda a Lorrain, které zatím nemáme možnost vidět. Dívky si myslí, že panenka je posedlá. Už v prvních pár větách díky tomu definujeme téma celého filmu – posedlost. Zjišťujeme, že dívky prováděly rituál, aby se duch zemřelé kamarádky usadil v těle panenky a ona tak s nimi mohla zůstat. Scéna pokračuje flashbackem na situaci, kdy panenka, mezitím co nikdo nebyl doma, vše zničila a sama se přesunula z místnosti do místnosti. Flashback je doprovázen hlasem jedné z dívek, která celou situaci vysvětluje. Po skončení se vracíme zpět do místnosti. Jedna z dívek se ptá, zda jí můžou pomoci. Poprvé vidíme Eda, který se nakloní před kameru a řekne: „Ano, můžeme“. Uvádí, spolu s Lorrain, diváka v pár větách do celé problematiky tématu posednutí duchem a jak se proti němu bránit. Zjišťujeme, že panenka byla použita pouze jako prostředník, jelikož duchové nemůžou posednout věci, ale chtějí posednout lidi. Celá scéna přejde do přednáškové místnosti, kdy publikum zjišťuje, že šlo pouze o jeden z případů

³⁰ Srov. LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

Eda a Lorrain, na kterém vysvětlují sálu, kdo jsou a co vlastně dělají. Následuje titulok s názvem filmu.

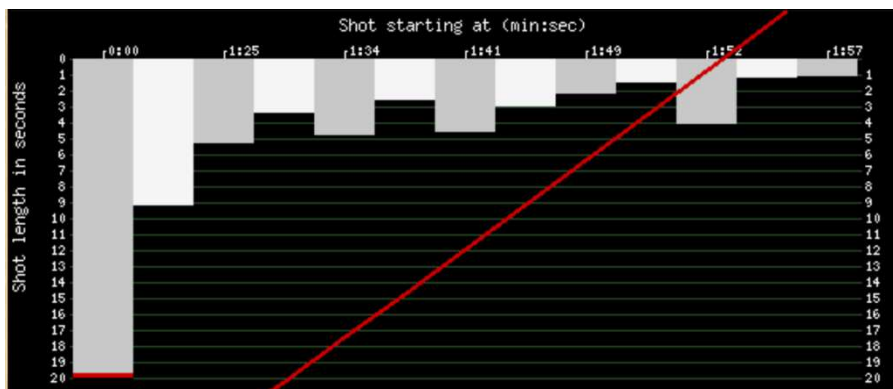
Díky této scéně režisér James Wan již od prvopočátku rozbíjí stereotyp klasického filmu hororového žánru, kdy nejprve uvedeme všechny postavy a teprve následně jejich každodenní obyčejné příběhy rozbijeme vniknutím nadpřirozené síly (pro příklad ve filmu *Sinister* se první děsivé scény dočkáme až v 15 minutě). Dá se říct, že úvodní expozici rozdělil do dvou odlišných částí. Díky případu z minulosti uvedeme Eda a Lorrain Warren v jejich obvyklém prostředí, definujeme téma celého filmu a exponujeme jejich postavy. V druhé části (po úvodním titulku) se věnujeme rodině Perron a jejich vlastnímu příběhu, do kterého Ed a Lorrain Warren zasáhnou.

3.2.5.2 První setkání s nadpřirozenou postavou



Obr. 13 Záběry ze scény setkání s nadpřirozenou postavou ve filmu *V zajetí démonů*

Při této části příběhu se dostáváme do pokoje Andrei Perron, který už podruhé uprostřed noci navštívila její náměsíčná sestra Cindy. Tato část duplikuje předchozí situaci, ve které Cindy bouchá hlavou o skříň a její otec ji vezme zpět do postele, aby usnula. Tentokrát zde její otec není. Absence ochránce ještě více vzbuzuje napětí a očekávání. Vzhledem k tomu, že navazujeme na předešlou scénu, kdy je její matka zamčena ve sklepě, víme, že pokud se něco stane, budou muset problému čelit jen ony dvě. Andrea vezme Cindy zpět do postele, přikryje ji peřinou. Dveře skříně začnou napodobovat zvuk bouchání. Andrea přistupuje ke skříni, otevírá dveře, ale nic nenachází. Mezitím se její sestra probouzí a s vyděšeným výrazem sleduje prostor nad skříni. Andrea se otočí na Cindy a zpět nad skříň, kde poprvé vidíme nadpřirozenou postavu Batshebu.



Obr. 14 Cinematika scény setkání s nadpřirozenou postavou ve filmu *V zajetí démonů*

Budování napětí stříhem je typickým příkladem pro hororové filmy. Jdeme od nejdelšího záběru, kdy sledujeme temnou místnost se skříní, ve které se zdánlivě vůbec nic neděje, až po nejkratší záběry při pohledu na nadpřirozenou postavu. Prvním záběrem celku, který trvá přes jednu minutu, necháme diváka podrobně prostudovat celý prostor. Kromě toho, že zjišťuje, že se v pokoji nic kromě dvou postav nenachází, dáváme také velkou šanci fantazii. Ve tmě je velmi častá hra stínů, hledání zdánlivě neviditelných postav, které je bez pohybu velmi těžké rozeznat. Tendence publika předejít leknutí a najít nadpřirozenou postavu dříve než je odhalena, jde ruku v ruce s jejich stoupající nervozitou. Pokud se jim to nepodaří, nebo pokud nadpřirozená postava v záběru vůbec není a i přesto necháme publikum dlouhou dobu hledat, míra napětí se mnohonásobně zvýší. Podobně je tomu i s použitou hudbou. Ta začíná až v momentě, kdy Andrea přistupuje ke skříní. Žádným způsobem ale negraduje a před děsivou scénou téměř utichne. Až samotný nepříjemný zvuk křičení publikum rozhodí z nastavené atmosféry a způsobí šok. Výsledný vrchol scény vzniká spojením všech vyjadřovacích prostředků. Zatímco na začátku pozorujeme dlouhé záběry a táhlé nebo statické pohyby kamery. Při pohledu na monstrum se velikost záběru prudce změní z celku, kdy postavu sotva dokážeme rozeznat, až na detail. Zároveň tento záběr působí dojmem, že samotný divák se k nadpřirozené postavě přiblíží tváří v tvář.

Zde se dostáváme k otázce, která nám částečně vyvrací tvrzení z předchozích kapitol. Přestože postavy nejsou v expozici ani v celém filmu představeny natolik, abychom s nimi měli možnost soucítit, budí tato scéna hrůzu? Především je to díky divácké zkušenosti. Postavy obou dívek, jsou díky absenci rodičů nebo jiné postavy, která by v nás vzbuzovala dojem ochránce, téměř bezbranné. Divák ví, že pokud se jim něco stane, jen těžko se mohou ubránit. Jinak by samotná scéna vypadala, kdybychom nahradili obě dívky dvěma dospělými muži. Nakonec samotná přítomnost nadpřirozené bytosti, kterou jsme neměli možnost v předchozích částech filmu zahlédnout, svým nepřirozeným zjevem působí hrůzostrašně.

3.2.6 Analýza filmu z hlediska diváckého zájmu

Film *V zajetí démonů* patří mezi divácky nejúspěšnější hororové filmy vůbec. Klíčovou vlastností, díky které je snímek tak úspěšný, je v první řadě přítomnost kvalitní příběhové linie a její netradiční zpracování. Ze stereotypu vybočuje už první scénou exponující hlavní postavy celého příběhu. Přesto, že se režiséru Jamesy Wanovi daří velmi dobře rozbít stereotyp stavby hororového příběhu, těžší především z tradičních postupů a vyjadřovacích prostředků většiny filmů podobného tématu. To nám dokazuje, že i když divák ví, co od hororového filmu očekávat, stačí pouze malé odchýlení od zažitého vypravování k rozbití jeho zkušenosti a následným pochybám. Nastavením nečekané první scény divák znejistí a díky tomu se jeho koncept a předvídavost u celého filmu podaří narušit natolik, že si není jistý, zda dokáže děsivé scény předpovídat, nebo ho čeká pouze další režisérova klička. Díky využití osvědčených vyjadřovacích prostředků tak dostává nový význam, čímž dokáže u diváka vzbuzovat potřebné napětí a strach.

4 ZÁVĚR

Problematickým prvkem v nových hororových filmech je právě mnohokrát zmiňovaná divácká zkušenost, která je pro tvorbu žánru jedním z nejzásadnějších aspektů. Opakující se techniky, kamerové pohyby, zvuky a další vyjadřovací prostředky, které publikum mělo možnost shlédnout už v jiných filmech, znemožňují vybudování potřebného napětí pro správnou emocionální reakci. Důvodem je přílišné zaměření na vizuální efekty, monstrum a děsivé scény, namísto správného vybudování vztahu ke kladné postavě a zrcadlení jejich emocí na diváka. Díky provedené analýze současných hororových filmů jsme zjistili, že publiku nezáleží pouze na vizuálních efektech nebo čím dál více znetvořených monstrech. Podstatný je totiž fakt postavit se k vypravování odlišným způsobem, než jakým se prezentovaly jiné filmy stejného žánru. V kapitole Supernatural horror jsme zjistili, že neznámo bylo již pro naše předky předtuchou něčeho děsivého i průvodcem emocí strachu a napětí. Pokud se nám tedy podaří v divákovy vyvolat pocit nejistoty zapříčiněné jiným stylem vypravování, nebo jakýmkoliv způsobem, který bude vybočovat ze zaběhlého stereotypu, dokážeme i přes použití stejných vyjadřovacích prostředků dosáhnout mnohem většího diváckého úspěchu. Jako příklad uveďme realistický subžánr mockument, jenž je v poslední době velmi často využíván v hororu. V jeho začátcích jsme viděli zděšené výrazy lidí opouštějících kina. S postupem času a přibývajícím množstvím filmů podobného rázu, prvotní vyděšení opadlo. Dnes již tento styl, který stále vychází z předešlých filmů jako *The Blair Witch Project* nebo *Paranormal activity*, nemá ani zdaleka takovou úspěšnost jako první snímky.

Nároky na filmaře jsou větší a větší. Zdá se tedy, že tendenční jev současnosti i budoucnosti musí explicitně představovat neustálé nalézání kvalitních hororů z hlediska jejich vyjadřovacích prostředků. Řečeno jinými slovy, půjde o nalézání filmů, které svým ztvárněním vybočují ze stereotypu a stávají se pro diváky opět hrůzostrašnými podobně jako prvotní filmy nebo literární díla.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

(řazeno abecedně)

CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0415902169.

CASSETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. V Praze: Akademie múzických umění, 2008. ISBN 978-80-7331-143-8.

BIANUS, Addley Bromeo. *Horror effect technique through the application of 'film language' on four selected horror films*. Faculty of Humanities, Arts and Heritage, University Malaysia Sabah: International Journal of Technical Research and Applications, 2014. ISSN 2320-8163.

LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

LOVECRAFT, H. P., ADAMOVIČ, Ivan. ed. *Bezejmenné město a jiné povídky: nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. Ilustroval Milan FIBIGER. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-46-0.

MOCNÁ, Dagmar a PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 9788071856696.

THOMPSON, Kristin, BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

(řazeno abecedně)

Film a žánr. [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf

Filmové žánry – definice, typy, příklady. 25fps [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry-definice-typy-priklady/>

Horor v současném hollywoodu. Fantomfilm [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <https://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=389>

Raná léta hororové kinematografie – část I. Sanctuary. [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://www.sanctuary.ct/5403-rana-leta-hororove-kinematografie-cas>

Supernatural. In: wikipedia: the free encyklopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001 [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Supernatural>

Supernatural films. Filmsite [online]. [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: www.filmsite.org/supernaturalfilms

SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|---|----|
| Obr. 1 Propagační obrázek k filmu Nothing left to fear | 10 |
| Obr. 2 Hororové subžánry a jejich příklady | 13 |
| Obr. 3 Snímek z filmu Sinister | 25 |
| Obr. 4 Akční a vztahová linie filmu Sinister | 28 |
| Obr. 5 Poměr času stráveného pohledem kamery na hlavního hrdinu a příběhu | 29 |
| Obr. 6 Záběry ze scény s Bughuulem ve filmu Sinister | 31 |
| Obr. 7 Cinematika scény s Bughuulem ve filmu Sinister | 32 |
| Obr. 8 Záběry ze scény, kdy poprvé vidíme Bughuula ve filmu Sinister | 33 |
| Obr. 9 Snímek z filmu The Conjuring | 34 |
| Obr. 10 Vzájemný poměr příběhové linie hlavních postav | 36 |
| Obr. 11 Vzájemný poměr příběhové linie a děsivých scén | 36 |
| Obr. 12 Záběry úvodní scény ve filmu V zajetí démonů | 37 |
| Obr. 13 Záběry ze scény setkání s nadpřirozenou postavou ve filmu V zajetí démonů | 38 |
| Obr. 14 Cinematika scény setkání s nadpřirozenou postavou ve filmu V zajetí démonů | 39 |

SEZNAM TABULEK

| | |
|---|----|
| Tabulka 1 Hlavní postavy z filmu Sinister | 26 |
| Tabulka 2 Podmínky pro vznik sympatií k hlavnímu hrdinovi | 30 |

SEZNAM FILMŮ

(řazeno abecedně)

Drákula (USA, 1931), Režie: George Melford, Enrique Tovar Ávalos

Drákula (USA, 1992), Režie: Francis Ford Coppola

Frankenstein (USA, 1931), Režie: James Whale

Godzzila (Japonsko, 1954), Režie: Iširó Honda

Here Comes Mr. Jordan (USA, 1941), Režie: Alexander Hall

Krotitelé duchů (USA, 1984), Režie: I. Reitman

Kruh (USA, 2002), Režie: G. Verbinski

Mlčení jehňátek (USA, 1991), Režie: J. Demme

Noc ožvlých mrtvol (USA, 1968), Režie: G. A. Romero

Nosferatu (Německo, 1922), Režie: F. V. Murnau

Paranormal aktivity (USA, 2007), Režie: Oren Peli

Pátek třináctého (USA, 1980), Režie: S. S. Cunningham

Příšerná chvíle (USA, 1927), Režie: Paul Leni

Sinister (USA, 2012), Režie: Scott Derrickson

The Conjuring (USA, 2013), Režie: James Wan

The Devil and Danie Webster (USA, 1941), Režie: William Dieterle

The Enchanted Cottage (USA, 1944), Režie: John Cromwell

The Haunting (USA, 1963), Režie: Robert Wise

The Uninvited (USA, 1944), Režie: Lewis Allen

Vetřelec (USA, 1979), Režie: R. Scott

Vymítač ďábla: Zrození (USA, 2004), Režie: Renny Harlin

Záhada Blair Witch (USA, 1999), Režie: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez