

Horor v hraném filmu vs. v animovaném

Natália Raková

Bakalářská práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

naskenované zadání*

naskenované zadání*

ABSTRAKT

Seznámení se s hororem od jeho počátků v literatuře. Stručný přehled hororové tematiky v hraném filmu i v animovaném. Na závěr porovnání těchto dvou technik. V čem se rozlišují a co mají společné.

Klíčová slova: horor, gotická literatura, Hitchcock, animace

ABSTRACT

Getting familiar with horror from its beginnings in the literature. A brief overview of the horror-themed animated feature live-action film. In conclusion, comparing these two techniques. What is the pro-press, and what they have in common.

Keywords: horror, gothic literature, Hitchcock, animation

Chci poděkovat všem, co mi pomáhali, či už psychicky, nebo fyzicky.

Natália Raková

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČÁST	8
2. POČÁTKY HORORU V LITERATUŘE.....	9
ZÁVĚR	28
SEZNAM OBRÁZKŮ	30
SEZNAM PŘÍLOH	31

ÚVOD

Základem strachu byly vždy nevysvětlitelné, nebo nepoznané jevy, zvuky, příroda sama. Největší rozmach děsivých povídek byl v Anglii. Sychravé počasí, mlha, odlehlé panovnictví, zchátralé hrady, to vše přispělo k lidské fantazii. Psali se povídky, strašidelné příhody, děsivé osudy. S nástupem filmu, se však náš strach neodehrával jenom v naší fantazii, ale také na plátně, čím se stal ještě děsivější, protože dostal konkrétní podobu.

K hororu a celkově strašidelným příběhům mně odjakživa něco táhlo. Máme v rodině slabšího arachnofobistu, a vždy jsem byla překvapená tím neovládatelným děsem někdy i z opravdu malého pavoučka. Možná i těmito lidmi se dali scenáristi inspirovat při jejich psaní. I když jsem typický strašpytel, ráda prožívám mrazení v zádech. Fascinují mně filmy, kde si autor pohrává s naším myšlením, napíná nás, má naše nervy v hrsti. Hlavně když u toho nepotřebuje litry kečupu, které podle mě, u dobrého hororu nejsou zapotřebí. Protože se zajímám o kreslený film, upoutalo mně použití hororového žánru v kresleném, animovaném filmu. Čím se od sebe liší, zdali se vůbec liší. To je také hlavní téma této práce. Nejdřív Vás obeznámím se samotným žánrem, s počátky v literatuře, pak přejdu do hraného filmu až k animovaným snímkům. Na konec se posnažím na konkrétních příkladech ukázat rozdíly, nebo naopak shody.

Každý člověk je jiný a každého vyděsí něco jiného. Ne všichni lidi se rádi bojí. V současnosti se už divák nevyleká tak snadno. Jsme už odolní vůči masakru, nebo různým stvůrám. Celý svět se změnil, je víc bez zábran. Moderní autoři spoléhají buď na nadměrné množství krve a morbidností, nebo naopak na duchy a nadpřirozeno. To je ještě stále neprobádaná oblast, záruka snadnějšího vylekání diváka.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Horor jako žánr

Horor, je to filmový nebo literární žánr s hrůzostrašnými často fantastickými náměty. Jeho cílem je u čtenáře nebo diváka vyvolat pocit strachu a desu. Jde o pojem estetický, kterého naplnění závisí hlavně na formě podání. Význam slova horor je převzatý z anglického slova *horror* – hrůza, zděšení, no slovo původně pochází z latinského *horrere*, stát na okraji.

Horor také souvisí s jinými uměleckými žánry. Poznáme horory "reálné", to jsou kupříkladu detektivní, science fiction, nebo fantasy. Nejčastěji je zaměňován s thrillerem. Za thriller je někdy považován horor, který neužívá v příběhu nadpřirozené prvky, jindy se za thriller považuje příběh, který, na rozdíl od hororu nemá vyvolat strach, ale napětí.

Horory pak mohou souviset s jinými uměleckými žánry - existují horory "reálné", například detektivní, ale i science fiction nebo fantasy. Horor úzce souvisí s thrillerem - za thriller je někdy považován horor, který neužívá v příběhu nadpřirozené prvky, jindy se za thriller považuje příběh, který na rozdíl od hororu nemá vyvolat strach, ale napětí.

2. Počátky hororu v literatuře

Děsivé příběhy se vyskytují už od pradávna. Mnoho mýtů a legend používá scénář nebo archetypy příznačné pro pozdější horory. Příběhy o démonech a upírech ve starých babylonských, indických, čínských a japonských mýtech a folklóru, stejně jako některé lidové pohádky, které sepsali bratři Grimmové, jsou dosti děsivé.

Moderní horor se vyvinul z gotických románů z konce 18. století. Gotická beletrie (někdy označovaná i jako gotický horor) je literární žánr, který kombinuje prvky hrůzy a romantiky. Často kritizován pro svou senzacechtivost, melodramatické vlastnosti a jeho hra na nadpřirozeného. Gotický román dominuje anglické literatuře od jeho pojetí v roce 1764 s vydáním Otrantského zámku od Horace Walpole. Literární gotika ztělesňuje zhodnocení radosti z extrémní emoce, vzrušení z bázlivosti a pátrání po atmosféře. Gotická literatura jako hnutí, bylo zklamáním idealistických romantických básníků kvůli sentimentálním povahám idealizovaným Ann Radcliffe, které se nepodařilo překonat do reality. Vývoj gotického románu z melancholické přede hry sentimentální literatury k vzestupu vznešené hřbitovní školy měl hluboký dopad na začínající hnutí romantismu. Ohromující vlastnosti a použití nadpřirozena, hluboce ovlivnil styl a materiál vznikajících romantiků. Literární mo-

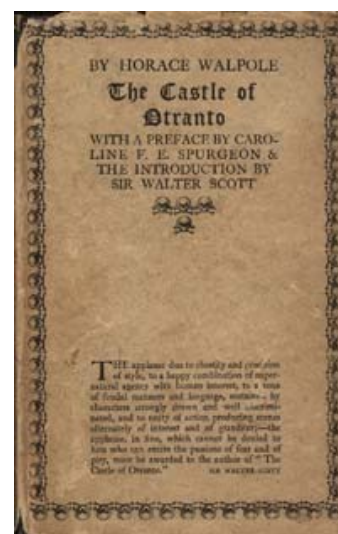
tivy stanovené podle Horace Walpole, lze nalézt na různých místech všech forem literatury, ale gotický román byl ponechán na rozpad v knihovnách v ústraní a kromě ojedinělých případů, román má všechno, ale zmizel z kánonu západní literatury.

Hřbitovní škola (básníci) se prolíná s krajinou temného lesa s vegetací, která hraničí se skrytými zříceninami s hrůznými místnostmi, kláštery. Objevuje se zde opuštěný charakter, který vyniká v melancholii. Hřbitovní poezie vzkvétala v první polovině osmnáctého století. Poetické předměty se staly základy této literatury, kromě hrobů a hřbitovů, také noc, zříceniny, smrt a duchové. Zatímco si libuje v obraze smrti a hrůzy hrobu, hlavní cíl hřbitovní školy bylo sláva duchovního konce, že hrob vnáší ozdoby smrti do objektů estetického zhodnocení. Mezi vlastnosti gotického díla patří zajímavosti tmy. Představitelé této školy byli například Robert Blair, William Collins nebo Thomas Parnell.

2.1. Představitelé

Mezi první zakladatelé, jak už jsem zmínila, patřil Horace Walpole. Jeho *Castle of Otranto* je považován za první gotickou novelu. Tenhle žánr našel zalíbení v architektuře gotického slohu, ve vysokých budovách, zdůrazňuje jejich středověkost. Hrady, zámky a kláštery, často vzdálené, rozpadávající se a zničené. Okouzlení touto architekturou a souvisejícím uměním, poezii (např. hřbitovní básníci), dokonce i zahradní umění, které inspirovala první vlnu gotických romanopisců. Walpoleovým deklarovaným cílem bylo spojit prvky středověké románcie, kterou považoval za příliš fantazijní a moderní román, který on považuje za přehnaně omezen na striktní realizmus.

ce Walpole. Jeho *Castle*



Nejlepší dílo Clara Reeve je *Starý anglický baron* z roku 1778. Snažila se vzít Walpole obsah a přizpůsobit ho požadavkům doby na vyrovnávající fantastické prvky s realizmem 18. století.

Technika Ann Radcliffe je vysvětlit nadpřirozené, v níž je každé zdánlivě nadpřirozené vniknutí, nakonec vystopováno spět na přirozené příčiny. Představila nový prvek, skličující postavu gotického padoucha, který se vyvinul do hrdiny byronismu.

Současně s anglickou gotikou se v kontinentální Evropě vyvinulo Romantické literární hnutí. Zde patřil roman noir ("černý román") ve Francii se spisovateli jako Francois Guillaume Ducray-Duminil, Gaston Leroux, Baculard d'Arnaud a Stéphanie Félicité Ducrest de St-Albin. V Německu to byli Friedrich Schiller a Christian Heinrich Spiess. Nejvíce výrazným autorem této kontinentální hrůzy Matthew Gregory Lewis. Jeho dílo Mnich (1796) ukázalo příběh klášterní zhýralosti, černé magie a d'ábelství. I když jeho román mohl být chápán jako lstivý, poťouchlý vtíp vznikajícího žánru, parodování sebe sama bylo podstatnou součástí gotiky od počátečního vzniku žánru. Ztvárněním zvrácených mnichů, sadistických vyšetřovatelů, spektrální jeptišky a jeho sprostý názor na katolické církve, byl důležitý vývoj žánru, a ovlivnil spisovatelku Ann Radcliffeovou v jejím posledním románu Ital (1797).

2.2. Romantismus

Charakterizuje se poezií, romantickým dobrodružstvím a rysy Lorda Byrona. Produktivní zde byly spisovatelé Mary Shelley (Frankenstein 1818), nebo také John William Polidori (Vampyr 1819). Román Vampyr byl kulturním kritikem Christopherem Fraylingem zhodnocen jako jeden z nevlivnějších prací beletrie, která kdy byla napsána a zplození bláznění po upíří beletrii, divadle (i filmu), které nepřestalo až do dnešního dne. Mary Shelley dílo, i když jasně ovlivněna gotickou tradicí, je často považován za první sci-fi román, a to navzdory opomenutí v románě jakéhokoli vědeckého vysvětlení proměny netvora a místo toho se zaměřila na morální problémy a důsledky těchto stvoření. Pozdní příklad tradičního gotického ztvárnění je Melmoth Wanderer (1820) od Charlese Maturina, který kombinuje témata antikaticismu s vyvrhelem, hrdinou byronismu.

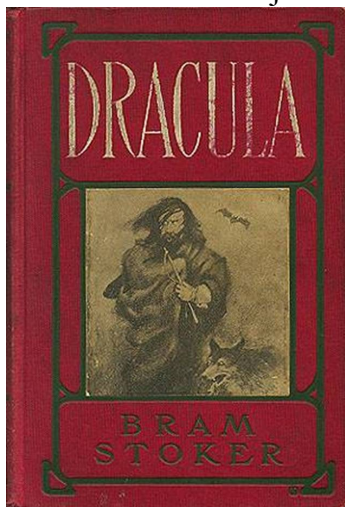
2.3. Viktoriánská gotika

Od viktoriánské éry přestala být gotika dominantním žánrem. Začali se objevovat "levné" horory, jako "Penny Blood" nebo "Penny Dreadful". Sériové výmysly od autorů jako G.W.M.Reynolds, který napsal trilogii gotických hororů: Faust (1846), Wagner Wehr-wolf (1847) a Necromancer (1857) (Baddeley 2002: 143-4). Další slavná "Penny Dreadful" této éry byl anonymním autorem napsaný Vampyr Varney (1847). Formální vztah mezi těmito výmysly, serializoval pro diváky převážně dělnické třídy, a drsně současné vnímání

výmyslů na pokračování v časopisech střední třídy. Vlivní kritici, především John Ruskin, daleko od vypovězení středověké nevyhraněnosti, chválil představivost a fantazii prokázanou její gotickou architekturou, která jest ovlivněná prerafaeliti.

Důležitým a inovativním reinterpretem gotiky v tomto období byl Edgar Allan Poe, který věřil, že teror není o Německu, ale o duše. Jeho příběh Pád domu Usherů (1839), zkoumá tyto "hrůzy duše", oživené klasickým gotickým tropus šlechtického úpadku, smrti a šílenství. Legendární darebáctví španělské inkvizice, dříve proskoumáno gotiky Radcliffe, Lewis a Maturin, je upravován v díle Jáma a kyvadlo (1842). Vliv Ann Radcliffe je deklarovaný v Oválný portrét (1842) od E.A.Poea, včetně čestného uznání na její jméno v textu příběhu.

Vliv byronistického romantismu je zřejmí u Poea, no rovněž patrní v práci sester Bronteových. Emily Bronteové Bouřlivé výšiny (1847) přenesli gotiku k zákazu Yorkshire Moors, rysy přízraků a hrdina byronismu v démonické osobě Heathcliff. Zatímco Charlotte Bronteové "Jane Eyre"(1847) přidává šílenou ženu v podkroví na obsazení gotické fikce. Bronteové beletrie jsou



viděny některými feministickými kritiky jako hlavní příklad ženské gotiky.

Ponurý darebák, zakázaný zámek a pronásledování hrdinky v Strýc Silas (1864) od Sheridan Le Fanu, ukazuje přímí vliv jak Walpolového Otrantského zámku, tak Radcliffeové Udolpho. Le Fanu sbírka povídek V zrcadle (1872) obsahuje skvělý příběh upíra Carmilla, který poskytl čerstvou krev pro tuto konkrétní oblast gotiky, a ovlivnil Drakulu (1897) Brama Stokera. Podle literárního kritika Terryho Eagletona, Le Fanu, spolu s jeho předchůdcem Maturinem a jeho nástupcem Stoke-

rem, tvoří sub-žánr irské gotiky, jehož příběhy představují hrady stanovené v pusté krajině, s obsazením vzdálených aristokratů dominující rolnictvu, představují v alegorické formě politickou situaci koloniálního Irska podrobeného protestantské nadvládě (Eagleton 1995).

80.léta 19.století zažili obnovu gotiky jako literární formou spojené s "fin de siecle" dekadencí. Měli smyšlené současné obavy jako etické degenerace a zpochybnili sociální strukturu času. Klasické práce městské gotiky zahrnovali dílo Zvláštní případ Dr. Jekyll a pan Hyde (1886), které napsal Robert Louis Stevenson, Obraz Dorian Graye (1891) od Oscara Wilde, George du Maurier a jeho Plstěný klobouk (1894), Henry James a Utahování šrou-

bu (1898) a příběhy Arthura Machena. Nejslavnější gotický ničema vůbec, byl hrabě Dracula, vytvořil ho v stejnojmenném románu roku 1897.

V Americe byly dva významní autoři z konce 19. století. V tradici gotiky to byl Ambrose Bierce a Robert W. Chambers. Biersovi povídky byly v strašné a pesimistické tradici Poea.

2.4. Post-viktoriánské dědictví

Mezi významné anglické spisovatele 20. století, tvořící v gotické tradici, patří Algernon Blackwood, William Hope Hodgson, M.R. James, Hugh Walpole a Marjorie Bowen. V Americe časopisy jako *Weird Tales* (Divné příběhy) přetiskli a popularizovali gotický horor z předchozího století. S takovými autory jako Poe, Arthur Conan Doyle, Edward Bulwer-Lytton a vytiskli nové příběhy od moderních autorů plné tradiční i nové hrůzy. Nejvýznamnější z nich byl H.P. Lovecraft, který také napsal vynikající resumé z gotiky a nadpřirozené hororové tradice v jeho *Nadpřirozený horor v literatuře* (1936), jakož i rozvoj mýtů, které by mohli mít vliv gotiky a moderního hororu v 21. století. Gotický žánr sám o sobě dával cestu k modernímu hranému hororu. Mnoho moderních spisovatelů hororu (nebo dokonce jiné typy fikce) vykazují značnou gotickou citlivost příklady, zahrnují díla Anne Rice, stejně jako některé senzacechtivé díla Stephena Kinga.

V 20. století romantická část gotiky byla převzata Rebeccou Daphne du Maurier, která je v mnoha ohledech přepracováním *Jane Eyre* od Charlotte Brontëové. Ostatní knihy du Maurier, jako *Jamaika Inn* (1936), také zobrazují gotické tendence. Její práce inspirovala podstatné těleso "Gotická žena", týkající se hrdinek střídavě omdlévajících, nebo jsou vyděšené mračícím se mužem byronismu. Gotická romance se stala populární, během let 1950 až 1970, s autory jako Joan Aiken, Dorothy Eden, Dorothy Fletcher, Victoria Holt, Barbara Michaels, Mary Stewart a Jill Tattersall. Znázorňovali se kryty zobrazující vyděšenou ženu, v průsvitném oblečení v popředí pochmurného hradu. Mnohé byly zveřejněny v rámci Brožovaného gotického knihovního otisku a byly uvedeny na trh pro ženské publikum. Přestože autoři byly většinou ženy, někteří muži psali gotické romances pod ženským pseudonymem. Například Clarissa Ross a Marilyn Ross, byly pseudonymy pro spisovatele, Dan Ross a Frank Belknap Long.

Žánr také ovlivnil americkou tvorbu k vytvoření Jižního gotického žánru, který v sobě spojuje některé gotické citlivosti s nastavením a stylem Jižních spojených států. Příklady za-

hrnují Williama Faulknera, Eudora Welty, Harper Lee a Flannery O'Connor. V současnosti pokračuje v této tvorbě Joyce Carol Oates s novelami "Bellefleur" a "A Bloodmoor Romance" a sbírky povídek jako "Night-Slide, a také Raymond Kennedy s románem "Lulu In-cognito".

Jiný autor, který tvořil v této tradici, byl Henry Farrell. Jeho nejlepší práce byl Hollywoodsky hororový román *Co se stalo s Baby Jane?* (1960). Farrellovy romány zplodili sub-žánr 'Grande Dame Guignol'. Od 70. let 20. století patří mezi nejvýznamnější autory hororové literatury Stephen King (*Carrie*, *Prokletí Salemu*, *Hřbitov zvířátek*, *To*), přičemž většina jeho děl byla i zfilmována. Je rovněž autorem studie *Danse macabre*, což je jedna nejpodrobnějších publikací, zabývajících se tématem hororu. Ve 20. století hlavně na Poeovo dílo navázal Howard P. Lovecraft. Také spisovatel Ray Bradbury používá hororové prvky. Z českých autorů se hororu věnoval v malé míře Jakub Arbes a poněkud častěji Ladislav Fuks (zejména příběhy *Spalovač mrtvol* a i *Myši* Natálie Mooshabrové obsahují hororové prvky).

3. Počátky hororu ve filmu

První, náznaky hororu se projeví u Freilladea, který sice vytvářel komedie a historické snímky, no také thrillery a melodramata. Největší rozkvět ale nastal v německém expresionizmu. Na konci února 1920 byla v Berlíně uvedena premiéra filmu, který byl okamžitě považován za novátorský: *Kabinet doktora Caligariho*. Ve filmu byli použité divadelní kulisy namalované podivně deformovanými budovami. Nejednalo se zde o realistické herectví, pohyby byli taneční, nebo trhavé. Německý expresionismus představoval, jako jiné hnutí, vzpuru proti realizmu. Proto se s oblibou užívali extrémní deformace, aby místo vnějšího vzhledu zachytili skrytou vnitřní emocionální realitu. Výtvarníci expresionismu často používali velké siluety jasných nerealistických barev s černými konturami. Figury bývali prodloužené, obličejje měli groteskní, úzkostné výrazy, mnohdy byly bledé vzteky. Budovy byly zhroucené nebo nakloněné, s podlahou strmě zvednutou v rozporu s tradiční perspektivou. Takové deformace byly pro filmy natáčené v exteriérech obtížné, ale Caligari dokázal, že se dekorace vystavěné v ateliéru mohou přiblížit stylizaci expresionistické mal-

by. Hlavním vzorem pro stylizaci výpravy a herectví bylo expresionistické divadlo. Expresionistický styl se v dalším desetiletí uchytil, v některých případech jako způsob inscenování levicových her protestujících proti válce nebo kapitalistickému vykořisťování. Dekorace připomínali malby, s velkými plochami jasných barev na horizontu. Herecké výkony byly podobně zdeformované. Herci řvali, ječeli, dělali přehnaná gesta a pohybovali se ve stylizovaných kulisách podle nacvičené choreografie. Cílem bylo co nejbezprostřednější a nejextrémnější vyjádření emocí. Scenáristé expresionistických filmů přebírali takové způsoby vyprávění, jako jsou rámcové příběhy a otevřené konce. Z expresionismu se postupně stal širokou veřejností přijímaný, a dokonce módní styl. Výsledný stylový trend trval až do začátku roku 1927. Během tohoto období, se z podnětu Kabinet doktora Caligariho, rychle zrodili další expresionistické filmy. Charakteristické pro filmový expresionismus je použití deformovaného, výtvarného stylu mizanscén, odvozeného z divadelního umění.

Stejně jako francouzský impresionismus využívá německý expresionismus typickým způsobem různé techniky média – mizanscénu, střih a práci kamery. Zatímco pro francouzský impresionismus je rozhodující práce s kamerou, pro německý expresionismus především využití mizanscén.

V roce 1926 vyšla citace Hermanna Warma, který spolupracoval na Caligarim, že: „filmy se musejí stát oživými kresbami“. Německá tvorba klade velký důraz na kompozici jednotlivých záběrů. Záběr ve filmu vytváří vizuální kompozici. Většina

3.



filmů se snaží soustředit naši pozornost spíše na jednotlivé prvky, než na celkové rozvržení záběru. V klasických filmech je lidská postava nejvíce expresivním prvkem a výprava, kostýmy a osvětlení jsou většinou podružné. Trojrozměrný prostor, ve kterém se děj odehrává, je důležitější než dvojrozměrné výtvarné kvality na filmovém plátně. V expresionistických filmech však expresivita spojená s lidskou postavou prostupuje každým prvkem mizanscény. Výprava zde funguje jako skoro živá součást děje a herec se stává vizuálním prvkem. Často se stává, že je děj filmu rozkouskovaný, čím se zpomalí, nebo zastaví narace, no to je potřebný čas na uspořádání prvků mizanscény do poutavých kompozic. Filmy docílili souladu předmětů a herců použitím stylizovaných povrchů, symetrie a pokrivení. Sy-

metrie umožňuje způsob upravení herce a kulisy tak aby byla zdůrazněná celková kompozice. Deformace a zveličení je asi nejběžnějším rysem expresionizmu. Ve filmech byly kulisy vždy nějak pokroucené, špičaté, křivé. I herectví bylo schválně přehnané, aby bylo sladěno s výpravou. Princip zveličení zasáhl i detailní záběry herců. Herci se snažili nepůsobit přirozeným dojmem, pohybovali se trhavě, strnutí se střídala s prudkými gesty. Výkony byly posuzovány z hlediska přínosu herce k celku mizanscény. Základním črtem mizanscény je v postavení dvou rovin reality vedle sebe za účelem objektivního srovnání podobných tvarů v kompozici záběru. Jedním z hlavních postav filmového expresionizmu byl F.W.-Murnau, spolu s Robertem Wienerem a Fritzem Langem. Obvyklý postup filmů je zasazení postav v blízkosti zdeformovaných stromů, aby vytvářeli podobné tvary. Stříhová skladba je zpravidla jednoduchá, lineární, využívá prostředky jako záběr a protizáběr, či prostřih scén. Německé filmy jsou známé zvolněným tempem. Dostává se tak divákovi patřičný čas na sledování různých kompozic v expresionistickém vizuálním stylu. Rovněž jako francouzští impresionisté, nakláněli se i němečtí umělci k určitým druhům narace. U prvního filmu Kabinet doktora Caligariho byl použit příběh šílence, jako vysvětlení nevšedních expresionistických deformací. Avšak u většiny filmů tohle pravidlo neplatí. Expresionismus se využíval hlavně u filmů s historickou, či exotickou tematikou, nebo u filmů obsahující prvky fantastiky a hororu, které patřili v 20. letech 20. století v Německu k oblíbeným žánrům. Patří sem Poklad (1923), Nibelungové (1924), její dvě části Siegfriedova smrt a Kriemhildina pomsta, dále Upír Nosferatu (1922), Golem, Metropolis, Stín (1923), Tartuffe (1925). Některé expresionistické filmy se odehrávají v současnosti. Langův film Dr.-Mabuse, dobrodruh (1922) a film "Algol" (1920).

Další významní, i když ne tak známý trend v Německu byl Kammerspiel. Vyhýbal se fantastickým a legendárním prvkům, které byly zaužívané v expresionizmu. Filmy byly ze všedního současného prostředí, obvykle se odehrávaly v malém časovém rozpětí. Děj byl prostřen mezititulky. Tvůrci se zaměřili na několik postav a podrobně zkoumali jejich životní krize. Důraz byl kladen na pomalé, evokativní herectví a výrazné detaily. Zápletky se soustředili na vypjaté psychologické situace, které končili nešťastně. Kammerspiel nepoužíval mezititulky, události vyobrazil v jednoduchých situacích, hereckých detailech a výpravě a prostřednictvím symbolizmu. Díky svým nešťastným závěrům a klaustrofobické atmosféře, měla tato tvorba pozitivní ohlas hlavně u kritiků a intelektuálního obecnstva. Tento směr přestal být předním žánrem německé kinematografie do konce roku 1924.

Ve 20. a 30. letech, po zhlédnutí expresionistických německých filmů v Americe a emigraci tvůrců z nacistického Německa do Hollywoodu, se objevili tyto prvky v hororových filmech společnosti Universal. Po uvedení filmu *Kabinet doktora Caligariho* v USA, se stal horor jedním z okrajových žánrů. Universal posléze najal režiséra Paula Leniho, autora filmu *„Kabinet voskových figur“*. Díky jeho temné až expresionistické adaptaci brodwayské strašidelné inscenace *Příšerná chvíle* (1927) se stal horor divácky úspěšný. Jeho další film *Muž, který se směje* (1928) byl historický epos s hororovými prvky. Tyto filmy utvrdili společnost Universal na tvorbu hororových snímků. Poté se tvořili filmy jako *Zvoník u Matky boží* (1923), *Fantom Opery* (1925), *Alonzo, muž bez rukou* (1927), nebo *Browningovi horory Dracula* (1931) a *Zrůdy* (1932). Později se prvky hororu vyskytli v temných kriminálních thrillerech – film noir.

Roku 1924 začal v Ufě (Universum Film A.G., německé studio od r.1919), jako výtvarník, působit Alfréd Hitchcock. Jeho první dva filmy byli tedy natočeny v britsko-německé koprodukcii. Byli to filmy *Bludiště lásky* (1925) a *Skalní orel* (1926).

V Dánsku se filmům moc nedařilo, proto Dreyer podporu. Jeho podporou se stal jeden bohatý šlechtic, který mu umožnil natočit film *Upír* (1932), jako protislužba mu byla dána titulní role. *Upír* byl odlišný od klasických hororových snímků. Většina hrůzostrašných scén se děje jakoby mimo obraz, co vyvolalo nevysvětlitelnou, matně vnímatelnou hrůzu a děs, což se stalo nepochopené publikem. Dreyer byl mistr světla, pro zvýšení děsivé atmosféry, použil zamlženou krajinu a pohyb kamery.

V 30.letech se do centra zájmu v Americe dostali i povídky Edgara Alana Poea. Film *Zrádné srdce* (1928) () byl natočen amatérským režisérem Charlesem Kleinem. Napodobil zde *Caligariho*. Další amatérští filmaři byli James Sibley Watson a Melville Webber, který natočili *„Zánik domu Usherů“*. Protože zvolili nezvyklé vypravěčské postupy, museli zde spoléhat, že divák zná původní děj povídky. Spolu natočili také druhý film *Osud v Sodomě* (1933), který měl strašidelnější obsah. Autoři použili prolínání obrazů, pomalované tváře a černé pozadí.

3.1. Nástup zvuku

První hororový snímek byl "Vrah mezi námi" (1931) Fritze Langa, představitele německého expresionismu. Použil zde jenom dialogy a zvukové efekty. Zvuk používal k propojování dějů a míst. Výrazně se tu objevuje charakteristická melodie, která oznamuje blízkou přítomnost vraha. John Maxwell a jeho společnost British International Pictures se soustředil na evropský a britský trh. V režii Alfréda Hitchcocka uvedl první film *Její zpověď*, která byla prezentována v němém i zvukové verzi. Početnou řadu „béčkových“ hororů vytvořilo studio RKO na začátku 40. let. Kvůli nedostatku financí se vyhýbalo na samotných příšerách a sázelo se na strach z neznáma, tajemna. Například *Kočí lidé* (1942), nebo *Chodil jsem se zombii* (1943) od režiséra Jacquesa Tourneura. Tvořili se výjimečně poetické a děsivé příběhy. V 50. letech byl nejvýznamnější hororový režisér Alfréd Hitchcock.

3.2. Alfred Hitchcock



Mezi nejlepší režiséry hororů patřil Angličan Alfred Hitchcock (1899-1980), jehož filmy se staly základem některých 4. hororových odvětví. Patřil mezi první režiséry, na něž filmoví teoretici použili tzv. auteur theory, zdůrazňující uměleckou roli režiséra v postupu výroby filmu. Filmy nesly autorovo hlasité, dětské potěšení z matení diváka. Toužil po čisté, skoro až fyzické reakci. Hlavním cílem bylo pro něj napětí. Zápletky se točili kolem vícekrát se zobrazujících postav. Do svých snímků dával i kousek savojského vtipu. Do všech scénářů přidal efekt vzbuzující napětí, no i kousek nevěrohodnosti, např. hrdina je atakován práškovacím letadlem (*Na sever Severozápadní linkou*). Hitchcock používá paralelní montáž k rozdělení divákovy náklonnosti mezi hrdinu a padoucha. Začínal tvořit pod vplyvem francouzské imprese a německé exprese, což bylo patrné v *Příšerný host* (1926). V roce 1933, po nástupu zvuku ve filmu, se Hitchcock vyjádřil: „V dobách němého filmu mě nesmírně zajímal vztah hudby a filmu, a vždycky jsem věřil, že příchod zvuku bude pro film velkou příležitostí. Lidé, kteří tvoří film, mají konečně úplnou kontrolu nad hudbou, která film doprovází.“ (Dějiny filmu, Kristin Thompsonová, David Bordwell, str. 201, ods.3, r. 7-10). Hitchcock se nechtěl vzdát vžitých způsobů natáčení z němé éry, pohyblivá kamera a rychlá montáž. A protože nechtěl víc kamer, snažil se najít další způsoby jak začlenit zvuk do některých scén.

Nespokojenost s postavením v Anglii a obdiv technických vymožeností Hollywoodu ho přimělo spolupracovat s Davidem O. Selznickem. Jeho první americký film "Rebecca"(1940) nebyl klasický horor, jak jsme u něho později zvyklí. Při hledání námětu se opakovaně vrací k žánru napínavého thrilleru. Pracuje hlavně s už zběhlými herci, kteří jsou v první řadě „osobnostmi“. U Hitchcockových filmech je důležité, že na ně diváci mohou samovolně reagovat a zamyslet se nad svou reakcí a až pak dojdou k nejhlubším významovým rovinám filmu. Význam filmů nespočívá v něčem záhadně esoterickém, ale v metodě, postupu z jednoho záběru na druhý. U Hitchcocka je fascinující rozmanitost jeho díla. Využívá techniku identifikace, problematiku vztahu dítěte a rodiče a téma „terapeutického“ účinku. „Terapeutickým“, nazýváme motiv, když se postava díky němu zbaví svých slabostí, nebo nutkavých myšlenek tím, že se jim poddá. Základní princip se u nich odlišuje svojí atmosférou, stylem, námětem a metodou. Od diváka se tak žádá rozdílní přístup. Hitchcock si nikdy nevymýšlí své zápletky, realizuje práce jiných. Prvek kriminálních thrillerů nikdy nehrál hlavní roli, bylo to napětí, které je složkou metody, spíš než tématem. Jednou z hlavních funkcí umění je znepokojoval: zpochybňovat a narušovat naši samolibost a ustálené představy a následně tak přetvářet náš životní postoj. (Alfred Hitchcock a jeho filmy, Robin Wood, str.17,

ods.2) Hitchcock má prospekulovaný každý záběr a vztah k vybudování celé sekvence. Kladnými hodnotami jsou jemnost a přesnost. Pro Hitchcocka je charakteristický prvek kontrast zoufalství a optimismu. Používá kameru jako divákovské oko, čím ho vtahuje rovnou do děje a nechá ho prožít rozhodující obraty, kterých je jakoby součástí. Tím, že kamera vede divákovu pozornost

z akce do akce a na určitý detail, který máme vidět, tak vytváří potřebné děsivé napětí. Jedním z projevů jak vyvolat napětí je metoda desetiminutových záběrů, příznačná pro film Provaz (1948). Střih by udělal scénu příliš zřetelnou a tím, že by rušil spojitost pohybu, by narušil i konečný emocionální účinek. Hitchcock nám decentně dokazuje, že náchylnost ke zlu je v každém z nás, jako příležitost vžitá v lidské bezprostřednosti, na kterou si musíme dávat pozor. Hitchcock byl a je neustále napodobňován. Například podle příběhové linky filmu "Ptáci" bylo vytvořeno plno imitací, kdy je město zahlceno kolonií různých živočichů



- ať už jde o pavouky, piraně, krysy, netopýry atd. Také "Psycho" bylo velice úspěšné. Na jeho podnět vznikali filmy o vraždách, které došli, až k „řeznickým“ filmům.

3.3. Pozdní tvorba hororu

Některé ateliéry uváděli na trh laciné horory a science fiction. Studio American International Pictures (AIP) záměrně obsazovali mladé herce, aby víc zaujalo středoškolské publikum, vyžívající se v hororech a zločincích jejich věku. Díla *Byl jsem mladým Frankensteinem* (1957), nebo *Holka s horkou hlavou* (1956). Také tady se autoři vrátili k základům, z čehož vznikl cyklus hororů podle E.A.Poea. Úvodní snímek byl *Pád domu Usherů* (1960). Cyklus získal uznání kritiky za spontánní použití osvětlení a barvy. William Castle si vzal příklad z AIP a točil pro stejnou klientelu, jenom k filmům přidával speciální efekty (vyskakující kostra ze zdi kina) u filmu *Dům na Strašidelném kopci* (1958), nebo pohybující se sedadla při *Rozechvění* (1959). Polák Roman Polansky tvořil většinou prázdné, nezřetelné nadpřirozené thrillery. K snímkům tohoto žánru můžeme také přiřadit *Čelisti* (1975) () od Stevena Spielberga. Rozehrává tu napětí na jedné straně a pochybovačný pohled na politické představitele na straně druhé. Svěžím střihem, širokouhlými kompozicemi a hudbou Johna Williamse, dosahuje vysoké emocionální napětí.

Horor byl jedním z hlavních forem 80. A 90. let. Od natočení *Rosemary má děťátko* (1968), se dostával horor do středu zájmu. *Exorcista* (1973) přispěl k popularitě žánru a snímkem *Osudová přitažlivost* (1987) se stal horor kasovým trhákem. Roku 1988 začala série *Dětská hračka*. John Schlesinger natočil *Psychopat ze San Francisca* (1990). Největší úspěch sklídl *Mlčení jehňátek* (1991). Postupně se ztrácel rozdíl mezi hororem a thrillerem. Z filmových hororů často dosáhli široké popularity studentské nebo s nízkými náklady natočené filmy (*Evil Dead*, *Záhada Blair Witch*, *Pila*). K úspěšným snímkům ale patří také *Šestý smysl* (1999), *Kruh* (2002), *Vesnice* (2004), *Nenávist* (2004), nebo *Pátek třináctého* (2009).

U nás tvoří horory Juraj Herz (*Spalovač mrtvol* podle Fukse, nově T. M. A.). Také F. A. Brabec a jeho zfilmování sedmi balad Erbenovy Kytice. Na Slovensku byl natočen první horor až v roce 2006, a to *Výlet*, druhý následoval v roce 2008, *Prekvapenie*. Oba je režíroval Gabriel Hoštaj.

4. Horor v animovaném filmu

Prvním strašidelným příběhem byla Noc na Lysé hoře (1934) podle epické básně Valpuržina noc od Modesta Musorgského. Autoři Alexeieff a Parkerová se museli přísně řídit předlohou, vznikli tak nadlidské, až strašidelné proměňující se obrazy, které se rychle hnali do kamery, nebo od ní. Britský animovaný film, také přispěl kvalitními snímky. Studio Halas & Batchelor, založené Johnem Halasem, uvedlo Zvířecí farmu (1954) Film je adaptací knihy Georga Orwella, která je parodií na komunismus. Roce 1963 pak film Automania 2000. Polohraný film Abeceda (1968) () z pohledu Davida Lynche kombinuje reálný a animovaný film, kde převažuje kubistická animace. Obrazově je film ponurý, naplněný pronikavou temnotou, která se zvukem vytváří velmi depresivní atmosféru, založenou na odporu vůči učení a pravidlům.

Studio AIC v Japonsku, vytvořilo v roce 1987 horor "Daimajuu Gekitou Hagane no Oni". Režii dělal Toshihiro Hirano. Významným animátorem a režisérem je i Paul Thomas Berry. Roku 1991 byl nominován na Oscara za krátký hororový animovaný film "Sandman". Je to loutkový film o dětském strachu ze strašidel, no v tomto případě je strach oprávněn. V roce 1992 byl film oceněn cenou za nejlepší animaci v Ottawě na Mezinárodní festival animované tvorby. Mezi krátké hororové animace patří i "Deadtime stories". Kreslené, ale strašidelně napínavé příběhy.

Jedním z nejznámějších tvůrců je Tim Burton. Jeho filmy se stávají kultovými i díky spojení s hudbou Dannyho Elfmana. První úspěch měl se strašidelnou komedií "Beetlejuice"(1988). Následovali pak snímky Ukradené Vánoce (1993), avšak režii dělal Henry Selick, nebo Mrtvá nevěsta (2005).

Ayakashi (2006) je japonský animovaná antologie, vypráví příběhy klasických hororových bájí. Série se skládá ze tří povídek: "Yotsuya Ghost Story", adaptace klasické japonské duchařské historky, "Bohyně Dark Tower", založený na hře Kyoka Izumi a "Goblin Cat", originální příběh od Kenji Nakamura a Michiko Yokote. K nejnovějším animovaným hororům patří Dantovské peklo (2010). Je to film ze společné dílny USA / Japonska / Singapuru a Jižní Korei. Klasický příběh o cestě za láskou, kde však musí překonat všechny překážky. Příběh je vytvořený ve stylu Anime animace, která přidává na výrazu.

K českým tvůrcům můžeme zařadit režiséra Jana Baleje a jeho příběh Jedné noci v jednom městě. Není to děsivá pohádka, ale nese prvky hororu. Hlavními představiteli české tvorby jsou Jan Švankmajer, Jiří Bárta a Jiří Brdečka.

Jan Švankmajer tvoří surrealistické filmy. Inklinuje k hororovému žánru a ke gotické představivosti. Zviditelnil se krátkým animovaným filmem Možnosti dialogu, úspěch, který tímto filmem získal, mu umožnil natočit první celovečerní snímek Něco z Alenky. Ta ho celosvětově proslavila a Švankmajer se stal představou experimentální a nekomerční animace. Ve svých dílech Kyvadlo, jáma a naděje (1983) a Zánik domu Usherů zfilmoval dvě Poeovy povídky. Faust (1994), Otrantský zámek (1973-1979). Pojmy a estetické prostory jsou základními parametry hrůzy. Švankmajer má status jako filmař avant-garde. Jeho způsob animace se ale ne vždy setkává s pochopením a uznáním. Film Šílení, je pojetí navrženo jako filosofický horor inspirující se osobností Markýze de Sade. Upozorňuje na důležité napětí mezi jeho pojetím "fantazijního dokumentu" a základními zásadami "militantního surrealismu." Jeho filmy jsou řazené mezi ty, co nejsou určené pro děti. On sám je ale považuje za vhodné. Je na dítěti, zda porozumí výrazovým prostředkům, nebo ne. Jak sám Švankmajer tvrdí: „dětský svět je krutější, anomálnější než jsme my dospělí ochotni uznat“. Jeho díla jsou plné přestupků, které mohou být chápány jako nutné imperativy umělce k usnadnění zkoumání nových nápadů a odmítnutí omezení, během procesu. Švankmajer děsí prostřednictvím "výroby" jeho mise-en-scény, a upozorňuje, že animace může přenést snímky z dětství zpět k životu a dát ji znovu svou důvěryhodnost a že animace objektů potvrzuje pravdivost našeho dětství. Skutečně ilustruje náš strach ze strachu samotného.

Jiří Barta, používá animaci k zachycení hrůzy z lidské společnosti. V jeho tvorbě ho ovlivnil kromě Jana Švankmajera i Rus Jurij Norštejn a estonský animátor Priit Pärn. Krysař (1985), natočen na motivy středověké německé legendy o bohatém a hříšném hanzovním městě Hammeln, které ztrestá potulný krysař. Inspirované starou německou legendu, režisér Jiří Barta vytvořil film jako fascinující metafora pro rozpad společnosti, zaměřené na materiální požadavky. Kombinuje se tu několik animačních technik: dřevěné loutky, animace reálných potravin, záběry živých potkanů a olejomalba, které se plynule doplňují. Využívá paralelní montáž, různé úhly a pohyby kamery a subjektivní deformované záběry. Na něho navázal temnou groteskou Poslední lup, o potrestané chamtivosti. Kombinuje děsivé a komické momenty v závažném podobenství. Snímek balancuje na pomězi hraného a animovaného filmu. Barta používá skutečné herce jako loutky a doplňuje obraz s animačními technikami. Tento žánr nazýváme groteskní horor.

Jiří Brdečka není čistě hororový tvůrce, ale jeho specifická tvorba vyjadřuje jeho postoj k současnosti. Film *Pozor...!*, je osobité vytvoření děje protiválečné myšlenky. Použil zde techniku spojené kresby s montáží fotografií a reprodukcí. Do popředí vystupuje refrén, historie vraždění. Brdečka se tímto filmem vyjadřuje k té době aktuálními problémům světové politiky, no k domácí problematice se vyjádřil ve filmu *Rozum a cit*. Tyto dva pojmy zde zastupují rozdílné postoje. Rozum je zastoupen osvícenským učencem, cit coby harlekýn z *commedie dell'arte*. Hlavní svár se točí kolem podoby světa a života. Film *Pomsta* byl natočen podle povídky Gérarda de Nerval. Je to strašidelný příběh z dob mušketýrů a čarodějů. Výtvarníkem tu byl Miroslav Štěpánek, který se též podílel na hororu *Očarovaná ruka*.

Jiné zpracování hororového žánru, tentokrát parodické krimi-honičky můžeme vidět ve filmech, z roku 1970, *Smrtící vůně*, *Pokazená svatba*, *Nedokončený víkend*, či *Utopená ponorka*. Hlavním autorem byl Václav Bedřich, který točil nejdřív s Vladimírem Kladinou, no po jeho emigraci spolupracoval s Jaroslavem Vožniakem a Františkem Braunem. Je to série sedmi hororů s použitou ploškovou animací. Je to cyklus, který je vybaven stálými hrdiny (krásná Zey a statečný Lucio) a padouchem (doktor Goad). Poslední tři díly byli *Uloupený obraz*, *Poklad v pyramidě* a *Očistná lázeň*. Hlavním výrazovým prvkem je animací, pohybový gag.

Václav Mergl ladil filmy až do sci-fi. Film *Laokoon* se přiklání k děsivému příběhu, díky svému konci, kdy omráčí diváky vizí absolutní zkázy lidstva způsobené samotným člověkem. Poukazuje na slabosti lidské povahy, a to sobectví a chamtivost.

5. Horor dvěma způsoby

V předcházejících kapitolách jsme stručně popsali historii a vývoj hororu, či už v hraném, nebo animovaném filmu. Rozdílů mezi stylem provedení je několik. U hraného filmu je to například správně zvolená kamera, střih, osvětlení. U animovaného zase zaváží výtvarné provedení a neodmyslitelná hudba. Také typ hororu se ne vždy hodí na obě zpracování. Pro snadnější výklad, budu porovnávat svoje postřehy přímo na filmech.

5.1. Noc na Lysé hoře – Noc na Lysé hoře je tragikomický příběh o životě a smrti, inspirován hudbou Moussorgského a vzpomínek z dětství. Zaznamenávají krátký ruský příběh spisovatele Gogola ze staré slovanské pohádky, a taneční větrný mlýn v Evžen Oněgin od Puškina. Špendlíková technika se podle mne nadá dostatečně napodobit, její styl jemného prolínání a ne ostře ohraničených kontur, dodává filmu to správné tajemno. Hraný film by byl možná víc děsivý, kdyby použil masky a správné líčení použil, no hraného filmu se nedá dosáhnout potřebné mystického pojetí.

6.



5.2. Zvířecí farma – není to vzorový příklad hororu, ale po přenesení významu je dostatečný na vyděšení diváka. Jedná se o adaptaci románu, který líčí zkorumpované vedení jako chybu v revoluci (a ne akt revoluce

sama o sobě). Na základě vlastní zkušenosti je Orwell motivován odhalovat a silně odsuzujeme to, co on viděl jako stalinistické korupce původní socialistické ideály. Film, používá řadu symbolů, příznačných pro hranou tvorbu. Farma zvířat symbolizuje Rusko a Sovětský svaz pod komunistickou vládou strany. Stodola, na jehož vnější stěně je prohlídka Sedmi přikázání, představuje kolektivní paměti moderního národa. Velký větrný mlýn, symbolizuje manipulaci ostatních zvířat prasaty, pro jejich vlastní zisk.

5.3. Sandman - je inspirován ETA Hoffmannovou povídkou " Der Sandmann " z roku 1816. Příběh je ovlivněn německým expresionismem. Je to vysoce stylizovaná loutková animace, ale ne moc zdařilá interpretaci staré evropské lidové povídky. Jeho tradiční znak je, že sype prach do dětských očí. Zatímco *Sandman* oplývá psychoanalytickými teoriemi (spánek se rovná popření života, a tak nevědomí je výzva k smrti). Pomocí znaky expresionismu, režisér Paul Berry vytváří temně atmosférický film, který evokuje a živí náš dětský strach a noční můry. Filmové výtvarné zpracování vychází z expresionistické klasiky jako Kabinet doktora Caligariho a Nosferatu, zatímco použitím hudby, zvuku a kamery je zřetelně inspirované Hitchcockovým Psycho a Vertigo. Odrážejí se tu vlivy gotické architektury a minimální barevnost krajiny: černá, šedá a hnědá. Vzhled Sandmana je často ve srovnání s Noční můra před Vánocemi (USA, 1993).

5.4. Deadtime stories - je to série románů pro děti, hororové fikce vytvořená autory Annette Cascone a Gina Cascone psaní pod názvem AG Cascone. Celkově má 16 částí. (např. Teror v malém městě, Invaze jablkových hlav, Podél přišel pavouk, nebo Malý Magický obchod hrůzy a další). Jedná se o kreslenou animaci, dotvořenou v počítači. Ústřední postava je už novější představa hrůzy, černé zplihlé vlasy, černé oblečení, podobně jako ve filmech Kruh, nebo Temná voda. Sama postava vyvolává dojem strachu, hrůzy. Samozřejmě, že děj se odehrává za špatného, ponurého počasí (silný vítr, příchozí bouřka). Nemyslím, že sílu příběh podtrhuje animace. Napětí by se rozvíjelo stejně u obou provedení

5.5.

Beetlejuice - kombinace hraného a animovaného strašidelného filmu, vizuálně se odlišuje od ostatních Burtonových filmů. Kulisy, kostým hlavní postavy i v loutkovém provedení, nese prvky expresionismu.

5.6. Corpse Bride – "Mrtvá nevěsta" je morbidní pohádka, plná hudební scén s tančícími kostrami, červy Tento loutkový film lze srovnávat se Stříhorukým Edwardem (hraný) od téhož autora. V obou filmech není uveden šťastný konec, ale místo toho se tu ukazuje učení vážít si života, jít dál. Edward navždy uvízl v jeho sídle na věčnost, naučený milovat ale zůstal bez ní a ve "vyhnanství". Na konci Mrtvá nevěsta Tima Burtona, se musí také mírumilovně potýkat s realitou situace. Tyto okamžiky jsou významné tím, že jsou v podstatě opak toho, co nás učí o praktické lásce: budeme reagovat na zamítnutí s hněvem, pohrdáním a pasivní postoj, který je obviňující, nebo apatické. Burton postavy jsou povznášející v tom, že podporují idealistický názor, že láska a naděje by měla existovat mimo bolesti. Jeho provedení hororu je jemné, strašidelné, no úsměvné.

5.7. Šílení - scénář vychází z motivů dvou povídek Edgara Allana Poea (Zářiva pohřben a Šílený psychiatr). Je označován za „filozofický horor“. Je to kombinace hraného filmu s animovanými pasážemi. Tématem jsou absolutní svoboda, civilizační represe a manipulace. Je to film hraný, animace je použita jen skromně ve snech. Děj je plný anachronismů a

realií dneška. Tento film je alegorií současného světa. Snímek připomíná plachou moralitu o stavu dnešního světa. Hlavní názorový střet se tu objevuje mezi dvěma různými koncepcemi vedení blázince - liberální, v níž se pacienti "sami léčí" svou volností, a vládou pevné ruky, kde má tělesný trest zásadní výchovnou pozici.

5.8. Krysař - moderní zpracování středověké německé legendy. Expresivně, dramaticky stylizované loutky a scény se stávají krutým obrazem života, z něhož vymizel cit a láska. Zpracováním se jedná o klasickou animaci kombinovanou v některých scénách s hranými partiiemi (např. ve filmu „hrají“ živé krysy, které v jedné závěrečných scén padají do skutečné vody). Loutky velmi expresivního výrazu – divák okamžitě pozná, jaké povahové vlastnosti má ta která postava – jsou vyrobeny ze dřeva, stejně jako většina kulis (některé jsou pouze dvourozměrné, malované). K působivosti filmu přispívá i výrazná hudba: v tragických pasážích drsné kytarové rify Kocába a Pavlíčka; v klidnějších partiích a v usmiřujícím závěru jemná Stivínova flétna.

Město je pokřivené struktury, ne na rozdíl od noční můry vesnice Robert Wiene je Kabinet Dr. Caligari, poskytuje trvale účinné pozadí pro katastrofální události. Bárta vytváří půdy, které existují nezávisle na našem vlastním vesmíru, který tak obalí diváka, že může zapomenout na svou vlastní existenci a ponoří se do sledování filmu.



5.9. Cyklus Smrtící vůně – děj inspirován prvky Hitchcocka, Upírem Nosferatu, Frankensteinem, a všemi základy hororové tvorby. Zato postavy a jejich gesta jsou až najivnější, jako u Limonádového Joea. Jedná se o sérii napínavých příběhů, kde si je divák, vždy jist šťastným koncem. Samotné rozvržení charakterů a jejich konání, je o 20 let později použito v tvorbě Disneyho. Spor v seriálu Káčerovo (neustálý boj čarodějky Magiky a Dlouhoprstých se strýčkem Skrblíkem), nebo také u Rychlé roty (šilný profesor Nula), zachyceny v antropomorfních kreslených postavkách.

Horor je úzce spjat v obou technikách. V hraném filmu se u psychologických, nebo čistě vražedných typů zaobejdeme bez animace. Hlavní roli zde přebírá kamera a střih. Samozřejmě, že i afektovaný herec dokáže zničit napětí. Autoři si sami pohrávají s myšlením diváka. Avšak u jakékoli příšery, nebo u filmů pohrávajícím si s nadpřirozenem, je nezbytné nakouknout do animovaných hororů. Tady hraje význačnou roli výtvarné zpracování. Samotná animace, totiž nevydělá tak člověka jako reálné prostředí, které je nám bližší. U animace víme, že je to jiný svět a proto je těžší u diváka použít fantazii a prožít příběh jako by byl skutečný.

ZÁVĚR

Touto prací jsem se snažila popsat historii a vývoj hororového žánru jak v hraném tak animovaném filmu. Kde se zrodil a co mu bylo podnětem a inspirací. Několik hlavních představitelů světové tvorby, kterých díla se stali několikrát předlohou pro film. Spisovatelé jako Od prvních románů, Otrantského zámku, Vampýra, nebo Frankensteina až po současnost, kterou představuje Hřbitov zvířátek, či Spalovač mrtvol.

Snažím se, aby čtenář měl aspoň základný přehled o tvorbě žánru ve filmu, zpočátku němém, pak ve zvukovém. Kdy, kde a jakým směrem se ubíral. Představuji tu mistra hororového filmu, pána Alfreda Hitchcocka. Jeho tvorbu a hlavně styl a výrazové prostředky. Čtenáře seznamuji také s animovaným filmem. Prvními známkami strašidelných příběhů. Kde autoři se snažili pomocí animace vyjádřit své postoje, ale také odlehčovat duši diváka prostřednictvím hororových parodií. Tvořili se příběhy, které už nebyli určeny jenom pro děti ale také pro dospělé.

Napohled dva úplně rozličné světy, svět hraného filmu, který se pokládá za dospělý a na druhé straně svět animovaného filmu, u kterého si každý hned vybaví pohádky, se tu snažím propojit hororovým žánrem. Ukazuji jak je každý způsob odlišný, no nezaobejde se bez některých prvků z té druhé strany. Došla jsem k závěru, že se oba světy propojují. Hraný film čerpá z animace fantazii, tajemno, nadpřirozeno. Animace zase hlavní dějové linie, střihy, u herců mimiku a gesta. Nedá se, říct že se nijak neovlivňují. Všechno na sebe navazuje.

Porovnávání těchto dvou světů mně dost překvapilo. Čekala jsem, že se ztvárnění hororu u těchto způsobů bude výrazněji lišit. No přišla jsem na to, že jak hraný film nebo animovaný používá podobné, nebo stejné náměty, hlavní děsivé záběry, např. dlouze zavřené oči se náhle otevřou. Rozdílnost se projevuje hlavně u samotné techniky. V hraném filmu jsou to například světla, v animovaném rozhoduje výtvarné zpracování. Ta má také větší možnosti v příbězích s monstry. Není to tak nákladné, jako vytvořit je do hraného filmu. Když bych ale horor musela rozdělit, reálné, psychologické témata a témata s fyzickým násilím myslím, že líp vyznějí v hraném filmu. Většina vymyšleného v naší fantazii, nepochopeného, nevysvětlitelného či abstraktního se snadněji rozvine v animaci. Záleží jen na divákovi čemu dá přednost.

Dějiny filmu, Kristin Thompsonová, David Bordwell

Originál: Film History. An Introduction

Českou verzi vydalo NLN - Nakladatelství Lidové noviny, 2007

Překlad: kolektiv

Animace a doba, Sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000, Stanislav Ulver,

vydalo Sdružení přátel odborného filmového tisku, rok vydání neuveden

Jak číst film, Svět filmů, médií a multimédií, James Monaco,

Originál How to Read a Film, vydalo Oxford University Press, Inc.

New York 2000

Českou verzi vydalo Albatros nakladatelství, a.s., Praha 2004

Překlad: Tomáš Liška, Jan Valenta, Jarmila Urbánková

Alfred Hitchcock a jeho filmy, Robin Wood

Originál Hitchcock's Films Revisited, vydalo Columbia University

Press, New York 2002

Českou verzi vydalo nakladatelství ORPHEUS – Petr Kurka, Praha 2003

Překlad: Petr Kurka

www.wikipedia.org, www.wikipedia.cz

www.csfd.cz

www.zittaw.com

SEZNAM OBRÁZKŮ

1. Kniha Otrantský zámek, z roku 1929
2. Titulní stránka knihy Dracula, z roku 1901
3. Scéna z filmu Kabinet doktora Caligariho
4. Umělecká fotka Alfreda Hitchcocka
5. Záběry z Hitchcockových filmů: Dial M for Murder, Ptáci, Psycho
6. Záběr z filmu Noc na Lysé hoře
7. Záběr z filmu Krysař

SEZNAM PŘÍLOH