

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FAMU

Bakalářská práce

HOROROVÁ ATMOSFÉRA VE FILMECH JURAJE HERZE
OBRAZOVÁ ŘEČ HORORU

Katedra kamery
Vedoucí práce: Prof. Jaroslav Brabec

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FAMU

Bachelor's Thesis

HORROR ATMOSPHERE IN THE FILMS OF JURAJ HERZ
THE VISUAL LANGUAGE OF HORROR

Department of Cinematography
Thesis supervisor: Prof. Jaroslav Brabec

Poděkování

Ráda bych poděkovala profesoru Jaroslavu Brabcovi za obětavost a čas věnovaný vedení této práce a především za jeho cennou kritiku a trpělivé trvání na podstatnosti obsahu.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Hororová atmosféra ve filmech Juraje Herze - Obrazová řeč hororu

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

Podpis

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se soustředí na obrazové techniky a nástroje, které mohou sloužit k vytváření a podpoře hororové atmosféry. Analyzuje filmy režiséra Juraje Herze a jeho kameramanů (*Spalovač mrtvol*, *Morgiana*, *Panna a Netvor*, *Deváte srdce* a *Upír z feratu*) a konkrétní obrazové postupy vztahuje k vyprávění a jeho hororovým prvkům. V analýze vychází z definice žánru hororu podle amerického filozofa Noëla Carrola, praktické estetiky filmového hororu filmového vědce a scénáristy Thomase Sipse a kameramanské praxe. Krátce diskutuje termín atmosféra v kontextu současné estetiky. Práce nepodává vyčerpávající obrazovou analýzu zmíněných filmů; snaží se vysledovat některé nástroje filmového obrazu, které mají estetický účinek charakteristický pro žánr hororu.

KLÍČOVÁ SLOVA

horor, Juraj Herz, atmosféra, obrazové nástroje, obrazové postupy, filmová řeč

ABSTRACT

This bachelor's thesis focuses on visual techniques and tools that can be applied to create and support horror atmosphere in film and that were used in the films of Juraj Herz by his cinematographers (*The Cremator*, *Morgiana*, *Beauty and the Beast*, *The Ninth Heart* and *Ferat Vampire*). Specific image practices are analysed in relation to the story and its horror elements. The analysis builds on Noël Carroll's definition of the horror genre, follows the practical horror film aesthetics of film author and screenwriter Thomas Sipos and draws on practical experience. The thesis features a short discussion of the concept of atmosphere in the context of contemporary aesthetics. It does not claim to provide a thorough analysis of the visual content of the films mentioned but rather attempts to reveal some of the image tools that can be seen to have an aesthetic effect characteristic of the genre of horror.

KEYWORDS

horror, atmosphere, Juraj Herz, visual tools, visual techniques, film language

OBSAH

| | |
|---|----|
| Úvod..... | 7 |
| 1. Atmosféra jako estetický koncept..... | 10 |
| 2. Žánr hororu..... | 12 |
| 2.1 Teoretický rámec..... | 12 |
| 2.2 Definice hororu..... | 12 |
| 2.3 Biologie monstra..... | 15 |
| 2.4 Poznámka o psychologickém hororu a sci-fi..... | 16 |
| 2.5 Poznámka o humoru..... | 17 |
| 3. Juraj Herz a jeho náklonost k hororu..... | 18 |
| 4. Analyzované filmy..... | 20 |
| 5. Obrazové prvky hororové atmosféry..... | 23 |
| 5.1 Poznámka k provázanosti filmových nástrojů..... | 23 |
| 5.2 Prostředí..... | 24 |
| 5.3 Kostýmy, masky a scénografie..... | 30 |
| 5.4 Barevnost..... | 30 |
| 5.5 Velikost záběru..... | 33 |
| 5.6 Rámování v kontextu práce s hrozbou..... | 38 |
| 5.6.1 Skrývání hrozby..... | 38 |
| 5.6.2 Subjektivní pohled monstra a oběti..... | 39 |
| 5.6.3 Kompozice..... | 41 |
| 5.7 Pohyb kamery..... | 42 |
| 5.8 Deformace perspektivy..... | 45 |
| 5.9 Světelné řešení..... | 47 |
| Závěr..... | 51 |
| Seznam literatury..... | 53 |
| Seznam filmů..... | 54 |

Úvod

Když jsem před dvěma lety při přípravě kamerového cvičení objevila českou adaptaci známé pohádky o Krásce a zvířeti, kterou natočil Juraj Herz, osobitá ruční kamera Jiřího Macháněho mě zaujala a film *Panna a netvor* jsem doporučila spolužákovi, který se na něj skutečně podíval: “kamera je skvělá, ale říkála jsi mi, že je to pohádka. Vždyť je to horor!” Většina obecenstva se skutečně shodne na tom, že Herzovy filmy jsou strašidelné a často bývají označovány za hororové,¹ někdy i včetně pohádky *Panna a netvor*. Příběh o Krásce a zvířeti nicméně běžný divák zná a ví, že zvíře je docela milý zakletý princ a žádný vetřelec. Ani pan Kopfrkingl ze *Spalovače mrtvol* Frankensteinina nijak nepřipomíná. Jde tedy o nepřesný kolokvialismus nebo je možné, že se na jejich specifické atmosféře podílejí postupy, které jsou pro žánr typické?

O tvorbě Juraje Herze a jeho inklinaci k žánru hororu bylo napsáno množství nejrůznějších jak akademických tak publicistických textů a cílem této bakalářské práce není jejich parafráze a kompilace. Vzhledem k mému studiu na Katedře kamery je předmětem mého zájmu konkrétní oblast obrazových postupů, které Herz a jeho kameramani s úspěchem využívají pro vytvoření a udržení hororové atmosféry. Následující text se primárně zaměřuje na popis nástrojů filmového obrazu majících konkrétní estetický účinek, který je pro žánr hororu charakteristický. Oproti existujícím filmovědně-teoretickým pracem na podobné téma leží jeho cíl v praktičtější rovině. Odpovídá mu zvolená terminologie i metodologie.

Cílem práce není vyčerpávajícím způsobem rozebrat jednotlivé filmy, ale všimnout si nástrojů, které pomáhají hororovou atmosféru vytvářet. Proto je text rozčleněn do kapitol věnovaných jednotlivým obrazovým prvkům, a to konkrétně prostředí, scénografie, kostýmy a masky, barevnost, rámování, pohyb kamery, deformace perspektivy a světelné řešení. U každého z nich uvádím případy konkrétního použití pro účely žánru v Herzových filmech. V žádném případě si nekladu ambici popsat zmíněné obrazové nástroje v jejich komplexnosti nebo identifikovat všechny obrazové postupy, které se na hororové atmosféře v daném filmu podílejí. Dá se říct, že práce je pokusem o zachycení obrazové

¹ PLAVCOVÁ, A., *Zatraceně Černá karkulka*; ŠRAJER, M., *Hledání českého hororu*; „Pojďme se krásně bát“; JONES, A., *Rough Guide to Horror Movies*, s. 226 a další.

řeči hororu v těchto pěti filmech Juraje Herze: *Spalovač mrtvol*, *Morgiana*, *Panna a Netvor*, *Deváte srdce* a *Upír z Feratu*.

Zdánlivě vágní pojmenování *hororová atmosféra*, které však dobře slouží svému účelu, volím záměrně ze dvou důvodů. Prvním z nich je fakt, že ta část Herzovy tvorby, která bývá označovaná za hororovou,² zcela nevyhovuje žánrovým škatulkám. Herz v době normalizace horor, z pohledu sociálně-realistické ideologie společensky zcela nevhodný žánr, prakticky točit nemohl, a většina jeho tvorby byla zásadním způsobem ovlivněná cenzurou.³ Výsledkem jsou snímky s hororovými prvky, které žánr zcela nenaplnují. Spojuje je však estetický účinek, pro který se termín hororová atmosféra zdá být vhodně zastřešujícím pojmem.

Druhou motivací pro užití výrazu atmosféra je jeho nerozporovatelná běžnost v kameramanské praxi, kde popisuje emocionální efekt obrazu. Nemám zde na mysli pouze světelnou, ale celkovou atmosféru obrazu, kterou světelné řešení spoluvytváří a ke které přispívají další jeho prvky jako například barevnost, pohyb kamery nebo volba ohniska v kontextu vyprávění. Protože se žánr hororu na specifické emoci - strachu - zakládá, hororový obraz by měl být zkoumán především z hlediska svého emotivního působení. V souladu s praxí bych pro tento účel ráda používala termín atmosféra, aniž by vznikl dojem neurčitosti. Pokusím se ho proto na začátku vymezit z hlediska kontextu současné literatury.

Ráda bych zde nicméně zdůraznila, že k atmosféře filmu přispívají i složky jako je zvuk, které nejsou obrazové, a ty nejsou předmětem této práce. Následující text se zabývá hororovou atmosférou pouze ve vztahu k filmovému obrazu.

Pro popis hororových prvků bylo nutné vyjít z konkrétní definice žánru. Opírám se zejména o teorii Noëla Carrola a jeho klasickou publikaci *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart* [Filozofie hororu aneb paradoxy srdce]. Ve zbytku textu vycházím z knihy Thomase M. Sipoše *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear* [Estetika filmového hororu: jak mluvit vizuálním jazykem strachu], která oproti na

² Herz byl mnohostranně schopným režisérem a jeho filmografie obsahuje také řadu komedií, dramát a romantických filmů. Inklínace k hororu a vášeň pro krvavé, strašidelné a bizarní vyprávění jsou nicméně typickými rysy jeho autorské osobnosti.

³ Míru těchto zásahů si můžeme uvědomit při četbě jeho autobiografie *Autopsie: Pitva režiséra*.

lingvistice založeným filmovědným teoriím žánrů⁴, upřednostňuje pragmatický přístup filmové dramaturgie a považuji ji proto za mnohem vhodnější metodu nahlížení filmu z hlediska filmové praxe. Ve své podstatě je tato práce uplatněním technického, filmově řemeslného přístupu Sipose na konkrétním příkladu československé kinematografie.

Z výše zmíněných existujících akademických textů se sporadicky odkazují na práci Jany Markové, která se zaměřuje na žánrové aspekty pohádky a hororu Herzovy tvorby obecně, ale ke mnoha podstatným objevům nedochází. Důležitým zdrojem informací obecně pro mě byla biografie, nebo lépe řečeno částečná autobiografie Juraje Herze *Autopsie (pitva režiséra)*, kterou režisér napsal ve spolupráci s Janem Drbohlavem. Poskytuje kontext k veškeré jeho práci, čímž občas pomáhá vyhnout se zavádějícím interpretacím.

⁴ Např. sémanticko-syntaktická teorie Ricka Altmana, kterou ve své analýze Herzových filmů použila Jana Marková. MARKOVÁ, J., Prvky hororu a pohádky.

1. Atmosféra jako estetický koncept

Původní význam z řečtiny přejatého slova atmosféra je ovzduší. Později se v běžném jazyce ustálilo i jeho metaforické užití ve smyslu nálady, pocitu nějakého místa nebo situace.⁵ Pokud tedy mluvíme o atmosféře filmového obrazu, tímto slovem se intuitivně odkazujeme na pocity, které obraz v divákovi vyvolává nebo má potenciál vyvolat, neboli na jeho emocionální efekt. Z hlediska filmové praxe je tato definice dostačující, pro účely této práce však bude přínosné zmínit existující komplexní význam pojmu v literatuře, který mu dodává hlubší kontext.

Z perspektivy filmové vědy se pojmu atmosféra s entuziasmem v posledních letech věnuje americký akademik Robert Spadoni, který se zabývá výzkumem hororu. Na toto téma napsal celkem tři obsáhlé články,⁶ bohužel do velké míry plné spekulativních výroků a nepodložené argumentace. Autorovi se ani v článku *What is film atmosphere?* [Co je to filmová atmosféra?] pojem srozumitelně definovat nedaří, navazuje nicméně na myšlení významného německého filozofa Gernota Böhmeho, jehož definici je i ve své obsažnosti naopak velmi přesná a aplikovatelná na tuto práci.

V eseji *Atmosphere as a Fundamental Concept of a New Aesthetics* [Atmosféra jako základní koncept nové estetiky] Böhme ustavuje atmosféru jako základ nového pojetí estetiky. Všimá si, že se slovo velmi často užívá v běžném životě i v kontextu umění, kde působí obsažně, ale nekonkrétně.⁷ Böhme zjišťuje, že neurčitost termínu pramení z nejistoty, zdali atmosféra patří k dílu, které divák vnímá, nebo k divákovi. Je atmosféra naším vjemem nebo vlastností uměleckého objektu? Na tuto otázku odpovídá svým konceptem nové estetiky, ve které estetické dílo obecně definuje jako "produkcí atmosféry".⁸ Atmosféra v případě umění představuje pomyslný most mezi uměleckým

⁵ Jako samostatný najdeme přenesený význam slova atmosféra v anglických slovnících (Cambridge, Collins), ale v českých ne. Nicméně například bakalářská práce Lenky Cvingrákové *Styl esejů Václava Havla* ukazuje, že v 80. 20. století se v metaforickém významu užívá běžně i u nás.

⁶ Viz všechny tituly uvedené v seznamu literatury.

⁷ Souhlasně s mou dřívější poznámkou o běžnosti užívání termínu ve filmové praxi. Jedná se zjevně o adekvátní termín a podstatné je odstranit dojem jeho neurčitosti.

⁸ Vedle umění je estetickým dílem v podání Böhmeho i "kosmetika, reklama, interiérové dekorace, nebo divadelní scéna" a další. Živý svět je podle něj estetizovaný a už není úkolem určit, co je a co není umění. BÖHME, G., *Atmosphere as a Fundamental Concept of a New Aesthetics*, s.4 (volný překlad).

dílem a vjemem diváka,⁹ je jejich společnou realitou.¹⁰ Jedná se ve své podstatě o teorii percepce, ve které jsou “primárním předmětem vnímání atmosféry.”¹¹

Böhmeho koncept atmosféry vyhovuje zaměření této práce. Nahlíží na umělecké dílo jako na samonosnou realitu, která je divákem, čtenářem nebo posluchačem zažívána. Klade důraz na smyslovou zkušenost a legitimizuje tím důležitost diskuze o emočním účinku. Ponechává umělci řemeslo, které spočívá ve schopnosti používat nástroje umělecké praxe k vytváření konkrétních atmosfér, vyvolávajících určité pocity a reakce v recipientovi. Odvrací uměnovědnou analýzu od sémiotiky, která uvažuje o uměleckém dílu jako o souboru znaků komunikujících určitý význam a tím někdy zkresluje uměleckou praxi: “Není nijak samozřejmé, že umělec touží něco komunikovat (...). Stejně tak není samozřejmé, že by umělecké dílo bylo znakem, jelikož znak vždy odkazuje k něčemu jinému než k sobě samotnému, to jest, k významu. Ne každé umělecké dílo má význam. Naopak, je nutné mít na paměti, že umělecké dílo je především samo o sobě něčím, co má svou vlastní realitu.”¹²

⁹ Tamtéž, s. 2-3.

¹⁰ Tamtéž, s.12.

¹¹ “The primary “object” of perception is atmospheres.” Tamtéž, s. 16 (volný překlad).

¹² “It is not, however, self-evident that an artist intends to communicate something to a possible recipient or observer. Neither is it self-evident that a work of art is a sign, insofar as a sign always refers to something other than itself, that is, its meaning. Not every work of art has a meaning. On the contrary, it is necessary to remember that a work of art is first of all itself something, which possesses its own reality.” Tamtéž, str. 3.

2. Žánr hororu

2.1 Teoretický rámec

V následující definici hororu vycházím přednostně z dnes už klasické knihy Noëla Carrola *Philosophy of horror*.¹³ Jím nalezené vymezení žánru zcela dostačuje pro odhalení řady aspektů Herzových filmů, které činí jejich hororovou atmosféru lépe čitelnou. Carrolovu teorii dále rozšiřuji o několik praktických poznámek Thomase Sipose.¹⁴ Další problematizace žánrové teorie může být jistě zajímavá, ale pro můj účel nepodstatná. Oproti bakalářské práci Jany Markové na příbuzné téma nepotřebuji zkoumat ani sociální ani kulturní aspekty hororu¹⁵; z praktického hlediska mě nejvíc zajímá vztah mezi konstrukcí atmosféry a jejím vnímáním, pro jehož osvětlení poslouží funkční teorie hororové emoce.

2.2 Definice hororu

Carrol definuje žánr hororu primárně na základě emoce, kterou má v divákovi vyvolávat a která je obsažena v jeho názvu, pocházejícího z anglického *horror* s významem hrůza či děs.¹⁶ Aby tuto emoci odlišil od obecného strachu, označuje ji jako *umělecký horor*, který je oproti *přirozenému hororu*¹⁷, strachu ze skutečného elementu reality, jakým může být například pandemie Covidu-19, vyvolán konkrétními mechanismy historicky vymezeného žánru hororu.¹⁸ Teprve *umělecký horor* jako úzce specifikovaný druh strachu identifikuje tento žánr.¹⁹ Zdrojem této emoce je pak prvek nadpřirozené, nelidské či sci-fi bytosti -

¹³ Vznikl podle ní dokonce sedmidílný maďarský film *Philosophy of Horror - A Symphony of Film Theory* v režii Pétera Lichtera a Bori Matého.

¹⁴ Z již zmíněné knihy *Horror Film Aesthetics*.

¹⁵ MARKOVÁ, J., *Prvky hororu a pohádky*, s. 11. Jana Marková ve své bakalářské práci vychází z vícero teorií hororu.

¹⁶ Tamtéž, s. 253.

¹⁷ Tyto i následující termíny volně překládám z anglického originálu knihy *Philosophy of Horror*.

¹⁸ Strach je zcela základní emocí, se kterou pracuje mnoho jiných filmových žánrů, například thriller, akční nebo válečný film, a zde není totožná s uměleckým hororem. SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 84.

¹⁹ Ne všechny žánry můžeme identifikovat pomocí emoce, nejcitovanějším příkladem v této záležitosti bývá western, v jehož základu je konkrétní prostředí. Carrol zmiňuje také muzikál, který může mít jakékoli emoční ladění. CARROL, N., *Philosophy of Horror*, s. 14.

monstra, které v hororovém díle představuje pro lidské postavy *hrozbu*.²⁰ Jak dále uvidíme, koncept bude možné přenést i na psychologickou variantu žánru, ve které monstrem nahrazuje vyšinutý lidský jedinec a nelidskost se přesouvá do oblasti lidské psychiky. Podstatou hororu i nadále zůstává emoce plynoucí z monstrozity. Zdá se mi proto nutné pochopit její podstatu, abych mohla mechanismy žánru popsat i u filmů jako je například *Spalovač mrtvol*.

Caroll si všímá zajímavého zrcadlového mechanismu: žánr sám o sobě obsahuje instrukce pro diváka o tom, jak má monstrózní postavu vnímat, a ty vkládá do emočních reakcí kladných postav. Emoce diváka pocity kladné postavy při střetu s monstrózní postavou zrcadlí.²¹ Snadno si vybavíme následující a podobné reakce:



Obr. 1 *Psycho* (r. Alfred Hitchcock, 1960)



Obr. 2 *Panna a netvor* (1979)



Obr. 3 *Spalovač mrtvol* (1969)

²⁰ Jana Marková ve své práci píše, že "Carroll vymezuje sémantický prvek monstra jako určující podmínky samotné existence žánru. Dále definuje horor rovněž dle jeho emočního účinku na diváky." To je nepřesné. Carroll zdůrazňuje, že určující podmínkou žánru je právě emocionální účinek *uměleckého hororu* a ten je navázán na prvek monstra.

²¹ CARROLL, N., *Philosophy of Horror*, s. 18.

Obdobné detailní záběry na tvář nacházíme v každém klasickém filmovém hororu. Postavy při setkání s monstrózní postavou jeví očividné známky *hrůzy*, ke které se ale navíc také většinou mísí *znechucení* (z obrazových příkladů výše je to zjevné zejména na záběru z *Panny a netvora*).

Carrol dochází ke zjištění, že monstrózní postava musí být *hrozivá* (tedy i *nebezpečná*) a zároveň *nečistá* (*odporná*). Požadavek vlastnosti, kterou pojmenovává *nečistota*, zní na první pohled zvláště specificky, vychází však z významného objevu Mary Douglas:²² antropoložka při zkoumání konceptu špíny napříč kulturami přišla na to, že společnost asociuje nečistotu s nejasnou kategorizací. Vše, co nevyhovuje kategoriím, které jsou v základu našeho chápání světa, a co narušuje a překračuje jejich schémata, je považováno za nečisté. Příkladem mohou být “sliny, krev, slzy, pot, ústřížky vlasů, zvratky, ústřížky nehtů,” které, jak vysvětluje Carrol, nepatří už k člověku a zároveň nejsou součástí neživé přírody, shnilé jablko nebo beztvará špína.²³

Carrol shrnuje koncept *nečistoty* pod několika pojmy *kategorická nezařaditelnost*, *kategorická protikladnost*, *nekompletnost* a *beztvarost* a v zápětí ukazuje, že všechny tyto vlastnosti nalezneme u hororových monster: vlkodlak není ani člověk ani zvíře, zombie není ani živý ani mrtvý, Jekyll je přesným opakem Hyda, ačkoli existují v jednom těle, duchům často ze shnilého masa odpadávají končetiny a vypadávají oči a jsou tedy nekompletní.²⁴ Hororová monstra tedy děsí lidské postavy nejen tím, že je ohrožují na životě, ale také tím, že ohrožují svět na konceptuální úrovni. Podobně mohou vzbudit



Obr. 4 a 5 Jan Švankmajer: *Přírodopisný kabinet* © Kazumi Terazaki

²² DOUGLAS, M., *Purity and danger*. Kniha byla publikována v 60. letech 20. století.

²³ CARROL, N., *Philosophy of Horror*, s. 32.

²⁴ Například film *Purpurový vrch* (2015).

podvědomý odpor svou nekompatibilitou se známým světem i v divácích, a to i v případech, kdy ohrožují kategorie lidské psychiky. Monstrózní postavy na obecné úrovni v hororu představují *nepřirozenou hrozbu*: jsou anomálií v jinak normálním světě.²⁵

Sipos obohacuje definici z praktického dramaturgického hlediska upozorněním na důležitost *hrozby* a význam *oběti*: čím bude monstrózní postava lidštější a sympatičtější, tím bude pocit ohrožení slabší a výsledný efekt méně hororový (například v příběhu Krásky a zvířete, který je proto pohádkou). Horor podle Sipose navíc vyžaduje “sympatické a zranitelné potenciální oběti”.²⁶ Aby mohli diváci prožívat ohrožení lidských postav, musí s nimi do nějaké míry soucítit a pociťovat, že jim hrozí skutečné nebezpečí. Hororová atmosféra tedy do velké míry závisí na dvou faktorech: jak úspěšně vyprávění buduje vědomí hrozby a jak intenzivně divák pociťuje bezmocnost oběti.

2.3 Biologie monstra

Carrol svou definici obohacuje o užitečný popis “biologie monstra” - způsobů, jakým jsou pro účely hororu monstra vytvářeny. Vychází přitom z požadavku nečistoty způsobené kategorickou protikladností a nezařaditelností, na základě kterého zjišťuje, že hororová monstra jsou často výsledkem procesu *kombinace*, a to dvojího druhu: *fúze* a *štěpení*. V případě *fúze* vzniká nepřirozenost monstra spojením protichůdných elementů, které ve známé realitě nemohou koexistovat, do jednoho celku: živé a neživé v případě zombie a vampýrů, netvor s lidským hlasem a hlavou ptáka v případě Herzovy adaptace Krásky a zvířete. Náznorným výtvarným příkladem *fúze* jsou kresby a výtvarné objekty Jana Švankmajera, podivné bytosti a příšerky, které vytváří z částí těl skutečných zvířat. Ne náhodou se v názvech jeho děl často objevuje slovo příroda, biologie či přírodopisný (Obr. 4 a 5).

Další běžnou, ale méně zjevnou technikou při vytváření hororového monstra je *rozštěpení* jedné bytosti do dvou či vícero, kterým jsou přiřazeny protichůdné kategorie. Tato protikladná alter ega buď sdílí jedno tělo a střídají se v něm v čase, například Jekyll a

²⁵ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 87. Tento i následující termíny jsou volným překladem anglického originálu. Svou abnormálností se tradiční monstra odlišují od monster, které najdeme v pohádkách, kde jsou jen další fantastickou bytostí ve fantastickém světě. Hrdinové pohádek Boženy Němcové se nikdy nediví, když narazí na mluvící rybu, vejce o velikosti člověka nebo létající čarodějnice, protože v jejich světě jsou tyto bytosti zcela v pořádku, ačkoli i v pohádce může čarodějnice představovat smrtící hrozbu.

²⁶ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 112.

Hyde či nevinná a smyslná verze hrdinky ve filmu *Černá labuť*,²⁷ nebo jsou identickými klony a dvojníky ve stejném prostoru, jako například alter ega hrdinů v polském filmu *Posedlost* (1981) nebo, jak uvidíme, také sestry Klára a Viktorie v Herzově *Morgianě*. Oba typy monstrozity, jak bude zjevné, ve filmech Herze najdeme.

2.4 Poznámka o psychologickém hororu a sci-fi

Kam tedy patří filmy jako je legendární *Psycho* (1960), Herzův *Spalovač mrtvol* nebo z posledních let například *Neviditelný muž* (2020), ve kterém údajně mrtvý psychopatický manžel sleduje a terorizuje svou ženu za to, že se od něj pokusila utéct, a zabíjí v obleku, ve kterém se stává neviditelným? V obou případech jsou vraždícími bestii lidé na okraji patologického spektra lidské psychiky, kteří, zdá se, nesplňují požadavek nadpřirozena, neboť jsou pouhými lidmi. Carrol nabízí vysvětlení: z definice Norman Bates v Hitchcockově *Psychu* monstrum není, ale je jako monstrum zobrazen. Splňuje požavek monstrozity: jeho rozdvojená osobnost ho dělá zároveň synem a matkou, obětí i násilníkem,²⁸ fúzí dvou bytostí. Jako nožem vraždící šílenec představuje hrozbu, která je svou podstatou *nepřirozená*, i když z hlediska pravidel psychiky a ne biologie. Film *Neviditelný muž* oproti tomu obdařuje psychopatického manžela téměř nadpřirozenou mocí, plynoucí ze sci-fi vynálezu obleku, který ho činí neviditelným.

Sipos pro tento případ čistě lidské hrozby používá termín *nadpsychopat*: aby se hororový psychopat odlišil od psychopata ve skutečnosti nebo v jiných žánrech, musí představovat *nepřirozenou hrozbu*. "Má nadlidskou odolnost a vytrvalost, které ho povyšují nad schopnosti smrtelníků. (...) Efektivně popravuje své oběti s dovedností, kterou předčí přirozené psychopaty."²⁹ Psychopata nahrazujícího monstrum obdařuje hororová zápleтка oproti ostatním postavám výhodou. Ta nemusí být nutně realistická z hlediska skutečnosti, stačí když je logická v rámci zápletky. Oběti se například často nebrání a v šoku přijímají smrt,³⁰ nebo si vybírají nepříliš efektivní taktiku úniku, kterou potvrzují nadřazenost vraha.

²⁷ Ve filmu *Černá labuť* (2010) mladá baletka zažívá psychotické stavy, ve kterých se mění z Odetty na Odílii - dvě protikladné ženské postavy v Čajkovského Labutím jezeře.

²⁸ CARROL, N., *Philosophy of Horror*, s. 39

²⁹ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 278 (volný překlad).

³⁰ Například manželka a syn pana Kopfrkingla ve *Spalovači mrtvol*.

V případě *Neviditelného muže* nejasnost ohledně žánrové kategorie vzbuzuje také přítomnost sci-fi elementu (neviditelného obleku). Jedná se o sci-fi nebo o horor? Sipos tuto otázku řeší dělením žánru hororu na tři podžánry podle druhu hrozby: *nadpřirozený horor*, *sci-fi-horor* a *psychologický horor*. Pod *sci-fi horor* tak spadají všechny filmy s elementy sci-fi, které splňují definici hororu, to jest ve kterých se vyskytuje monstózní prvek, který vytvořila věda nebo zmutovaná příroda, který ohrožuje lidské podstaty a vzbuzuje děs a odpor (například upíří auto v *Upírovi z Feratu*).

2.5 Poznámka o humoru

Další potenciální zmatek by mohl způsobit správný postřeh, že umělecká díla jako jsou Švankmajerovy přírodovědné příšerky stejně jako Herzovy filmy nejsou pouze strašidelné a hororové, ale také viditelně komické. To je pravda, která nijak nepopírá fakt, že jsou zároveň hororové, a pouze tento fakt je zde předmětem zájmu. Ráda bych nicméně k otázce humoru v hororu zmínila Sipodovu poznámku o vztahu hororu a komedie: “Horor sdílí s komedií zvláštní pouto. Obojí jsou emotivní žánry, které spolu soupeří. Napětí přerůstá do strachu. Strach je uvolňován ve výkřicích a smíchu, často v obou, a to v rychlém sledu.”³¹ Juraj Herz této dynamiky ve svých filmech běžně využíval a *Spalovač mrtvol* je toho nejlepším příkladem. Kritika se dodnes nemůže rozhodnout, jestli jde o horor nebo o černou komedii, protože jsou oba módy ve filmu neoddělitelně propletené. Diváci nevědí, jestli se mají smát nebo být zděšení a znechuceni:³² kombinace směšného, děsivého a odporného vyvolává zmatek. Tuto kombinaci vhodně popisuje slovo groteskní.³³

³¹ “Horror shares a special bond with comedy. These two emotive genres play off one another. Tension builds into fear. Fear is released through screams or laughs, often both in quick succession.” SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, s. 398.

³² Herz podle svých slov o filmu uvažoval vždy spíš jako o černé komedii. Ve své autobiografii nicméně uvádí anekdotu o tom, jak rozdílně na film reagovala publika různých zemí: Češi byli zaraženi, Holanďané se bavili, Italové byli zděšení. HERZ, J., *Autopsie*, s. 194.

³³ THOMPSON, P, *The Grotesque*. Slovu groteskní byl přisouzen význam spojení komického a strašlivého či odpudivého až ve 2. půlce 20. století.

3. Juraj Herz a jeho náklonost k hororu

Kinematografie Juraje Herze obsahuje tituly nejrůznějšího charakteru, dokazující jeho nespornou řemeslnou zdatnost v oboru filmové režie. Záliba v děsuplných příbězích, temné a bizarní atmosféře a pikantní drastičnosti ve spojení se smyslem pro černý humor je nicméně výrazným rysem jeho autorské osobnosti, který ho mezi jeho současníky profiluje i z pohledu zahraniční kritiky. Alan Jones v knize *Rough Guide to Horror Movies* [Malý průvodce filmovým hororem] píše: “skromná koruna českého filmového gotického hororu patří Juraji Herzovi.”³⁴ Zdrojem Herzovy režiséřské osobnosti, jeho řemeslné profesionality, přirozené náklonosti k děsuplné atmosféře a schopnosti humorného nadhledu byla pravděpodobně spojení jeho životního osudu a přirozeného naturelu.

Juraj Herz se narodil v roce 1934 v malém východoslovenském městě Kežmarku do židovské rodiny. Druhou světovou válku zázračným způsobem přežil z celé rodiny pouze on, jeho rodiče a strýc. V necelých deseti letech byl s rodinou transportován do Osvětimi, kde je před zplynováním zachránila pouhá náhoda, neboť tam dorazili v týden, kdy došel Cyklon B. Zbytek války Herz strávil nejprve v Ravensbrücku a poté v Sachsenhausenu, kde ho zastihlo osvobození. Po něm absolvoval částečně sám, částečně ve společnosti dalšího chlapce pětitydenní, převážně pěší cestu zpět do Kežmarku, kam se následně vrátili i jeho rodiče, matka z Bergen-Belsenu a otec z vyhlazovacího tábora Wöbbelin. V jedenácti letech tedy Herz viděl a zažil skutečnou, nikým nezprostředkovanou a ničím neodlehčenou hrůzu.³⁵ Raná adaptace na brutální podmínky existence patrně přispěla k jeho vnímání násilí, zla a psychopatologie za samozřejmou a přirozenou součást života.

Ačkoli měla válečná zkušenost na režiséřovu osobnost nesporný vliv, zdá se, že podstatnou úlohu v jeho uměleckých preferencích hrála přirozená osobnost. Naznačuje to následující vzpomínka z raného dětství, kterou zde pro její sdělnost cituji celou: “Kalené ostří se zalesklo ve slunečním paprsku. Šavle zasvištěla a roztála srbského vojáka na dvě poloviny. Krev se rozstříkla, jako když pukne zralé rajče. Tak to vypadalo u Bělehradu v roce 1914 a vyprávěl mi to děda Anton David z matčiny strany, který v první světové válce bojoval. Protože mě ta představa vzrušovala, tak to musel často opakovat. (...) Děda byl vůbec zvláštní, zajímavý a strašně hodný člověk (...) já ho měl rád. Věděl jsem, že dovede

³⁴JONES, A., *Rough Guides to Horror Movies*, str. 226. Volný překlad.

³⁵ Hrůzu, které říká Carrol “přirozený horor”, viz předchozí kapitola.

být velmi trpělivý a nevádí mu vyprávět mi od rána do večera válčné historky, kde o krev a mrtvoly není nouze.”

Za užitečné považuji také zmínit počátky Herzovy filmové kariéry. Podstatně ji jistě ovlivnil fakt, že na rozdíl od dalších významných kolegů své doby nemel možnost vystudovat FAMU a než začal pracovat u filmu, studoval výtvarno a divadlo. Po bratislavské VŠUP, kde studoval obor fotografie,³⁶ nastoupil na novou katedru loutkářského divadla DAMU v Praze do ročníku, ve kterém byl jeho nejbližším spolužákem pozdější surrealista Jan Švankmajer.³⁷ Herzova tvorba místy obsahuje surrealistickou obrazivost³⁸ a je otázkou, do jaké míry se tito dva celoživotní přátelé ovlivňovali.

Už během studia na DAMU, se Herz začal vážněji zajímat o film a hned po odchodu z divadelní fakulty absolvoval přijímací zkoušky na FAMU. Ačkoli DAMU po hádce s vedením fakticky nedokončil a zkoušky na FAMU udělal, třetí umělecké studium mu rektorem z ideologických důvodů nebylo povoleno.³⁹ Herz svůj sen nevzdal a řemeslo se učil přímo na place jako asistent Zbyňka Brynycha a posléze Jana Kadára.⁴⁰ První film mu umožnil natočit Jaromil Jireš, který ho přizval do společného projektu režisérů FAMU, adaptace Hrabalových *Perliček na dně*. Někteří z nich s Herzovou účastí na projektu nesouhlasili, kameraman Jaroslav Kučera s ním dokonce odmítl pracovat. Elitářství studentů FAMU, které palčivě pociťoval, ve spojení s faktem, že byl samouk a učil se v praxi u vynikajících režisérů tehdejší doby, vysvětluje Herzovu přiznanou rezervovanost vůči Nové vlně⁴¹ a kladení profesionality a řemesla na první místo v jeho pozdější režisérské práci.

³⁶ Prakticky se zde však neučil fotit, nýbrž kreslit, což mu podle vlastních slov nikdy nešlo. HERZ, J., *Autopsie*, s. 83.

³⁷ Jediný režisér, který v české kinematografii Herzovi konkuruje v bizarní a hororové tvorbě, je Švankmajer, ačkoli jeho pole působnosti leží spíše v oblasti výtvarného umění a animace. Vedle Herze zmiňuje Švankmajera v rámci českého filmového hororu i autor knihy *Rough guide to horror movies*. JONES, A., s. 226

³⁸ Např. pohádka *Panna a netvor* po úvodní scéně a titulcích začíná záběry na porcování čerstvě zabitých zvířat. Na hraně surrealistické sugestyvity působí zejména detail vnitřností, do kterých se mísí krev.

³⁹ HERZ, J., *Autopsie*, s. 93.

⁴⁰ “Neschovávejte se, když prší, Transport z ráje, Obžalovaný a Obchod na korze, to byla moje soukromá FAMU a byl to základ pro celou moji filmografii.” HERZ, J., *Autopsie*, s.145.

⁴¹ “Já ale nikdy nezapomněl na jejich počáteční odstup a nikdy jsem se necítil, že bych byl nějak zvlášť součástí české nové vlny šedesátých let. Vždycky jsem se spíše držel stranou a snažil jsem se dělat si filmy po svém.” HERZ, J., *Autopsie*, s. 153.

4. Analyzované filmy

Pro přehled zde ve stručnosti představím filmy, o kterých bude řeč, ve vztahu k žánru hororu.

Spalovač mrtvol (1968)

Světově proslulá adaptace stejnojmenného románu Ladislava Fukse svébytným způsobem osciluje v groteskním módu mezi hororem a komedií. Hlavní postava Kopfrkingla splňuje rovnici hororového monstrozity v děsivosti a odpudivosti. Jeho postupně odhalovaná psychopatie řadí hororové prvky filmu k žánru psychologického hororu. Od prvních nechuť vzbuzujících makrodetailů Kopfrkinglova obličeje buduje vyprávění hororovou podmínka *nečistoty*, kterou postava finálně naplňuje útokem na kategorie manžela, otce a snad i lidské bytosti: můžeme o muži, který chladnokrevně sprovedí ze světa své dítě za účelem vlastního prospěchu, ještě mluvit jako o člověku?

Juraj Herz se o filmu vyjadřuje jako o černé grotesce o konformismu.⁴² Kopfrkinglův konformismus, který Hrušínského herectví bytostně ztělesňuje, vyvolává v přeneseném smyslu také pocit *beztvarosti*: Kopfrkingl se projevuje jako snadno formovatelná entita. Jeho nasládlá slova jsou v přímém protikladu k prostředí, ve kterém pracuje (krematorium). Hlavní postava Spalovače mrtvol tedy ve vícero aspektech vyhovuje vlastnostem hororové monstrozity.

Morgiana (1972)

Secesní styl výrazné výtvarné stylizace této Herzovy adaptace povídky Alexandra Grina *Jessie a Morgiana* vytváří očekávání romantické zápletky, které však Herz propůjčuje výrazně hororovou atmosféru. V zahraniční literatuře najdeme film často klasifikovaný jako Poeovsky laděný⁴³ gotický horor⁴⁴.

⁴² HERZ, J., *Autopsie*, s. 193-194

⁴³ SLAREK, *The Cat Came Back*.

⁴⁴ Např. JONES, A., *Rough Guide to Horror Movies* nebo *Otherworldly: Folk Horror Revival at the British Museum*, s. 26.

Jak už si všimla Jana Marková,⁴⁵ kdyby Herz směl natočit konec filmu jak chtěl, sestry Klára a Viktorie, zachycené v dvojroli Ivy Janžurové, by byly ukázkovým příkladem hororové monstrozity typu doppelganger. Herz totiž v autorské verzi scénáře uvažoval o sestrách jako o dvou protikladných polohách jediné schizofrenní ženy.⁴⁶ I v cenzurou povolené verzi ale extrémní protipóly kategorií dobro a zlo ztělesněné klony Ivy Janžurové fungují jako dostatečně hororový prvek dramatické zápletky, ve které perverze Viktorie pro ostatní postavy představuje neustávající hrozbu. Nevinnost charakteru Kláry naopak posiluje její zranitelnost coby oběti. Hororový charakter *Morgiany* potvrzuje fakt, že Herzovi na Barrandově vysloužila zákaz, který trval několik let.⁴⁷

Panna a netvor (1978)

Klasickou pohádkovou látku krásky a zvířete posunul Herz směrem k hororu podpořením hrozby, kterou netvor představuje. Oproti jiným adaptacím, ve kterých je zvíře od začátku galantním princem zakletým v ošklivém těle a nepředstavuje tedy pro krásku skutečnou hrozbu, je netvor v tomto filmu nejprve zobrazený jako krvelačné stvoření, které se vymyká normám: při prvním setkání se zvířetem, kterého divák nevidí, popisuje kupec v hrůze jeho zevnějšek: „jste zvíře, netvor!“ Označení ne-tvor lépe odpovídá hororovému ladění pohádky než zvíře. Ani zvíře ani člověk, jehož vnitřní rozdvojení zrcadlí monolog, který se sebou vede a ve kterém temná část jeho já ve vampýřím stylu touží pannu zabít a napít se její krve, splňuje požadavky hororové monstrozity. Až panna zbavuje netvora jeho nepřírozeného charakteru a ve chvíli, kdy začne být sympatický, přechází horor v pohádku.

Deváté srdce (1978)

V této pohádce má hororové ladění část, ve které se postavy ocitají v prostoru kouzelného podsvětí, kterému vládne postava zloducha Aldobrandiniho, a to až zhruba od poloviny příběhu. Aldobrandini představuje tradiční hororové monstrum, neboť není ani živý, ani mrtvý, je druhem vampíra, který k přežití potřebuje esenci vyrobenou z devíti

⁴⁵ MARKOVÁ, J., Prvky hororu a pohádky, s. 35-40.

⁴⁶ HERZ, J., *Autopsie*, s. 222-223.

⁴⁷ Herz ve své autobiografii dává k dobru anekdotu o rozhovoru s ústředním dramaturgem Barrandova Ludvíkem Tomanem. „Proč mám mít zákaz?“ - „Protože jste natočil sadomasochistický film! Měl jste natočit romantický!“ - „Ale ten film je romantický.“ - „Není, protože tam stále strašíte!“ s. 234.

srdcí, a znamená tedy pro nedobrovolné adepty svých alchemistických operací hrozbu. Svou oblíbenou postavu vampíra⁴⁸ obklopil Herz hororovým prostředím živých mrtvých, aby ji nakonec nechal zestárnout v epické tranformaci do shnilé mrtvoly (Obr. 6). *Deváte srdce* je tedy úspěšnou fúzí pohádky a prvků nadpřirozeného hororu. Pohádka kupodivu prošla cenzurou a těšila se pozitivním recenzím⁴⁹, ačkoli některé děti prý “s pláčem utíkaly z kina”.⁵⁰

Upír z Feratu (1981)

Upír z Feratu, ve kterém Herz zpracoval nápad auta jezdícího na krev řidiče převzatý z povídky Josefa Nesvadby, byl jako jediný z jeho normalizačních filmů oficiálně distribuovaný jako horor.⁵¹ Hororové monstrum nahrazuje upíří auto, prezentované jako neetický produkt moderní vědy, což film řadí do kategorie sci-fi horor. Herz nicméně příběh staví na nejistotě ohledně skutečného fungování auta a drží diváka v napětí, zdali zvláštní pohon není pouze reklamní trik, založený na imaginaci postav, a to až do úplného konce,⁵² a využívá elementů detektivního příběhu. Vytváří si také prostor pro částečně komediální práci s tradičními prvky nadpřirozena: cílené čerpání z tradice žánru naznačuje už odkaz na *Upíra Nosferatu* v názvu. Postavy si pro ilustraci pouští záběry z parodické



imitace původního němého filmu, čímž vampýrské téma objasňují i neznalému divákovi. Atmosféru filmu tedy definuje prolnutí hororového nadpřirozena, moderních prvků sci-fi a napětí detektivky.

Obr. 7 *Upír z Feratu*. Upíra si v parodickém filmu ve filmu zahrál sám Herz.

⁴⁸ Herz se k postavě upíra ve své tvorbě opakovaně vrací.

⁴⁹ Tvorba, Rudé právo aj.

⁵⁰ Filmový přehled. Děti se potřebují taky bát. Rozhovor s Jurajem Herzem o filmech *Panna a netvor* a *Deváte srdce*.

⁵¹ Např. Kino, Vol. 37, Iss. 3, 1982, str. 6-7

⁵² “Největší posun, který jsem chtěl, byl příklon k nejednoznačnosti. V Nesvadbově povídce bylo jasně řečeno, že automobil jezdí na lidskou krev a je tedy “upír”. Já jsem trval na tom, že až do úplného konce musí mít divák ještě další, realistické vysvětlení.” HERZ, J., *Autopsie*, s. 305.

5. Obrazové prvky hororové atmosféry

5.1 Poznámka k provázanosti filmových nástrojů

Při pokusu popsat zvlášť jednotlivé prvky obrazu může být upozadněn fakt, že se všechny vždy vážou k vyprávění a celku filmu a neexistují samy za sebe. Ačkoli mohou některé obrazové techniky samy o sobě působit strašidelně, většinou je jejich atmosférický efekt vázán k příběhu a až v jeho kontextu můžeme mluvit o jejich konkrétním estetickém účinku. Například velmi blízké záběry pořízené z nadhledu velmi širokým objektivem a ostré svícení zespoda jsou ze své podstaty zneklidňující (Obr. 8), ale až na pozadí Koprřkinglovy řeči o tom, jak spasí židovské duše žehem, začínají být skutečně děsivé. Navíc se vždy jednotlivé filmové nástroje vážou ke všem ostatním: například zde deformaci extrémního úhlu podporuje spodní světlo i kontext předcházejících záběrů, ve kterých se postavy v dvojexpozici propadají doprostřed výjevu z Boschova Pekla za doprovodu apokalyptického sborového zpěvu. Teprve vzájemnou propojeností všech estetických elementů získává celek filmu svou atmosféru.



Obr. 8 *Spalovač mrtvol*. Příklad obrazu, který je děsivý sám o sobě.

5.2 Prostředí

I když má kameraman k dispozici nástroje, pomocí kterých může atmosféru scény při natáčení ovlivnit, podstatně ji stále udává prostředí, ve kterém se postavy pohybují. Výběr prostředí má schopnost vytvářet kontext, ve kterém divák záběr vnímá.

Spalovač mrtvol začíná například scénou v zoo, kde si postavy prohlíží divoká a potenciálně nebezpečná zvířata v klecích. I když výsledný dojem dělá až kontrast jednotlivých záběrů, jejich velikosti a asociace s postavou Kopfrkingla vytvořené střihem (viz níže Obr.), prostředí zoologické zahrady samotné, už jen kombinace leopardího kožichu, krokodýlích zubů a mříží vytváří základ pro nejasný pocit hrozby. Podobně také *Morgiana* začíná příznačnou podvečerní scénou pohřbu. Sledujeme černou rakev, která je na konci sekvence ukládána do hrobu, kde je umístěna kamera. Pocit z prostředí tedy ještě umocňuje záběr, kdy divák vidí ukládání rakve z pohledu hrobu, jako by v něm ležel. I bez zlověstného zvuku varhan uvádějí záběry hřbitova stále film v temné notě. Nejasná hrozba, která je základním stavebním prvkem hororového žánru, je v případě *Spalovače mrtvol* i *Morgiany* budována od začátku mimojiné za pomoci vhodné volby prostředí.

Prostředí může také charakterizovat postavu.⁵³ Ve *Spalovači mrtvol* hraje v tomto ohledu zvláštní roli zejména krematorium. Abychom si uvědomili, jak je významné pro atmosféru tohoto filmu, můžeme si zkusit představit, že hrdina *Spalovače mrtvol* pan Kopfrkingl nepracuje v krematoriu, ale například v pojišťovně. Jeho odpor probouzející ulízanost mu můžeme ponechat, stejně jako skrytou deformitu osobnosti, která se v extrémní situaci německé okupace projeví podobně. Místo spalovací síně by syna mohl zabít například v kotelně pojišťovny. Když si tento scénář představíme, bude stále děsivý, ale horor v něm bude umírněn, a to nejen z důvodu, že přijdeme o prostředí, které má ze své podstaty, tím, že zpřítomňuje smrt,⁵⁴ potenciál být morbidní a odpudivé, ale také protože přispívá k monstrozitě postavy Kopfrkingla, který se s ním ztotožňuje. Uhlazenost a falešná sladkost v Hrušínského herectví se v množství scén střetávají s prostředím, ve kterém pracuje, a to ho činí pocitově nečitelným, nezařaditelným a v souvislosti s tím také odpudivým.⁵⁵ Jinými slovy, dochází k tomu, že divák přenáší pocit z prostředí na postavu Kopfrkingla.

Oproti *Spalovači mrtvol* je v *Upíru z Feratu* prostředí pitevny využito pouze jako děsivé a nechutné místo, které přispívá napětí zápletky a nijak postavu doktora Marka nedefinuje. Odehrávají se v něm také pouze dvě krátké scény, zatímco význam krematoria a hřbitova ve *Spalovači mrtvol* je zřejmý z množství záběrů, které těží z jejich obrazivosti. Herz interiéru krematoria věnuje celou jednu scénu, ve které Kopfrkingl zaučuje nového

⁵³ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 499.

⁵⁴ Podobně jako například nemocnice může pro horor využít strachu z lékařské autority, vůči které je člověk bezmocný. SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 761.

⁵⁵ Odkazují se zde na teorii Mary Douglas zmíněnou v kapitole Definice hororu.

pracovníka a diváka společně s ním v podstatě bere na komentovanou prohlídku. Děsivě zde působí zejména jízda ze subjektivního pohledu rakve, která zajíždí z obřadní síně pod zem, a zpřítomňuje tím situaci, ve které se nachází mrtvý v rakvi, nebo záběry z místnosti s urnami, kde Milota výtvarně těží z jednodlotosti stěn, ve kterých jsou urny vyskládané (Obr. 9). Postavy v celku umísťuje k dolnímu kraj záběru a vytváří tím pocit jejich malosti mezi urnami všude kolem (Obr. 8).



Obr. 9 *Spalovač mrtvol*. Milota vyplňuje obraz stěnou urn.



Obr. 10 *Spalovač mrtvol*. Kamera sleduje obřadní síň z pohledu rakve, která jede na podpal.

Podobně atmosférické a zároveň charakteristické je prostředí panoptika, kam ve *Spalovači mrtvol* zavede Kopfrkingl rodinu při návštěvě lunaparku. Kdyby byla scéna z lunaparku z filmu vynechána, příběh by byl stále čitelný, ale ubralo by mu to na strašidelné atmosféře. Scéna je převážně atmosférická a stylizovanými obrazy předváděného násilí v divákovi podporuje pocit odporu a tím i očekávání nebezpečí. Přispívá nicméně souběžně k postupnému odhalování zvrácenosti Kopfrkingla, kterého veselý kolotoč nebaví a násilnými výjevy je narozdíl od zbytku rodiny naopak nadšen. V tuto chvíli divák již tuší, že Kopfrkingl představuje hrozbu. Cílem této podkapitoly je upozornit na význam prostředí samotného, výrazně zde ale samozřejmě k výsledné působivosti přispívá nízká tonalita, kontrastní světelné řešení a stylizované pohyby kamery (viz kap. 5.8).

Vedle vlastního kontextu má prostředí potenciál podporovat atmosféru svou barevností, tonalitou a strukturou. Ten zcela naplňuje lesní krajina a zchátralý zámek v *Panně a netvorovi*. Macháněmu se daří udržet exteriér v hnědých, málo sytých tónech a vyhýbá se se zelené barvě, v čemž mu zřejmě také pomáhá desaturace způsobená relativně nízkou tonalitou obrazu a mlha. Hnědý porost, spadané kmeny a ztrouchnivělé kořeny navozují pocit tajemného a divokého pralesa. Ostré obrysy siluet holých větví uprostřed chmurné mysteriózní nebarevné kulisy představují ideální varovné pozadí pro scénu vraždy mladé



Obr. 11 Blátivá jezírka v *Panně a netvorovi*



Obr. 12 Práce tonalitou a strukturou prostředí v *Panně a netvorovi*

dívky. Věrohodnost prostředí posiluje element bláta, do kterého vozy zapadají a od kterého je postava dívky umazaná (viz kap. 5.3).

I na zámku netvora najdeme bláto v prapodivných bublajících blátivých jezírkách, ze kterých se kouří (Obr. 9). Pokud tu aplikujeme Carrolovu úvahu o “nečistotě” monstra, špína, neforemnost a neidentifikovatelnost (například slizký, vazký materiál) mají potenciál vzbuzovat odpor a nechut a posilovat tím jeho strašidelnost. Tyto vlastnosti nemusí být nutně součástí jeho těla. Šedé, polorozpadlé a břečťanem porostlé kulisy zámku, neurčitá hmota jezírek, ze kterých se kouří a struktura a členitost neživých stromů, holých keřů a bizarních soch v zahradě vytváří dojem nepřírozena mnohem dřív, než netvora divák uvidí. Potlačení barevnosti, střední tonalita zchátralých zdí, nánosy špíny a mrtvá příroda vytváří nehostinné a potenciálně nebezpečné prostředí, které získává v nočních a večerních světelných situacích obzvlášť strašidelnou atmosféru. Tmavé prostředí také umožňuje práci s barevným a světelným akcentem, který představuje krása. Macháně často vytváří hloubku tajemného prostředí tím, že do popředí staví siluety a selektivně osvětluje pouze prostor akce v pozadí, tak aby bylo vždy zachované tmavé rámování obrazu (Obr. 10).

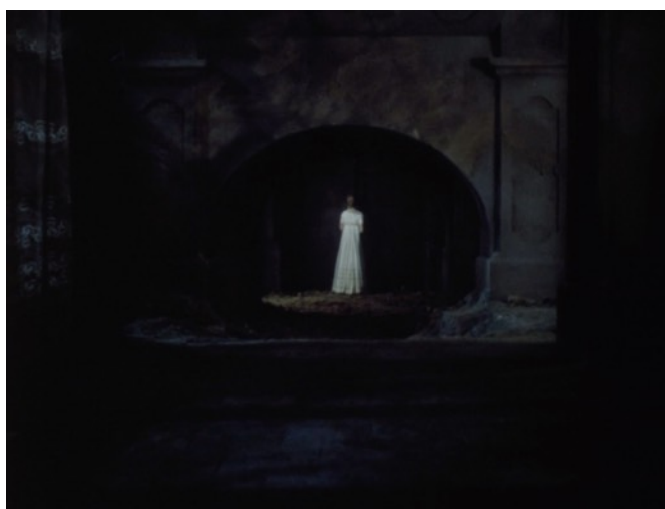
5.3 Kostýmy, masky a scénografie

Analogicky k prostředí mohou být využity také jednotlivé výtvarné prvky scény, ať už se jedná o rekvizity, kostýmy nebo masky (včetně líčení), které svým tvarem, barvou a kontextem podpoří pocit hrozby a především charakterizují postavu.

Záběr na Obr. 10 ukazuje, jakým způsobem je ve filmu využit světlý kostým panny pro účely hororu i pohádky. Bílé šaty ji separují od temného prostředí, ke kterému představuje protikladný element, a soustředí tím na sebe pozornost diváka (Obr. 11). Vysoký kontrast kostýmu a prostředí má tedy potenciál podpořit strašidelnou atmosféru scény tím, že pannu izoluje a zdůrazňuje její zranitelnost. Zejména velké celky ji s tímto tonálním řešením zobrazují v hrozivém prostředí jako potenciální oběť (Obr. 12).⁵⁶ Zároveň ale panna působí jako světlý bod v pustém světě netvora, takže interpretace tohoto řešení záleží na kontextu příběhu, ve kterém od poloviny filmu víme, že netvor má lidské oči, panně pravděpodobně neublíží a horor proto přechází v pohádku.



Obr. 13 *Panna a netvor*. Záběr, u kterého je odlišná tonalita kostýmu a prostředí obzvlášť patrná.



Obr. 14 *Panna a netvor*. Panna jako tonální dominantanta ve velkém celku.

Expresivně symbolickou funkci mají výrazné secesní kostýmy a líčení sester v *Morgianě*, kde hodná sestra nosí s variacemi převážně bílé šaty s prvky zeleně a zlá sestra červené a černé. Masky v hororu často pomáhá svému nositeli šířit hrůzu a získat moc.⁵⁷ Černé šaty, velká černá paruka a černý klobouk v kombinaci s teatrálním tmavým líčením samy o sobě působí hrozivě, zejména v záběru, jako na Obr. 15, kde vyplňují většinu obrazu. Kostým se ale váže k herectví a symbolické funkci dané vyprávěním. Lze si představit, že v příběhu, kde by se podobně stylizovaně oděná postava smála a obětavě pomáhala svému okolí, by působila možná bizarně, možná komicky, ale nejspíš ne hrozivě. Hororový estetický účinek kostýmů se zde navíc váže na princip vzájemného kontrastu: kostým Viktorie působí o to děsivěji, o kolik kostým klonu Kláry vyhlíží nevinně. Sestry, které

⁵⁶ Tento typ záběru uvádí Sipos jako typicky hororový. SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1223.

⁵⁷ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1052.



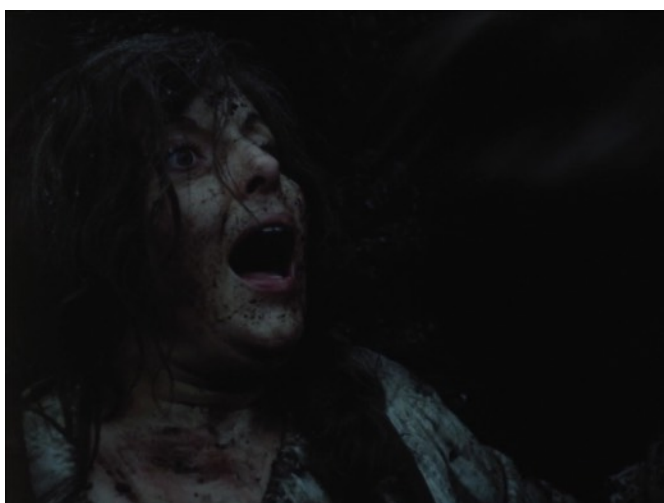
Obr. 15 Černě oděná Viktorie v *Morgianě*



Obr. 16 *Morgiana*. Jeden ze světlých kostýmů Kláry.

podle původního Herzova záměru svou společnou identitou v hororové struktuře nahrazují monstrózní postavu (viz kap. 4), tak vzájemně posilují efekt svého zevnějšku (Obr. 15-16).

K efektu masek můžeme řadit také zašpinění obličejů obětí. V poznámce o prostředí jsem zmínila, že k atmosféře exteriérů v *Panně a netvorovi* přispívá bláto. Stojí za povšimnutí, že děs ve tváři k smrti vyděšené dívky, která utíká od zničené karavany a narazí na netvora, posiluje její zašpinění blátem (Obr. 17), kterým ji znečistilo prostředí. Účinek špíny můžeme porovnat s podobným typickým hororovým záběrem na obličej oběti zašpiněný od krve (Obr. 18). Stačí si představit, že by z lenosti maskéra v obou případech byly tváře ponechány čisté a zjistíme, že by tím děs byl umenšen. Oběti byly pošpiněny: jak krev tak bláto působí odpudivě a podporují tak zoufalost situace, ve které se nacházejí.



Obr. 17 *Panna a netvor*. Setkání s netvorem,



Obr. 18 *Upír z Feratu*. Doktor Marek při střetu s upířím autem

Strašidelně působí zašpinění i v *Devátém srdci*, kde je obrazovou zkratkou pro rychle uplynulý čas, když postavy stráví v síni času pomyslný rok (Obr. 19). Emotivní efekt masky vychází z vyprávění: i když nejsou hrdinové bezprostředně fyzicky ohroženi, jejich zajetí v síni je činí bezmocnými vůči stárnutí, rozkladu a tudíž i rychleji se blížící smrti. Postupný rozklad je v předchozím záběru znázorněn na růži, která seschne a rozpadne se. Protože



Obr. 19 *Deváté srdce*. Princezna během několika minut zestárla o rok.



Obr. 20 *Deváté srdce*. Vampýří alchemista Aldobrandini hypnotizuje princeznu.

divák ví, že zašpinění znamená nekontrolovatelné stárnutí, působí na něj odpudivě. Kostýmy, masky a scéna jsou v *Devátém srdci* obecně nejvýraznějším obrazovým zdrojem hororové atmosféry. Masky naznačují nelidský charakter Aldobrandiniho dřív, než divák odhalí, že jde o druh vampýra (Obr. 20).⁵⁸ Protože vampýr z podstaty své postavy nemůže být na první pohled tak jednoduše rozpoznatelné monstrum, představu jeho monstrozity může dotvářet vše, co ho obklopuje.⁵⁹ Například nepřírozeně mrtvolný vzhled kostýmů a líčení zombie postav, které Aldobrandinimu slouží (Obr. 21 a 22) nebo prostory podsvětí, kterému vládne. Temné světelné řešení tmavých kulís zámecké síně doplňují pavučiny, socha, po které se vine had nebo zašlá rudá malba. V alchymistické laboratoři na příchozí čeká krkavec, ze stropu visí mrtvá zvířata, po kostrách živočichů lezou ještěrky a Aldobrandini operuje své oběti na dřevěném prkně, které připomíná mučící nástroje. Někteří živočichové, rekvizity a masky, které patří do

⁵⁸ Neživí se sice přímo krví, ale esencí života, kterou vyrábí z lidských srdcí. V tradičních upířích příbězích je esencí života krev. SUMMERS, M., *Vampires and vampirism*, s. 133.

⁵⁹ Jedná se o účinek, kterému Carrol říká *metonymie hrůzy*, viz poznámka č. 67.



Obr. 21 a 22 *Deváté srdce*. Postavy obklopující vampýra Aldobrandiniho.

tradičního inventáře čarodějnických praktik, alchemystických pokusů a folklórního nadpřirozena vůbec, mohou být zneklidňující a tudíž i strašidelné ze své podstaty.⁶⁰

Záleží ovšem na asociaci, kterou k nim příběh vytváří. Tak je to v případě kočky Morgiany, která přebírá část Viktoriiny čarodějnické ďábelskosti, jednak díky tomu, jak je postava Viktorie vykreslená, jednak díky stylu, jakým je kočka (a její subjektivním pohledu, o kterém bude řeč) nasnímaná. V Morgianě však kočka není součástí scény, ale plnohodnotnou postavou.

Významnou atmosférickou roli mohou hrát i drobné rekvizity, jakou je například Kopfrkinglův hřebínek, kterým uhlašuje své vlasy na zátylku poté, co přičeše mrtvého v rakvi, a stejně tak syna před vraždou. Nenápadný úkon vyvolává silnou emoci hnusu.

5.4 Barevnost

Vhodně zvolená barevnost či barevná dominanta mohou podporovat příběh a jeho postavy nespočtem různých způsobů. Zmíním pouze případy, kdy v rámci žánru hororu barva pomáhá dokreslit nepřirozený a nadpřirozený charakter prostředí, posiluje tušení hrozby nebo plní funkci výstražného znamení.

Jak sytá, tak málo sytá barevnost mohou být klíčem k hororovému prostředí.⁶¹ Už zde byla zmínka o desaturované krajině a kulisách zámku v *Panně a netvorovi*, kde paleta

⁶⁰ Srovnej SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1053.

⁶¹ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1629-1666.



Obr. 23 *Deváté srdce*. Princezna je u vstupu do komnaty s těly obětí osvětlena nepřírodným zeleným světlem.

nesytých barev ve spojení s celkově nízkou tonalitou obrazu propůjčuje lokacím tajemnou a chmurnou atmosféru nehostinného prostředí. Zcela jiný případ využití naopak syté barevnosti najdeme v *Devátém srdci*, kde padouch Aldebrandini uchovává mrtvá těla svých obětí komnatě nasvícené zeleným světlem. Jak si všímá Sipos, nediegetické barevné světlo není přirozené a může být proto použito k podpoře nadpřirozena.⁶² Zelená barva působí přirozeně, pokud je jejím zdrojem příroda (jako například na šatech Kláry v *Morgianě*), ale také zkaženým a jedovatým dojmem, pokud se nalézá tam, kde normální není. Přesně takový efekt má světlo v případě komnaty, kde leží těla bez srdce, ani živá, ani mrtvá, a kde se tedy zlo spojuje s nadpřirozenem. Přirozeně barevné osvětlení by oslabovalo hrůzu, kterou vidíme na princeznině tváři (Obr. 23).

Ani o jednom z pěti Herzových filmů se nedá říct, že by pracoval s vyloženě sytou barevnou paletou, a to ani v případě stylizované *Morgiany*, kde Kučera využívá výrazných barevných akcentů kostýmů na pozadí málo saturovaných interiérů a exteriérů. Červené šaty, které Viktorie nosí pod černou krajkou, a které má na sobě ve scéně, kdy otráví Kláru (Obr. 24), působí díky vysokému barevnému kontrastu oproti málo saturovanému okolí výstražně a odpovídají skryté hrozbě, kterou představuje.⁶³ Podobný efekt má barevná tinktura, kterou si rozpouští v nápoji (Obr. 25). Červená barva se v obraze uplatňuje tak výrazně, že na sebe upozorňuje (vzhledem k dalším elementům scény jako je herectví a zvuk zjevně na něco nepřirozeného) a zneklidňuje.

Podobně ďábelského černo-červeného kontrastu jaký najdeme na kostýmech Viktorie v *Morgianě* využívá design upířího auta Feratu. Červená a černá jsou ikonickými barvami

⁶² SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1629.

⁶³ Zajímá mě zde primární estetický účinek barevného kontrastu.



Obr. 24 a 25 *Morgiana*. Viktorie, která právě otrávila Klářínu sklenici vody, a detail sklenice, ve které si rozpouští neškodnou tinkturu.

upířích příběhů, kde červená asociuje především krev a černá temnotu a noc,⁶⁴ a to z ní dělá obzvlášť výstražnou a hroživou kombinaci.⁶⁵ Stejně barvy, jaké definují auto, nosí i Madam Ferat a všichni její spolupracovníci: dábelkost obestírá nejen samotný stroj, ale celou firmu. Efekt barevné kombinace funguje na principu kontrastu, takže aby tyto barvy vynikly, kostýmy a rekvizity související s ostatními postavami a prostředím musí být málo syté a výrazné (Obr. 26 a 27).



Obr. 26 a 27 *Upír z Feratu*. Design auta Ferat a typická barevnost denní scény.

Barevná dominanty jako jsou drobné červené rekvizity se nejvýrazněji uplatní oproti velmi málo syté paletě jakou využívá Macháně v *Panně a netvorovi* (Obr. 28 a 29). Na Obr. 28 se díky kontrastu s neutrálním okolím zdá nápoj představovat neznámé nebezpečí. Na Obr. 29 na sebe upozorňují barevně dominantní rty panny, které spolu s černým pařátem

⁶⁴ POLLARD, T., *Loving Vampires*, s. 19.

⁶⁵ CHEUNG, T., *The Element Encyclopedia of Vampires*, s. 74.



Obr. 28 *Panna a netvor*. Skřítek právě nalil panně do vína záhadnou přísadu. Víno je dominantou obrazu.

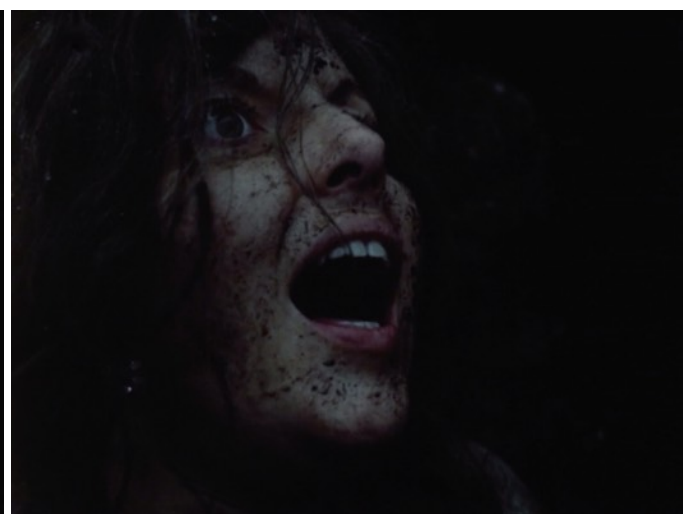


Obr. 29 *Panna a netvor*. Červená barva rtů panny na sebe upozorňuje.

netvora vytváří asociaci k tradičním upířím filmům: upír přichází k mladé ženě, aby vysál její krev. Červená barva ve rtech spolu s kompozicí obličeje zároveň dává scéně erotický podtext.

5.5 Velikost záběru

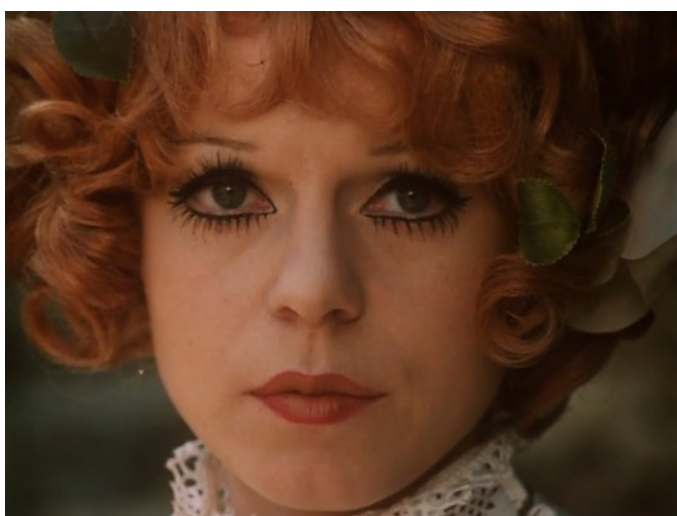
Díky svému emotivnímu potenciálu se v hororu významně uplatňují především velké detaily nebo naopak velké celky.⁶⁶ Detaily umožňují zvýraznit element vyprávění a dodat mu intenzitu a mohou tedy sloužit k podpoření emocí postavy v případě, že kamera zabírá její tvář. Jsou proto v hororovém žánru velmi důležité pro divákovu identifikaci s obětí, jak ukazují Obr. 1-3 a Obr. 30-31: hrůzu ve tváři oběti pociťujeme v detailním záběru mnohem



Obr. 30 a 31 *Panna a netvor*. Ilustrace rozdílných účinků polodetailu a detailu.

⁶⁶ Srovnej SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc.1208-1245.

silněji než v širším polodetailu. K tomuto efektu se odkazuje Sipos, když nesprávně zaměňuje slovo vzdálenost (od objektu či herce) s velikostí záběru. Obecně lze říct, že velký čelní detail je obzvlášť emotivní a Juraj Herz s ním pracuje velmi rád a velmi často, a to nejen všude tam, kde chce zdůraznit emoci kladné postavy, ale také s přesně opačným cílem přiblížit diváka nepříjemně blízko postavám, které jsou odpudivé, jako je pan Kopfrkingl ve *Spalovači mrtvol* nebo Viktorie v *Morgianě*, a posílit tím odpor k jejich depravitě. Impozantní dojem z velkých čelních detailů zanechávají zejména Kučerovy portréty v *Morgianě*, kde jejich intenzitu ještě dál zvyšuje úzký formát 4:3 a výrazné líčení (Obr. 32 a 33), a Milotovy zneklidňující kompozice tváří ve *Spalovači mrtvol* (Obr. 34 a 35). V obou filmech tento druh záběrů zintenzivňuje hrůzu z depravity, kterou skrývají záporní



Obr. 32 a 33 *Morgiana*. Příklad Kučerovy práce s čelním portrétem.



Obr. 34 a 35 *Spalovač mrtvol*. Nepříjemně blízké kompozice tváře. Vlevo Kopfrkinglova reakce na legraci v lunaparku.

hrdinové a vyostřuje střet postav.

Kučera v *Morgianě* pro zdůraznění překvapen a úleku často používá zoom, kterým se z detailu dostává do někdy až nekonfortní, zneklidňující blízkosti (Obr. 36-39).



Obr. 36-39 *Morgiana*. Příklad zoomů na velké detaily tváře, které svou blízkostí působí zneklidňujícím dojmem.

Pro *Spalovače mrtvol* je také charakteristické užívání nápadných výtvarných makrodetailů, často dál zvýrazněných rychlým střihem. Přískok do extrémní blízkosti sám o sobě, zejména pokud ukazuje část lidského těla, působí nepříjemně, taktilně, a v případě Kopfrkingla obzvlášť nechutně, a v rychlém sledu detailních záběrů se efekt násobí tak, že obrazy vytváří dojem subjektivních asociací, které krátce vyplouvají na povrch z hlubin podvědomí, aby hned zas zmizely, a které představují hrozbu skrytou v útrokách lidské psychiky. Dobrým příkladem jsou detaily očí Kopfrkingla a tyče, které spadla na zem v místnosti, kde jsou uloženy rakve (Obr. 40 a 41). Tempo, s jakým záběr očí vystřídá subjektivní pohled, odpovídá rychle vystalému nápadu a vyvolává tušení, že by tyč Kopfrkingl někdy mohl použít. Až surrealisticky sugestivního účinku dosahuje v tomto směru úvodní koláž makrodetailů tváře Kopfrkingla a těl nebezpečných zvířat za mříží. Pocit hrozby, zásadní ingredience hororového příběhu, je zde ztělesněn na elementární úrovni. Je pravda, jak zmiňuje Sipos ve své knize, že “velké detaily mají schopnost



Obr. 40-41 *Spalovač mrtvol*. Kopfrkinglův pohled na spadlou tyč zobrazený v rychlých velkých detailech.



Obr. 42-43 *Spalovač mrtvol*. Příklad z úvodní sekvence, kde jsou děsivé a odpudivé makrodaily těl zvířat kladeny oproti detailům těla Kopfrkingla.

proměnit obyčejné věci v něco bizarního a znepokojivého”⁶⁷ a i tímto způsobem mohou sloužit ihororu.

Emotivní také může být celek,⁶⁸ když, jak už o tom byla řeč v kapitole o prostředí, zobrazuje kladnou postavu jako malou, nicotnou a tedy zranitelnou vůči hrozbě, která ji ze strany monstra hrozí. Vedle příkladu z *Panny a netvora* (Obr. 10 a 12), kde účinek posiluje tonální řešení světlého kostýmu a tmavého pozadí, můžeme toto využití velkého celku ukázat na záběru síně času v *Devátém srdci*, jejíž děsivost spočívá v lidské bezmocnosti vůči stárnutí. Zranitelnost postav podporuje relativní velikost vůči síni (Obr. 40).

Podobně emotivní využití celku najdeme hned na začátku *Spalovače mrtvol*: po detailu Kopfrkinglovy tváře se pan Strauss zjeví v obrovském celku, ve kterém je navíc vytěsněn

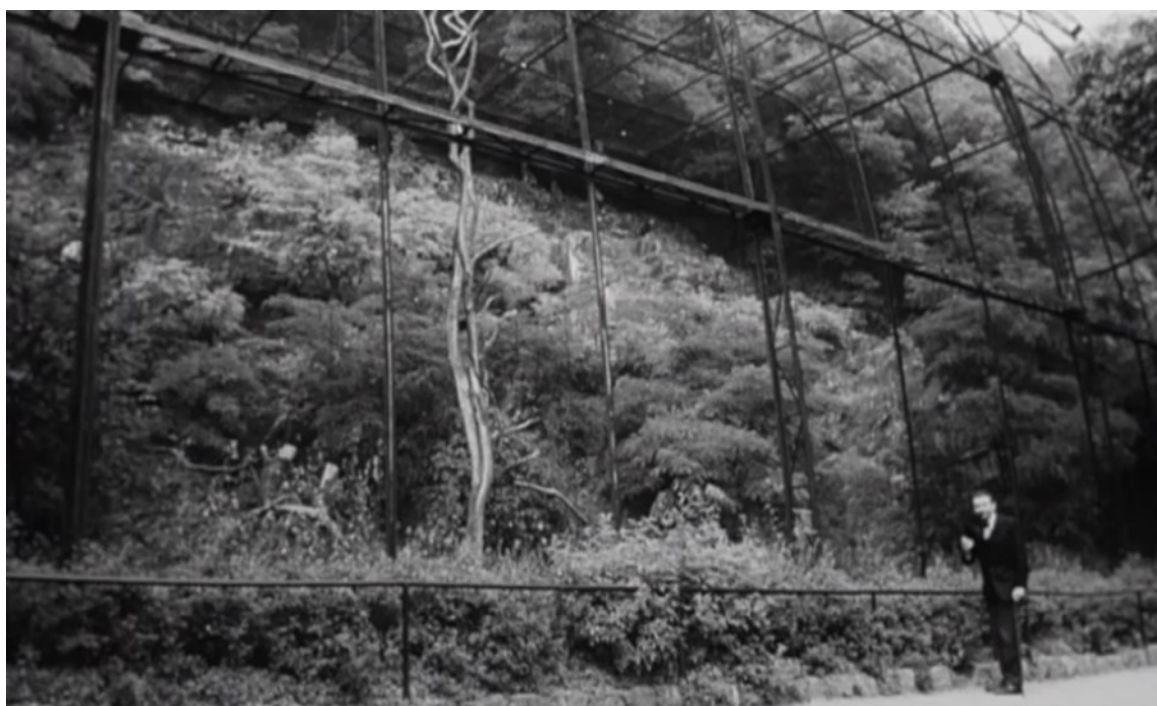
⁶⁷ “ECUs can transform the mundane into something bizarre or unsettling.” SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1225.

⁶⁸ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1233.

na kraj kompozicí. “Ubohý” Pan Strauss je zde zobrazen jako ponížený služebník (Obr. 41).



Obr. 44 *Deváté srdce*. Relativní velikost prostoru a postavy naznačuje, že lidé jsou vůči síni času bezmocní.



Obr. 45 *Spalovač mrtvol*. Celek zobrazuje bezmoc pana Strausse.

5.6 Rámování v kontextu práce s hrozbou

Hororové vyprávění má v divácích vyvolávat strach, a proto jeho dramaturgie pracuje s budováním pocitu ohrožení a bezmocnosti obětí, jak ukazuje práce s obrazovými nástroji, které jsem dosud popsala. Jednou z účinných taktik v práci s hrozbou typických pro žánr hororu je úlek. Podle Sipose se strach a úlek mohou vzájemně posilovat. Když se divák lekne, je vyveden z míry a snadněji podlehne strachu a naopak: pokud se divák bojí, tím spíš se lekne.⁶⁹ Herz používá tuto taktiku ve všech zmiňovaných filmech, snaží až na *Deváté srdce*⁷⁰, a v každém trochu jiným způsobem. Práce s obsahem rámu je jedním z nich.

5.6.1 Skrývání hrozby

Hrozba, která je skrytá, vyvolává větší strach a snadno vyděsí diváka, když ji obraz náhle zhmotní. V *Panně a netvorovi* děsivost netvora posiluje záběrování, které příběh vypráví, aniž by ho divákovi ukazovalo přímo, jinými slovy ukryvá netvora mimo záběr. Poprvé ho divák vidí až v půlce filmu ve scéně, kdy se rozhodne, že pannu nezabije, a tím hrozba, kterou představuje, rapidně slábne. Do té doby se však manifestuje jako děsivé monstrum dvojím způsobem, který podporuje strašidelnost vyprávění: v reakci postav (např. Obr. 30 a 31) a skrz subjektivní záběr, to jest záběr, ve kterém kamera zhmotňuje netvorův pohled.

O reakci postav byla již řeč výše (kap. 5.5) a stojí za povšimnutí, že účinek detailů vyděšených tváří postav posiluje, když vidíme jejich reakci dřív, než monstrum, které ji vyvolalo, a ještě o něco víc, pokud ho nevidíme vůbec a musíme si ho představovat, jako v případě netvora, ze kterého je nakonec ukázán pouze odporný pařát (Obr. 2, Obr. 30 a 31). Záběry, které zobrazují reakci dívky a kupce, můžeme porovnat například se scénou, ve které Kopfrkingl obtěžuje paní Liškovou a ta na něj reaguje přehnaným, zcela hororovým způsobem, jako by viděla jeho monstrozitu. Úlek a děs sdílený divákem s paní Liškovou je mnohem mírnější, protože její reakci předchází detail Kopfrkingla, kterého vidíme přicházet (Obr. 46-47).

⁶⁹ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 982.

⁷⁰ Jak jsem zmínila v části kapitoly o scénografii, zdrojem strašidelné atmosféry v pohádce *Deváté srdce* je především scéna, kostýmy a masky, a to ve vztahu k zápletce.



Obr. 46-47 *Spalovač mrtvol*. Paní Lišková reaguje na Kopfrkingla jako na hororové monstrum. Protizáběr ukazuje, že vidí jeho skrytou deformitu.

5.6.2 Subjektivní pohled monstra a oběti

Subjektivní záběr,⁷¹ který supluje pohled monstra, podporuje strach z hrozby a pocit zranitelnosti oběti. Protože se jedná o hledisko kamery, monstrum se nachází mimo záběr a hrozba je skryta očím diváka, který je nucen si ji představovat, takže má možnost představit si to nejhorší. Zároveň subjektivní pohled často ukazuje, že monstrum pozoruje jinou postavu, aniž by to věděla, což ji činí zranitelnou vůči jeho napadení, jako například ve scéně, kdy kupec přichází do zámku netvora a netvor (tedy kamera) ho zpovzdálí sleduje přes černé siluety větví a trámů. Absence protipohledu, který by monstrum odhalil, společně s elementem nevědomí sledované postavy a kontextem temného prostředí přispívají k nepříjemnosti záběru. Ve scéně, kdy kupec před netvorem utíká, je hledisko netvora děsivé pouze tím, že netvoroba podoba je nám skryta. Záběr nicméně umožňuje nastražit na diváka úlek, když do něj netvor strčí pařát (Obr. 48).



Obr. 48 *Panna a netvor*. POV záběr naznačuje divákovi monstrozitu netvora, když do něj strčí svůj pařát.

⁷¹ V angličtině POV (point of view shot).

Analogický subjektivní záběr, ve kterém vyděšená oběť uniká před monstrózní postavou, najdeme i ve *Spalovači mrtvol*, kdy Kopfrkingl sleduje znepokojenou manželku napříč bytem (Obr. 49-50). Záběr dokonce identicky končí na detailu, ve kterém ji Kopfrkingl rukou chytá za bradu:



Obr. 49-50 *Spalovač mrtvol*. Stejný efekt dlouhého subjektivního záběru oběti unikající před monstrem používá Herz ve *Spalovači mrtvol* i v *Panně a netvorovi*.

Podobně sugestivní může být také subjektivní záběr oběti (např. Obr. 43). Tím, že kamera divákovi ukazuje, co oběť vidí, mu umožňuje prožívat s ní její děs. Příkladem za všechny jsou subjektivní záběry Miliho předtím, než ho otec zavraždí (Obr. 46-47). Emocionální efekt těchto záběrů ve *Spalovači mrtvol* nezaměnitelným způsobem podtrhuje deformace způsobená ohniskem (kap. 5.10).



Obr. 51-52 *Spalovač mrtvol*. Mili sleduje otce, který se napřahuje, aby ho udeřil tyčí do hlavy.

Herz nachází originální způsob využití záběru z pohledu kamery k vyvedení diváka z míry v *Morgianě*, kde je jedním z obrazových motivů subjektivní pohled stejnojmenné kočky. V tomto případě hledisko nepatří ani monstrovrahdovi ani oběti, ale svědkovi vraždy, a z kočky tak dělá plnohodnotnou postavu příběhu, která jako jediná má přehled o tom, co

Viktorie prožívá. Voyerský, ohniskem deformovaný pohled,⁷² který přispívá k vykreslení monstrozity postavy Viktorie, umocňuje hororový pocit tím, že je nezvyklý.

5.6.3 Kompozice

V rámci diskuze rámování bych ráda zmínila účinek kompozice ve *Spalovači mrtvol*, kde přispívá mimo jiné k výslednému dojmu z hlavní postavy. Milota Hrušínského v detailech často komponuje co nejnejpříjemnějším způsobem, utíná mu krk a zároveň ponechává místo nad hlavou nebo vyplňuje záběr jeho tváří tak, že působí odule, směšně i odpudivě zároveň (Obr. 53 a 54). Jedná se o rámování, které není a nemá být příjemné, ale které je estetické, protože slouží příběhu a podporuje pocit z Kopfrkingla. Nejedná se ale o



Obr. 53-54 *Spalovač mrtvol*. Milota nerámuje Kopfrkingla lichotivým způsobem.

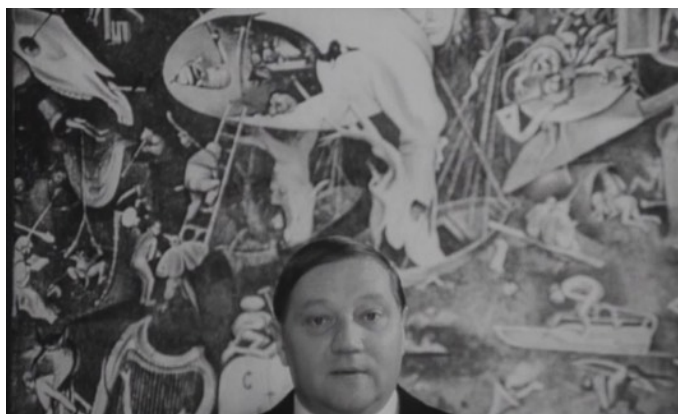
pravidlo a kompozice je další nástroj, který se váže na vyprávění: když se po vraždě Miliho Kopfrkingla setkává se svým tibetským alter egem, rámování je elegantní a vznešené a svou protikladností k obsahu předchozí scény tak opět násobí Kopfrkinglovu monstrozitu, i když se jedná o přesně opačný princip k tomu, který jsem zde právě popsala. Naopak nepříjemnou kompozici využívá Milota sporadicky i při rámování jiných postav, například v detailech tváří rodiny ve scéně z lunaparku, kde zde spoluvytváří bizarní kontext jinak pozitivního prostředí (žena a děti se smějí a radují, ale divák jejich radost nesdílí, podobně jako Kopfrkingl). Většinou však využívá dekompozice při rámování Kopfrkingla, aby zdůraznil jeho nenormálnost (Obr. 55 a 56).

Milota ve *Spalovači mrtvol* obecně často pracuje s prázdným prostorem nad hlavou ve všech velikostech záběru. Uzké rámování detailů střídá s dekompozicemi, které se spolupodílejí na pocitu vnitřního neklidu plynoucího z postavy Kopfrkingla (Obr. 57 a 58).

⁷² Viz kapitola o deformaci perspektivy.



Obr. 55-56 *Spalovač mrtvol*. Porovnání dvou po sobě jdoucích záběrů. Kompozice Liškovou zobrazuje přirozeně a elegantně, zatímco Kopřekingla dekapituje.



Obr. 57-58 *Spalovač mrtvol*. Milotova práce s prostorem nad hlavou, který v případě maleb získává symbolický charakter.

5.7 Pohyb kamery

Ke strašidelné atmosféře přispívají v Herzových filmech také pohyby kamery. Hororová emoce strachu a úlek oběti se v *Morgianě* nemohou tak snadno vázat na zvraty příběhu, protože Viktorie sestru Kláru otráví hned na začátku. Divák tedy ví, co přesně oběti hrozí, jen neví, jestli se to skutečně stane a kdy. Herz si proto zdroj děsu a úleku našel v představách a halucinacích. Pro efekt úleku Kučera používá transfokaci. Kláru, kterou náhle vyděsí vlastní představa (analogicky k oběti vystrašené hororovým monstrem), zabírá v rychlých zomech z detailu na velký detail, po kterých následuje podobný protipohledový subjektivní záběr končící v rozmazání (Obr. 59-62). Tuto techniku používá už Milota ve *Spalovači mrtvol* pro zdůraznění děsu diváků na začátku scény v panoptiku, kde je změna v ohnisku v subjektivním záběru sledující postavy mnohem výraznější (z polodetailu na velký detail) a protipohled na tvář diváka využívá naopak transfokaci v opačném směru a menším rozsahu. Kontrast opačných pohybů oproti Kučerovu řešení vyhovuje černému humoru a bizarnosti panoptika.



Obr. 59-62 *Morgiana*. Úlek je znázorněn rychlou transfokací na velký detail, protipohledové POV končí v rozmazání.

Originální výtvarné řešení našel Kučera pro subjektivní záběry Klářina blouznění, ve kterých obraz barevně deformuje a snímá s nižší frekvencí.⁷³ Trhaný pohyb způsobený malým počtem okének za sekundu, podpořený extrémním tonálním kontrastem a zvláštní sytou barevností představuje abnormální vjem světa a působí proto zneklidňujícím dojmem (Obr. 63-64). K bizarnímu trhavému pohybu ruční kamery kupředu se přidávají také točité pohyby připomínající náhlé zamotání hlavy.

K hororové atmosféře filmu *Panna a netvor* přispívá ruční kamera, kterou Macháně doplňuje statické záběry všude tam, kde podprahový neklid obrazu vhodně podpoří vyprávění. V lesní scéně, kdy karavana doráží ke království netvora, sleduje kamera nejprve putování výpravy pevnými švenky a až ve chvíli, kdy narazí na tajemnou překážku,

⁷³ Jakou metodu k optické deformaci Kučera použil a zdali snímá záběry po okénku nebo s nízkou frekvencí jsem nebyla schopná dohledat. Monografie Kateřiny Svatoňové *Mezi obrazy* se o filmu *Morgiana* zmiňuje jen povrchně a i když obsahuje podobné obrazové příklady, experimentální techniky, které k nim vedly, nevysvětluje.



Obr. 63-64 *Morgiana*. Pro znázornění halucinogenních představ použil Kučera experimentální výtvarné řešení.

přechází Macháně do švenků z ruky. Interiérové scény panny a sester obsahují množství hladkých jízd, zatímco ve scéně, kdy kupec opouští domov a odjíždí sám prodat obraz, je jízda opět provedena z ruky, aby tím zdůraznila emotivitu momentu, ve kterém otec odjíždí od panny a vystavuje se tím nebezpečí lesní krajiny. Vedle zjevného zneklidnění působí ruční kamera emotivněji díky tomu, že dává kameramanovi možnost svobodně se pohybovat s postavami a umožňuje mu tak lépe zdůraznit emoce hrdinů a tím podpořit identifikaci s divákem.

Ruční kamera je také neméně významná pro znázornění subjektivního pohledu: kroky kameramana, které v obraze cítíme, podobně jako dech ve zvuku, upozorňují na subjektivitu záběru a dotvářejí dojem hlediska netvora.

Ke zneklidnění užívá ruční kameru i Richard Valenta v *Upírovi z Feratu*, ve scénách, kde s ní sleduje doktora Marka na cestě do pitevny, a ve snu, kdy Marek objevuje vnitřnosti upířího auta (ve dvou případech se zjevně jedná o kombinaci ruční kamery a jízdy, která v márnici umožňuje sladit tempo s běžícím Markem). Neklid a očekávání, který vyvolávají ruční záběry, zdůrazňuje kontrast tohoto pohybu ke švenkům z jízdy nebo ze stativu, které ve filmu převládají. Podobně jako v případě *Panny a netvora* využívá Valenta ruční kameru ještě pro subjektivní záběry aut (například ve scéně, kdy Marka málem přejede nákladní vůz). Je pravděpodobné, že jde o pragmatické řešení vzhledem k možnostem natáčení v autě, to ale zároveň plní estetický účel tím, že subjektivizuje auto, které ve filmu přebírá úlohu monstra. Auto v tomto filmu má tedy právo na svůj subjektivní záběr.

Častěji než ruční kameru používá Valenta k vytvoření napětí a očekávání jízdu. Například v záběru, ve kterém doktor Marek nasedá do auta a to se ze záhadných důvodů nerozjíždí, kamera pomocí kombinace jízdy a švenku krouží pomalu kolem Marka a vyvolává očekávání, co se Markovi stane. Když se posléze hrdina vrací se k autu, které má spuštěné stěrač, nájezd na prázdné místo za volantem posiluje záhadu stěračů a umožňuje divákovi přemýšlet nad tím, kdo je spustil. Ve scéně, kdy Marek přichází k rakvi Luisy Tomášové, pomalý nájezd a pohyb kolem rakve vytváří dojem, že se něco stane nebo odhalí.

5.8 Deformace perspektivy

Horor pracuje s prvky abnormálna v jinak normálním světě a proto mu dobře slouží všechny filmové nástroje, které vytváří dojem nepřírozenosti.⁷⁴ Patří k nim nepřirozená barevnost, jakou najdeme v *Devátém srdci* (kap. 5.6), kompozice tváře Kopfrkingla ve *Spalovači mrtvol* (kap. 5.8.3.) nebo trhavý pohyb kamery v halucinogenních představách v *Morgianě* (kap. 5.9). Dalším způsobem, jak účinně narušit způsob vidění reality, je její deformace širokým ohniskem objektivu, kterou expresivně používá Milota ve *Spalovači mrtvol* a Kučera v *Morgianě*. V *Morgianě* představuje extrémně široké ohnisko motiv spojený se subjektivním záběrem kočky, oba filmy nicméně tento prvek volně používají jako výraz pokřivené subjektivní reality obecně, ať už jde o to, jakým způsobem vidí pana Kopfrkingla Lišková (Obr. 46 a 47), nebo jak vidí realitu Kopfrkingl (Obr. 65).



Obr. 65-66 *Spalovač mrtvol*. Ilustrace účinku deformace způsobené širokým ohniskem. Široké ohnisko ve spojení s detailní velikostí záběru a podhledem vytváří oproti polodetailu pořízeného na portrétní ohnisko dojem subjektivní reality.

⁷⁴ Pro srovnání SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 1180.

Poslední příklad (Obr. 65 a 66) zároveň ilustruje, jak deformace způsobená ohniskem může sloužit k subjektivizaci reality. Účinek se zejména projevuje v kontrastu s pohledem, který je pořízen na úzké nebo portrétní sklo a z úrovně očí (Obr. 66). Následný kontrast tak funguje také jako přechod ze subjektivní do objektivní reality. Deformace bude obzvláště výrazná v detailních záběrech pořízených širokým ohniskem, ale princip lze uplatnit i opačným směrem, jak ukazuje příklad z *Morgiana* (Obr. 67-68). Deformovaná perspektiva stále působí pokřiveně a vyšinutě i v celku a tento pocit se prostřednictvím děje spojuje s Viktorií. Výsledný účinek je ovšem závislý na kontrastu po sobě jdoucích ohnisek a jejich pečlivé volbě (Obr. 69 a 70).



Obr. 67-68 *Morgiana*. Pečlivá volba ohnisek umožňuje využití deformace v širokoúhlém celku jako výraz subjektivního pokřivení reality.



Obr. 69-70 *Morgiana*. Dlouhým ohniskem portrétu kočky zdůrazňuje Kučera její širokoúhlý subjektivní pohled v následujícím záběru.

K deformaci perspektivy zde řadím i kompoziční prvek naklonění obrazu, který najdeme v Herzových filmech jen výjimečně, a to například v *Morgiana*, kde jím Kučera zvýrazňuje Klářino blouznění (Obr. 71), nebo ve *Spalovači mrtvol*, kde doprovází efekt deformace ohniska (Obr. 72). Pro Milotu je prvek náklonu další z možností narušení reality, kterou jinak pečlivě komponuje podle rovnovážné horizontály a ve výšce očí. Pro subjektivní děs pak využívá všech možných nástrojů, aby k vyrovnaným “normálním” záběrům vytvořil kontrast: deformace ohniskem, náklonu, úhlu kamery.



Obr. 71 *Morgiana*. Kučera používá náklon pro vyjádření blouznivého stavu Kláry.



Obr. 72 *Spalovač mrtvol*. Pro Milotu je náklon dalším prostředkem narušení “normální” reality, který používá společně s deformací ohniskem, případně podhledem/nadhledem.

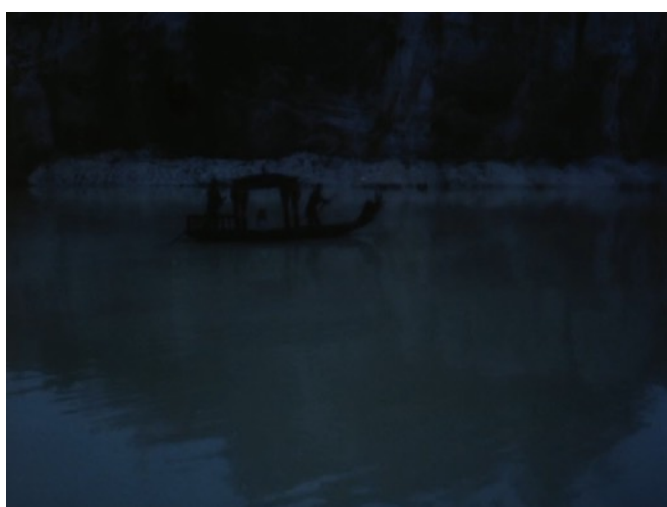
5.9 Světelné řešení

Kameramani se shodnou, že světlo je určujícím prvkem atmosféry obrazu. Jaká světelná řešení mohou tedy přispívat k vytvoření hororové atmosféry? Jednoduchou odpovědí je ta, která slouží příběhu, takže v podstatě jakákoli. Jak vyplývá z předchozí diskuze, hororové scény se mohou odehrávat za bílého dne (*Spalovač mrtvol*), dokonce v letních teplotách (*Morgiana*), a být stále dostatečně děsivé. V těchto dvou filmech vytváří Herz hororová monstra v hlubinách lidské psychiky, proto je nepotřebuje schovávat ve tmě. Nicméně i zde najdeme scény s temným světelným řešením, které samy o sobě působí děsivě (scéna v panoptiku ve *Spalovači*, noční útěk Kláry na Obr., který je vrcholem dramatické linky filmu, nebo scéna s Viktorií na půdě v *Morgianě*).

Temná a šerosvitná scéna sama o sobě působí tajemně a Herzovy pohádky jsou toho názorným příkladem. Atmosféra prostředí lesa se zakládá především na nízko posazené expozici obrazu, ve kterém jsou nejsvětlejší plochy blízko středně šedé a popředí je



Obr. 73-74 *Panna a netvor*. Nízká tonalita obrazu odpovídající podvečerní atmosféře vytváří tajemnou atmosféru.



Obr. 75 Hororová část *Devátého srdce* začíná působivou podvečerní atmosférou.

siluetní; pomáhá zde mlha a modrý tón světla (Obr. 73). V podobně nízkých hladinách a s podobnou barevností vyřešil Macháně také kupcův příchod do zámku (podvečer, Obr. 74).

Stejně podexponovaná a barevná je i scéna, ve které hrdinové *Devátého srdce* přijíždějí k branám podsvětí. Šero v obou případech dodává prostředí tajemno, ve kterém mohou diváci tušit hrozbu.

Logicky účelným řešením pro podpoření napětí strašidelné scény je noční záběr, ve kterém převládá černá a v obraze zbývá minimum světlých ploch. Tma může skrývat potenciální nebezpečí. Tak je řešen v *Panně a netvorovi* subjektivní záběr netvora, ve kterém sleduje kupce přicházet do zámku a na jehož konci představuje červeně osvětlená postava příchozího člověka malý světlý bod uprostřed černého rámování. Převaha černé vypomáhá napětí ve scéně, kdy hrdinové utíkají podzemními katakombami v *Devátém srdci*.



Obr. 76-77 *Upír z Feratu a Spalovač mrtvol*. Práce s černou, vysokým kontrastem a malým množstvím informace.

Extrémně odvážné tonální řešení v tomto směru představují noční scény v *Upírovi z Feratu*, kde se Valenta nebojí černou podexponovat a pracovat s téměř nulovou informací. Příkladem je Markův první příchod do pitevny a scéna na hřbitově (Obr. 76).⁷⁵

Ke strašidelnosti v záběrech této tonality přispívá ostré světlo s výraznými stíny, které může být v černobílé variantě pro celkový kontrast snímku nutností. Toto řešení je pro horor tradiční⁷⁶ a využívá ho scéna v panoptiku ve *Spalovači mrtvol* (Obr. 77).

Ačkoli se odehrává převážně ve dne a v horkém počasí, temné scény najdeme i v *Morgianě*, kde mají v příběhu podstatnou dramatickou funkci jak na začátku tak na konci. V úvodní scéně, která divákovi představuje vztah sester, emoční účinek světelného řešení odpovídá příběhu: závistivou Viktorii poprvé vidíme v siluetě a Kláru poté s odstíněným obličejem (Obr. 78-81). Silueta představuje další klasickou hororovou techniku, jak skrýt a skrytím umocnit hrozbu,⁷⁷ zde v podobě Viktorie, a světelné řešení záběru na Kláru, do kterého nakonec Viktorie vstupuje rukou a bere Kláru za bradu, podobně jako ve *Spalovači mrtvol* a v *Panně a netvorovi* (kap. 5.6.2), dává tušit Klářinu zranitelnost vůči Viktorii. Ani v tomto filmu se Kučera nebojí extrémních světelných řešení a ve scéně, kdy blouznící Klára zdánlivě umírá, ponechává minimum informace. Pomáhá si však barevnými dominantami a ve vztahu k vyprávění a v rámci celkové dramaturgie obrazu zde mezní řešení působí zcela přirozeně (Obr. 81).

⁷⁵ Je také možné, že extrémní řešení volil Valenta z pragmatických důvodů kvůli lokacím, které dosvítit nemohl.

⁷⁶ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 2340.

⁷⁷ SIPOS, T., *Horror Film Aesthetics*, loc. 2365.



Obr. 78-81 *Morgiana*. Světelné řešení úvodní a závěrečné scény. Na začátku a na konci úvodu představuje siluetní Viktorie hrozbu a Klára oběť, které hrozí nebezpečí. Detail Kláry, která vypadá mrtvá, je výrazně podexponován.

Ve všech pěti Herzových filmech využívají kameramani světlo podstatným způsobem k práci s napětím a hrozbou a je tedy zjevné, že jde o základní prvek vizuálního jazyka hororu.

Závěr

V této práci jsem se zaměřila na způsoby, jakými Juraj Herz ve svých filmech využívá obraz pro vytvoření strašidelné atmosféry a na obrazové techniky specifické pro žánr hororu. Abych konkrétní obrazové prvky mohla vztáhnout k žánru, vycházela jsem z teorie hororu Noëla Carrola, jejímž základem jsou dvě odlišné a přitom vzájemně se posilující emoce: strach a odpor. Zdrojem těchto emocí je v hororovém příběhu monstrozita záporné postavy, která pro kladné postavy představuje hrozbu. Tento úhel pohledu jsem aplikovala na pět filmů Juraje Herze a pokoušela se nacházet mezi obrazovými nástroji jako jsou volba prostředí, volba ohniska nebo velikost záběru aj. takové, které umožňují vyvolávat hororovou emoci a budovat pocit hrozby. Ačkoli jsem si nekladla cíl vytvořit vyčerpávající seznam všech vizuálních technik a obsáhnout jejich komplexní vztah k celku filmu, rozpoznání konkrétních obrazových prvků a praktik ve vztahu k žánru mi poodhalilo pestrost filmové řeči, kterou Herz a jeho kameramani používali pro docílení hororové atmosféry.

I když nebylo mým cílem zabývat se žánrem, protože se primárně zajímám o obraz, snaha o to určit, k jakému emotivnímu účinku se přesně obrazové techniky, které hledám, mají vztahovat, vedla k hlubší analýze žánrových prvků hororu v Herzových filmech. Překvapilo mě, do jaké míry se v nich žánrové konvence skutečně dají vysledovat, ne ve smyslu zažitých klišé, ale ve smyslu obeznámenosti s podstatou žánru a jeho mechanismy, vedoucími k zamýšlenému emotivnímu účinku. Došla jsem k závěru, že i u filmů jako jsou *Spalovač mrtvol* a *Morgiana*, ve kterých se zdrojem hororové emoce stává pokřivenost lidské osobnosti a neobsahují tedy nadpřirozeno a fantastiku, se na intenzitě výsledné emoce podílejí obrazové prvky vycházející z tradice žánru: například morbidní prostředí krematoria v prvním filmu a dvojrole Ivy Janžurové v druhém. Jsem toho názoru, že Herz cíleně využíval prvky fantaskna za účelem vyvolání bazálnější emoce, než je obecný strach, v duchu příbuzném tvorbě Jana Švankmajera. Analýza Herzovy tvorby ve vztahu k hororu mi umožnila uvědomit si působivost fantaskních prvků v obraze.

Herzovo autorství se projevuje ve společných prvcích filmů, z nichž jsem zmiňovala například identický záběr, který najdeme v *Panně a netvorovi*, *Spalovači mrtvol* i v *Morgianě* (subjektivní pohled monstrózní postavy v jízdě končící na detailu oběti, kterou

postava chytí za krk nebo tvář), a proto bylo pro mne zajímavé moct porovnat, jaký klíč si k filmům nacházeli různí kameramani (Milota, Kučera, Macháně a Valenta).

Vysoké stylizaci ve *Spalovači mrtvol* a *Morgianě* odpovídají také vysoce stylizované kamerové postupy: použití rychlých zoomů, deformace detailu tváře širokými ohnisky a extrémní kontrast ve střídání velikostí a ohnisek záběrů (přechod od velkého detailu do velkého celku, od širokého celku na úzký detail). Oproti této stylizaci je styl pohádek a hororu *Upír z Feratu* realističtější. V pohádkách najdeme malé množství velkých detailů, které většinou zůstávají na portrétní velikosti, zato zde příběhu častěji slouží velké celky, ve kterých Macháně působivě pracuje s prostředním (Obr. 12, 40, 66-68) a světelnou atmosférou. Temné ladění filmu logicky tedy podstatně těží z šerosvitu. Stylizovaná psychologická hororová dramata naopak používají výrazných světelných kontrastů v nižších tonalitách v mnohem menších dávkách: horor se v nich odehrává za bílého dne, v zákrutech lidské psychiky. Tím nicméně nechci říct, že by se světelnou atmosférou pracovali méně, naopak: například Kučera v *Morgianě* využívá celé škály nuancí denních atmosfér a jejich převaha umožňuje, aby v poslední třetině filmu podvečerní a noční scény podtrhly eskalaci dramatické linky.

Závěr této práce dokládá, že žádný konkrétní obrazový postup nepředstavuje manuál k vytvoření hororové atmosféry. Klíčem k ní vždy musí být vyprávění, jemuž se obraz zcela podřizuje a pro které si kameraman nachází odpovídající řešení. Filmy jako jsou *Spalovač mrtvol* a *Morgiana* jsou v tomto ohledu příkladem symbiotické kreativity spolupráce režiséra a kameramana.

Seznam literatury

BÖHME, Gernot. Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics. *Thesis Eleven*, 1993, 36(1), s. 113-126.

CARROLL, Noël. The philosophy of horror. Londýn: Routledge, 2004.

CHEUNG, Theresa Francis. *The Element Encyclopedia of Vampires*. Londýn: HarperElement, 2009.

DOUGLAS, Mary. *Purity And Danger*. London: Routledge, 2015.

ECO, Umberto a Bronislava GRÝGOVÁ. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997.

Folk Horror Revival. *Otherworldly: Folk horror revival at the British museum*. lulu.com, 2017.

HERZ, Juraj a Jan DRBOHLAV. *Autopsie (pitva režiséra)*. Praha: Mladá fronta, 2015.

JAROŠ, Jan. Martin, Adrian Mizanscéna a filmový styl: <http://www.iliteratura.cz/Clanek/42631/martin-adrian-mizanscena-a-filmovy-styl>

JONES, Alan. *The Rough Guide to Horror Movies*. Londýn: Rough Guides, 2005.

MARKOVÁ, Jana. *Prvky hororu a pohádky ve filmové tvorbě Juraje Herze v období normalizace*. Olomouc, 2014. Bakalářská práce. Univerzita Palackého Olomouc, Filozofická fakulta, Katedra, divadelních, filmových a mediálních studií. Vedoucí práce Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004.

PLAVCOVÁ, Alena. Zatraceně Černá karkulka. Rozhovor s králem českého hororu: https://www.lidovky.cz/kultura/zatracene-erna-karkulka-rozhovor-s-kralem-ceskeho-hororu.A100704_125521_in_kultura_tsh

„Pojďme se krásně bát“. Filmová přehlídka hororů Juraje Herze se odehraje v Biu Oko. https://www.irozhlas.cz/kultura/film/spalovac-mrtvol-juraj-herz-filovy-festival-horor_1912090732_aur

POLLARD, Tom. *Loving Vampires: Our Undead Obsession*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2016.

Režisérský samouk: V děsivých příbězích si Juraj Herz liboval od dětství: https://www.tyden.cz/rubriky/kultura/film/v-desivych-pribezich-si-juraj-herz-liboval-od-detstvi_474934.html

SIPOS, Thomas M. *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear*. Jefferson, N.C: McFarland & Company, 2010. Kindle verze.

SLAREK. The cat came back: <http://www.cineoutsider.com/reviews/dvd/m/morgiana.html>

SUMMERS, Montague, *Vampires and vampirism*. Mineola, NY: Dover Publications, 2005.

ŠRAJER, Martin. Hledání českého hororu. *Filmový přehled*:. <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/hledani-ceskeho-hororu>

THOMPSON, Phillip. *The Grotesque*. Londýn: Methuen, 1972.

Seznam filmů

Černá labuť (orig. *Black Swan*, Darren Aronofsky, 2010)

Deváté srdce (Juraj Herz, 1979)

Morgiana (Juraj Herz, 1972)

Neschovávejte se, když prší (Zbyněk Brynych, 1962)

Neviditelný muž (Leigh Whannell, 2020)

Obchod na korze (Ján Kadar a Elmar Klos, 1965)

Obžalovaný (Ján Kadar a Elmar Klos, 1964)

Transport z ráje (Zbyněk Brynych, 1963)

Panna a netvor (Juraj Herz, 1978)

Posedlost (orig. *Possession*, Andrzej Zulawski, 1981)

Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)

Purpurový vrch (orig. *Crimson Peak*, Guillermo del Toro, 2015)

Spalovač mrtvol (Juraj Herz, 1969)

Upír z Feratu (Juraj Herz, 1982)