

**Akademie múzických umění v Praze
FAMU**

Bakalářský studijní program
Katedra režie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Analogový horor

Základní charakteristika vyprávění a stylu

Petr Kamil Ponec

Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Skupa, Ph.D.
Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, květen 2024

**The Academy of Performing Arts in Prague
FAMU**

Bachelor's programme of study
Directing

BACHELOR'S THESIS

Analog horror

Characteristics of narration and style

Petr Kamil Ponec

Thesis supervisor: Mgr. Lukáš Skupa, Ph.D.
Academic title: BcA.

Prague, May 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem

Analogový horor

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne

.....

Poděkování

Chtěl bych poděkovat Mgr. Lukáši Skupovi, Ph.D., za vedení práce. Děkuji také mámě a tátovi za finanční podporu během studia. Děkuji přátelům za možnost konzultace a za to, že jsou. Děkuji i sám sobě, protože bez sebe bych tuto práci napsal jen stěží.

Abstrakt

Analogový horor je fenomén a subžánr hororu, který se v posledních letech těší popularitě na internetu. Celý koncept je mladý a jeho charakteristika doposud nebyla dostatečně vytyčena. Práce mapuje několik možných zdrojů, které by mohly vznik analogového hororu značně ovlivnit. Typická je pro něj zejména estetika připomínající záznam na VHS kamery, postprodukční deformace obrazu a narativní motivy spojené s internetovou kulturou, jako jsou samota, krize identity, nedůvěra k systému. Mladí tvůrci pracují s pocity, jako je tísnivost a nostalgie, a užívají k tomu neotřelé způsoby vyprávění, jež by v budoucnu mohly obohatit filmovou řeč. I když se jedná o internetový fenomén, dá se očekávat, že se časem více promítne i do filmového světa.

Abstract

Analog horror is a phenomenon and a subgenre of horror that has been gaining popularity on the internet in the past years. The entire concept is still young and therefore its characteristics have not yet been sufficiently delineated. The thesis mentions several possible sources that could have significantly influenced the rise of analog horror. Its hallmark is particularly an aesthetic reminiscent of VHS camera recordings, post-production image distortions, and narrative motifs associated with internet culture, such as solitude, identity crisis, and lack of trust in the system. Young creators work with uncanny and nostalgia, using innovative storytelling methods that could enrich cinematic language in the future. Although it is an internet phenomenon, it can be expected that it will increasingly influence the world of cinema over time.

Obsah

Úvod.....	1
1 Inspirační zdroje a emoce	3
1.1 Creepypasty a internetový horor	3
1.2 Hororová tvorba v estetice dětských pořadů	4
1.3 Filmové found footage	5
1.4 Internetové found footage	6
1.5 „“	7
1.6 Důležité emoce	8
2 Charakteristika fenoménu	10
2.1 Autorství	10
2.2 Narace	12
2.4 Forma a styl	14
Závěr	18
Seznam použitých zdrojů	19

Úvod

„Pokud se vy nebo někdo z vašich blízkých cítíte zvláště v důsledku vystavení analogové televizi nebo zrcadlům, kontaktujte okamžitě příslušné orgány.“¹

Internet již od svého počátku nabízí prostor pro nové kultury, perspektivy a umělecké formy. Jedním z velice zajímavých přírůstků do digitální kultury je fenomén známý jako analogový horor. Tento žánr, vycházející převážně z platformy YouTube, diskuzních fór a dalších sociálních médií, představuje syntézu hororu a současné internetové tvorby. Cílem této bakalářské práce je prozkoumat charakteristické rysy analogového hororu v kontextu platformy YouTube (s výjimkou jednoho celovečerního filmu), analyzovat jeho klíčové charakteristiky a pochopit, jak tento žánr komunikuje s dnešními diváky.

Jde o fenomén, jehož náznaky můžeme pozorovat zhruba od počátku desátých let tohoto tisíciletí. V práci zmiňuji několik inspiračních zdrojů, z nichž analogový horor čerpá. Doposud nebyla analogovému hororu věnována dostatečná akademická pozornost. Výjimkou je esej Rowana Longa, která se zaměřuje na analogový horor a jeho vztah k pocitu nostalgie, zejména v kontextu americké kultury v rozmezí let 1970–2000. Ve své práci se proto hodlám věnovat základní charakteristice, již se zatím nepodařilo dostatečně zmapovat. Dalo by se říci, že obsahu, který by se dal zařadit do analogového hororu, je dnes na internetu nepřeberné množství, což je dáno i nízkou produkční náročností. V bakalářské práci se zaměřuji na několik autorů, kteří subžánr obohatili a zpopularizovali.

Analogový horor se vyznačuje estetikou, která imituje technologie a média z období sklonku 20. století, jako jsou VHS kazety, analogové televizní vysílání a rané počítačové hry. Tento retro styl taktéž nabízí mezigenerační propojení mezi mileniály (generace Y), u nichž může dominovat pocit nostalgie, a generací Z, která na analogové estetice vyrůstala právě díky internetové tvorbě svých předchůdců. Přestože se analogový horor opírá o starší vizuální styl, jeho tematika často reflektuje současné obavy, jako jsou otázky identity, soukromí, duševního zdraví, samoty a technologické závislosti v digitálním věku.

Tato práce se zaměří na několik klíčových otázek: Čím se analogový horor inspiruje, z čeho vychází? Jaké jsou hlavní tematické motivy, narativní a formální prvky? Jaký je vzájemný vztah internetového a filmového hororu?

¹ KISTER, Alex, 31. 10. 2021, *exhibition*, YouTube video. [14. 6. 2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=n3M8qnsztvw>.

„If you or a loved one recently been affected by the result of exposure to analog television and mirrors, contact your local authority immediately.“ Vlastní překlad autora práce.

Přezkoumána bude tvorba několika autorů. Alex Kister je autor působící na internetové platformě YouTube a jeho tvorba z analogového hororu vyčnívá zejména pro jeho přístup k vyprávění a budování fikčního světa. Kris Straub je také internetovým autorem, pro něhož je typická tvorba svou formou imitující regionální televize. Zejména v jeho díle se vyskytují časté motivy internetové hororové kultury (konspirační teorie, nedůvěra k systému). Posledním autorem je Kyle E. Ball, jenž v roce 2022 debutoval s filmem *Skinamarink*, který je v současnosti jediným zástupcem analogového hororu v celovečerní filmové tvorbě. Tato práce poskytne přehled o tom, jak analogový horor využívá digitální platformy pro vytváření nového typu vyprávění a jak tyto příběhy rezonují se současným publikem. V závěru práce bude diskutována pozice analogového hororu v rámci současné filmové hororové tvorby.

1 Inspirační zdroje a emoce

Analogový horor je dosti neustálený pojem a častokrát se chybně zaměňuje např. s pojmem „digitální horor“. Je nutno podotknout, že se jedná o fenomén mladý a internetová tvorba obecně teprve začíná dostávat akademickou pozornost, jakou si zaslouží. I to je důvodem, proč se v rámci práce budu odkazovat primárně na internetové zdroje. Např. Rowan Long ve své eseji² považuje za počátek analogového hororu již jedny z prvních internetových creepypast.

1.1 Creepypasty a internetový horor

Creepypasty jsou žánrem internetových hororových povídek. Svým názvem vycházejí z pojmu cospypasta (z kombinace anglických slov copy + paste, tedy zkopírovat + vložit), a jsou tedy do jisté míry temnou stranou téže mince. V principu se jedná o krátké hororové příběhy s jednoduchou pointou. Jejich úsporný formát umožňuje jednoduché sdílení, aniž by bylo třeba sdílet internetové odkazy. Některé creepypasty by se daly bez problému sdílet i ve dvou esemeskách, jako např. „*Poslední žijící člověk na Zemi seděl sám v temné místnosti. Ozvalo se zaklepání na dveře.*“³

Obecně se creepypasty považují za internetového následovníka táborových či folklorních hororových příběhů. Příběhové motivy, které se v creepypastách vyskytují, jsou neodmyslitelně spjaté s internetovou tvorbou a potažmo digitálním hororem. Právě v rámci příběhových motivů jsou creepypasty v žánru analogového hororu neodmyslitelně přítomné. Je důležité si uvědomit, že s tímto druhem internetové tvorby se setkaly z úplné většiny generace Y a Z, jež mají v rámci digitální éry svá vlastní témata, která se do samotných textů promítají. Pro pochopení celého fenoménu creepypast, potažmo digitálního hororu, je nutné si představit faktické okolnosti, jež přispívají k zážitku modelového čtenáře⁴. Modelový čtenář je osamělý adolescent, který sedí v temné místnosti, ozářený displejem, zatímco by už měl dávno spát, protože za pár hodin vstává do školy. Internet je nekonečně záhadné místo, kde se lze setkat v podstatě s čímkoliv, což bývá samo o sobě v internetové tvorbě tematizováno. Některé creepypasty se věnují konspiračním teoriím, nevyřešeným záhadám nebo třeba navazují na kriminální případy; jiné se zase dostávají do rovin metafyzická a surrealismu.

² LONG, Rowan. *Analysis of Analog Horror and its Relationship to Horror of the Past*. THE SOSLAND JOURNAL. 2023, 19–36.

³ Reddit. *r/nosleep*. [online], Dostupné z: https://www.reddit.com/r/nosleep/comments/gl4o3/what_is_your_favorite_short_creepypasta/ [14. 6. 2023].

⁴ Modelový čtenář je termín z teorie fikčních světů Umberta Eca. Jedná se o ideálního cílového čtenáře, jemuž je dílo primárně určeno.

Film v žánru analogového hororu může být postavený pouze na snaze popsat emoci, jako je třeba strach ze tmy. To nejzásadnější, co si analogový horor z creepypast propůjčuje, jsou témata jako osamělost, podvědomý strach ze samoty, psychické problémy, přílišná konzumace informací prostřednictvím internetu, populární kultura a perspektiva její pokřivenosti, strach ze tmy, a především strach z něčeho, co by nemělo být objeveno, strach podvědomý, strach metafyzický. „Pozoruhodnost ‚creepypast‘ spočívá v očekávání, že jsou události, charaktery a obrazy autentické.“⁵

1.2 Hororová tvorba v estetice dětských pořadů

Dalším pramenem pro analogový horor je internetová videotvorba, pro niž je specifická estetika či motivy připomínající televizní pořad pro dětské publikum. Zajímavostí je, že právě v tomto subžánru vzniklo dílo i v oblasti tuzemské tvorby, které se alespoň esteticky přibližuje analogovému hororu více než světoví zástupci stejného subžánru. *Sklepové Podnoží* je název YouTube kanálu s anonymním autorem, kde se nacházejí krátká videa (v průměru 2 minuty), kde figurují dvě postavy v podobě ponožkových loutek.



Obr. 1 – Nanožka a Ponožek⁶

Nanožka a Ponožek vedou vyprázdňené dialogy, které svou povahou připomínají moderování dětských pořadů, ale v sérii se odhalují více či méně explicitně témata, jako je domácí násilí nebo rodičovství. Zcela neodmyslitelná je tísnivá atmosféra a pocit strachu poté utváří pouhá nevysvětlitelnost, tušení, že je něco špatně, a z toho vycházející představy v mysli diváka. Vztah rodiče a dítěte je častým motivem v žánru analogového hororu. To, co

⁵ FEDINA, Olga. (2021). „Creepypasta“: Images of Waiting for Death and Danger in the Online Space. 667–673. [14. 6. 2023].

„The peculiarity of “creepypastas” is precisely the proclamation of the authenticity of events, characters, images.“ Vlastní překlad autora práce.

⁶ SklepovePodnozi, 14. 2. 2017, *Nanožka & Ponožek 1 - Vítej a lež*, YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=w22QyuMsEdg&ab_channel=SklepovePodnozi. [14. 6. 2023].

Sklepové Podnoží propojuje se zbytkem subžánru tvorby v estetice dětských pořadů, je především motiv záhady a propojení s komunitou. Stejně jako je tomu třeba u sérií jako *Don't Hug Me I'm scared* nebo *Salad Fingers*⁷, tvorba se neodmyslitelně opírá o své diváky. Tím, že tato díla vznikají v rámci série, autoři mají možnost reagovat na vlastní komunitu a jejich otázky či hypotézy. Např. v případě *Sklepového Podnoží* bylo v době vzniku velkou otázkou či záhadou, kdo za projektem stojí a proč. Komunita se postupně rozrůstala a diskuze se začala přenášet na několik různých sociálních platforem, tvorba byla předmětem videorozborů apod.

Zajímavostí v této kategorii je fenomén, kdy anonymní uživatelé na platformu YouTube Kids (část digitální platformy věnovaná výhradně dětem) nahrávají podvrtný materiál, který by neměl být dětem přístupný. Kontrolní algoritmus platformy není schopný rozpoznat, že se známé animované postavy věnují třeba násilí nebo sexu. Otázka, jaký obsah by měl být dětem v online prostoru přístupný a jak by se měl regulovat, je dodnes aktuální téma.⁸ Dalo by se spekulovat, že podobné úkazy na internetu jenom podporují jeho strašidelnost i v prostředí, které běžný uživatel pokládá za „bezpečné“.

1.3 Filmové found footage

Found footage je označení pro subžánr hororu, jenž stojí na pečlivě vybudované iluzi, že je daný záznam autentický/dokumentární. Nejznámějším zástupcem tohoto žánru je *Záhada Blair Witch* (1999), film pojednávající o skupině filmařů, kteří postupně mizí ve strašidelném lese. V době vzniku film vyvolal velký ohlas, zejména díky neotřelé marketingové kampani, kde autoři předstírali, že filmový štáb doopravdy zmizel z povrchu země. Právě to, co tehdy formálně utvářelo dojem dokumentární autentičnosti (digitální kamery, digitální šum, zběsile rychlá kamera, zmatečnost), se i dnes využívá i v žánru analogového hororu. To do jisté míry souvisí s pocitem nostalgie, jemuž se věnují ve své práci v dalších kapitolách.

Zatímco v *Záhadě Blair Witch* se uplatňuje pocit autenticity skrze kameru z pohledu první osoby, další film ze subžánru found footage, *Paranormal Activity* (2007), spoléhá pouze na kameru připomínající bezpečností domácí kamery. Poměrně jednoduchý koncept vydal na rozsáhlou filmovou sérii.

Subžánr found footage z velké části definuje estetika daná užívanou technologií, zatímco analogový horor tuto estetiku pouze imituje. Nedá se říci, že je tato inspirace pozorovatelná u všech děl v žánru analogového hororu, ale u mnoha z nich je zcela jistě

⁷ V případě série *Salad Fingers* by bylo odvážné tvrdit, že stojí na estetice dětského pořadu. Jedná se o animovanou sérii s hororovou atmosférou.

⁸ HEILWEIL, Rebecca. *YouTube's kids app has a rabbit hole problem*. [online] VOX. 12. 5. 2021. Dostupné z: <https://www.vox.com/recode/22412232/youtube-kids-autoplay>. [14. 6. 2023]

přítomná ve stylu i vyprávění. Zdánlivě podobným pramenem jako je filmové found footage je internetové found footage.

1.4 Internetové found footage

Internetové found footage je pojem, kterým chci označit internetová videa, jež stírají hranici mezi realitou a fikcí. Běžný uživatel může na tento obsah narazit náhodou při brouzdání internetem. Nejčastější kontext, ve kterém se tato videa dají zhlédnout, jsou kompilace od konkrétních YouTube tvůrců/sběratelů. Videa většinou nesou název jako „*Top 10 strašidelných situací zachycených na videokameru*“⁹. Různé YouTube kanály se zaměřují na rozličné druhy strachu, v některých případech se faktické okolnosti záznamu mísí. V jedné kompilaci může být tedy rodina ujíždějící před bouřkou, velký pavouk na silnici nebo několik lidí, co stojí v noci na poli. Zejména YouTube kanály zaměřené na hororové kompilace jsou často doplněny vypravěčem, který sděluje kontext, a strašidelnou hudbou. V rámci hororových kompilací stojících na premise autentického záznamu se potom odlišují různé kamery, které mají primárně čistě bezpečnostní účel (autokamery, industriální kamery, kamery před domovními dveřmi apod.).



Obr. 2 – záznam z kamery před domovními dveřmi¹⁰

Videa často postrádají kontext a jejich autenticita je ověřitelná pouze s jistou mírou vůle k bádání. V kompilacích se objevují zejména civilní interakce, lidé pod vlivem, zločinci, ale i paranormální jevy. Přesvědčivost jednotlivých videí kolísá. Je pozoruhodné, že některá

⁹ Watchmojo.com. 22. 4. 2021. *Top 10 Creepiest Things Caught on Dash Cam*. YouTube video. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=sTz2N1yfjDY>. [14. 6. 2023].

¹⁰ Mr. Nightmare. 19. 1. 2024. *7 Disturbing Videos Captured on Ring/Doorbell Cameras*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=1lL6dg_CS8. [14. 6. 2023].

videa vynikají jistou spektakulárností (např. auto projíždějící polní cestou ve tmě potká početnou skupinu lidí ve formálním oblečení, kteří vylézají z houštin u cesty), ale přesto dovedou působit autenticky. Videá mohou mít silný emocionální dopad. Divák je nucen si ujasnit, jestli danému výjevu věří jako něčemu autentickému, a pokud ano, vyvstávají otázky jako „Mohlo by se to stát mně?“ nebo „Děje se mi to?“. To je myšlenkový proces, na němž velká část tvorby analogového hororu stojí.

1.5 „.“

Mezi lety 2017 a 2020 se na platformě YouTube objevil fenomén v angličtině nazývaný Full Stop Punctuation (tečka). Předmětem diskuze, hlavně na sociální síti Reddit, poté byla skutečnost, že když uživatel zadá do YouTube vyhledávače pouhou tečku, algoritmus mu předloží nezařaditelná videa, nejčastěji s názvy složenými pouze ze symbolů – např. „...∅·∅ üšü„∅© ... ∅£∅∅ù†üš∅© ù„ù„∅£∅·ù ∅§ù“.¹¹ Fenoménu a jeho prozkoumávání se začalo věnovat mnoho internetových tvůrců. Opět zde byla otázka autenticity. Když uživatel zkusí vyhledat na YouTube „.“ dnes, objeví se již videa, která na původní chybu ve vyhledávání obsahu pouze navazují. Tato videa byla zpravidla velmi krátká a obrazově deformovaná. Jejich obsah nelze jakkoliv shrnout, spojuje je pouze strašidelná atmosféra a pocit tísnivosti. Mysteriózní atmosféru kolem těchto videí utvářel také fakt, že se k tomuto obsahu nikdo autorsky nehlásil. Nebyla zřejmá motivace autorů a jejich anonymita dávala prostor pro fantazii. V roce 2020 jeden z uživatelů Redditu objevil video s arabskými titulky, které se dá přeložit jako „žena předstírá, že je panna Marie“ (křesťanské motivy jsou pro analogový horor velmi typické). Poté se strhla diskuze, v níž se dospělo k závěru, že je tento druh obsahu nesmyslný a jeho cílem je jen získání sledovanosti.¹²

Právě zdánlivá absence nebo anonymita autora je něco, co je pro jistou část internetové tvorby zcela typické. Další psychologický jev, kterým se analogový horor inspiruje, je právě ten pocit, že běžný uživatel omylem nachází něco, co do běžného kontextu „bezpečného“ internetu nepatří a na co by se koukat neměl.

¹¹ Know Your Meme. Typing "." Into YouTube / Full Stop Punctuation [online]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/typing-into-youtube-full-stop-punctuation> [25. 4. 2024].

¹² Tamtéž.



Obr. 3 – snímek z druhého videa, co mi YouTube vyhledávač našel při napsání „¹³

1.6 Důležité emoce

V anglickém jazyce existuje označení emoce, která v češtině postrádá uspokojivý překlad. Tou emoci je „The Uncanny“ (zlověstné, tísnivé). BcA. Jakub Pavlík se tomuto pocitu věnuje ve své práci o Cursed Images: „*I když se jedná o pocit spojený s jistou formou strachu či úleku, jeho často těžce určitelným spouštěčem ani zdaleka nemusí být něco zřetelně děsivého nebo zpravidla hrůzu nahánějícího, jelikož ani v nejmenším neplatí, že vše, co je na první pohled děsivé, je také tísnivým.*“¹⁴ Tuto emoci u sebe lidé často pozorují například, když například vidí robota s latexovým obličejem, který má připomínat lidskou kůži. V zásadě jde o vnitřní tušení, že je něco špatně, i když to racionální mysl nemusí být schopna přesně určit.

Další podstatnou emoci analogového hororu je nostalgie, jež se může lehce vázat na zmíněný pocit tísnivosti: „*[...] toto stísnující není opravdu ničím novým nebo cizím, nýbrž něčím duševnímu životu od pradávna důvěrně známým, co mu bylo jen odcizeno procesem vytěsnění.*“¹⁵ Za předpokladu, že hlavními diváky i tvůrci analogového hororu jsou lidé z generace Z či Y, dává nám to prostor pro pochopení nostalgie v rámci fenoménu. V analogovém hororu se odráží jak nostalgie vázaná na období kolem roku 2000, tak nostalgie, která by se dala označit jako podvědomá či metafyzická. V internetové umělecké tvorbě existuje nespočet tendencí, jež se snaží zachytit pocit nostalgie v různých polohách. Existuje i estetický směr s názvem „nostalgia-core“, který se dá popsat slovy: „*Pocit nostalgie*

¹³ _Boisvert. 24. 5. 2020. *Take Care*. YouTube video.

Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=NZh5YxDpuK4&ab_channel=_Boisvert. [14. 6. 2023].

¹⁴ PAVLÍK, Jakub. *Fenomén Cursed images a jeho povaha v digitální kultuře*. Online, Bakalářská práce. Praha: FAMU, 2023. [26. 4. 2024].

¹⁵ FREUD, Sigmund. „Něco tísnivého“. In: BENDOVIÁ, Helena – STRNAD, Matěj (eds.). *Společenské vědy a audiovizí*. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství AMU, 2014, s. 60. ISBN 978-80-7331-348-7.

*spojený s touhou být opět dítětem.*¹⁶ I když podstatná část tvorby analogového hororu vzniká v Americe a nostalgie je do jisté míry geograficky vázaná, nelze opomenout, že velká část mladých lidí z celého světa se setkala právě s americkou kulturou, a má tedy schopnost specifickou nostalgii (dětská hřiště u fast foodů, arkádové herní automaty, specifické hračky) cítit – i proto, že internet tyto hranice do značné míry stírá. Na internetu se objevil dokonce pojem „falešná nostalgie“, jenž se definuje jako „*chybění nebo povědomost něčeho, co bylo v minulosti, z pouhé zkušenosti zprostředkované televizními seriály, hudbou apod.; nevycházející z reálné životní zkušenosti*“¹⁷.

Podstatnou emocií je samozřejmě v tomto subžánru hororu i strach. Jeho podstata ale stojí spíše na výše zmíněné tísnivosti. V žánru se pracuje s napětím jenom ve vzácnějších případech, kde tvůrci experimentují s vyprávěním.



Obr. 4 – „T.O.E. – starving.help“¹⁸

¹⁶ Fandom.com. Nostalgiacore. [online] Dostupné z: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Nostalgiacore> [14. 6. 2023]. „*The feeling of nostalgia, desire to 'be a kid again'.*“ Vlastní překlad autora práce.

¹⁷ Urban Dictionary. False Nostalgia. [online] 23. 6. 2014.

Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=false%20nostalgia>

[14. 6. 2023]. „*The longing for or reminiscence of an era which you did not actually grow up in, having only experienced the era through it's movies, TV shows, music, etc; not based on actual life experiences.*“ Vlastní překlad autora práce.

¹⁸ Doctor Nowhere. 20. 12. 2023, *T.O.E. - starving.help*. YouTube video.

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mXTYvRf3qew> [14. 6. 2023].

2 Charakteristika fenoménu

Na internetu se dá najít nepřehledné množství obsahu, které by se dalo označit jako analogový horor. Rozhodl jsem se v této práci věnovat zejména třem autorům, kteří se těší největší popularitě. Jejich tvorba je autorsky rozpoznatelná a v rámci charakteristiky fenoménu reprezentativní. Prvním autorem je Alex Kister, jenž první video s názvem „*Overthron*“ na svém YouTube kanále zveřejnil 10. 6. 2021. Druhým autorem je Kris Straub, který stojí za YouTube kanálem s názvem LOCAL58TV. Zde bylo první video s názvem „*LOCAL58TV – You Are On The Fastest Available Route*“ zveřejněno 31. 10. 2017. Mnoho tvůrců se zejména na LOCAL58TV odkazuje jako na primární zdroj inspirace. Alex Kister, během psaní této práce, stále aktivně zveřejňuje novou tvorbu, na LOCAL58TV bylo zatím poslední video zveřejněno 1. 11. 2021. Zvláštní výjimkou v celém žánru je celovečerní film s názvem *Skinamarink* (2022), jehož autorem je Kyle E. Ball.

2.1 Autorství

Alex Kister ve své tvorbě utváří konkrétní fikční svět – například jeho série s označením *The Mandela Catalogue* (Katalog Mandely) se odehrává ve fiktivním okresu Ameriky s názvem Mandela. Tvorba mimo tuto sérii do jisté míry doplňuje fikční svět okresu Mandela, v pozdějších snímcích se objevují i tendence k vytvoření nové série, která se od *Katalogu Mandely* formálně odlišuje. Tvorba LOCAL58TV se v každém jednotlivém videu opírá o jiné téma, ale o to více stojí na společných formálních principech.

Autoři se podepisují, jsou zmíněni v informacích pod videem a zároveň svou tvorbou budují jistou značku. Jedním z nejzajímavějších diváckých prožitků, jež analogový horor může nabídnout, je však právě situace, kdy divák, respektive uživatel internetu najde tento obsah čirou náhodou a k jeho pochopení nemá potřebné informace. Naproti tomu by se dalo říci, že koncept přiznaného autorství v analogovém hororu celý subžánr do jisté míry podkopává. Žánrově uvědomělé publikum, komunity a fanoušci ale autorům poskytují prostor pro cílené směřování jejich tvorby. Autoři mohou reagovat na spekulace, očekávání a přímo rozvíjet svou činnost směrem, který si komunita přeje. Právě proto je zajímavé, jak se obě značky k autorství staví. LOCAL58TV zveřejňuje jména autorů a zdroje použitých materiálů v popisku pod videem. Alex Kister je poprvé zmíněn v titulcích prvního videa ze série *Katalogu Mandely*. V této situaci ale nevyužívá příležitosti k budování fikční postavy vypravěče, ale dává civilní vzkaz fanouškům, který bortí možnou iluzi, že se jedná o „něco

skutečného“: „*Srdečné díky patří komunitě analogového hororu za neutuchající podporu!*“¹⁹ Naskytá se podstatná otázka: Kdo jsou modeloví autoři²⁰ těchto YouTube kanálů, kdo v rámci fabule zveřejňuje obsah?

Jak prozrazuje název, LOCAL58TV vytváří dojem regionální televize, která zveřejňuje archivní materiály. Motivace není jasná. Každé video je na začátku a na konci formálně ohraničeno segmentem připomínajícím televizní vysílání (jednoduché animace, text v obraze). Např. ve videu *Real Sleep* ale televize z neurčitých důvodů zveřejňuje materiály fiktivního institutu pro zkoumání myšlenek. Zásadní je, že LOCAL58TV vytváří dojem, že publikuje něco, co už vzniklo, potažmo něco, co už bylo dokonce odvysíláno.

Povaha Alexe Kistera jako modelového autora je obtížně uchopitelná. Jeho tvorba, zejména v rámci *Katalogu Mandely*, je formálně pestřejší²¹ než v případě LOCAL58TV a v rámci jednoho dílu série se konstrukčně kombinuje několik konkrétních přístupů (dialog postav ve zvuku, kamerové záběry, fotky, tma, text v obraze, „nalezené“ materiály všeho druhu). Jeho tvorba má i díky své stopáži (která se pohybuje mezi patnácti až čtyřiceti minutami) blíže k vyprávění a příběhovosti. Jako diváci tedy chápeme, že někdo dané video sestříhal, zvolil pořadí jednotlivých segmentů, a chápeme, že tato skladba má spět k tísnivému a strašidelnému zážitku. Během vlastního diváckého prožitku mě zaujala jedna věc: když jsem se pokusil odmyslet si existenci Alexe Kistera jako autora, uvědomil jsem si, že jsem ochotný přisoudit autorství něčemu, co není lidské (otázka „lidství“ je v sérii ústředním příběhovým motivem).

Je podivuhodné, jak v Kisterově díle fungují technologie. V multimediální kompilaci jsou found footage segmenty, v nichž skrze text komunikují dvojníci. Tato podoba promluv může působit stejně nesmyslně, jako mrazivě. Např. ústřední postava v *The Mandela Catalogue Vol. 1 (Katalog Mandely č. 1)* se jménem Mark se schovává a u toho pořizuje videozáznam. Stříhově je v řadě chronologicky záznam z kamery, tma, text, který zastupuje přítomnost onoho dvojníka, záběr na dvojníka s funkcí jump scare²² a záběr na Marka s textem: „*Nikdo pro mě nepřišel.*“ Je pozoruhodné, že v kompilaci materiálů se vyskytují promluvy antagonisty v podobě dvojníka, ale zároveň i zemřelé ústřední postavy. Jak jsem zmiňoval v odstavci s autorstvím, tento fakt můžeme jako diváci vnímat buďto jako dramaturgický nedostatek, nebo něco metafyzického. Divák může mít pocit, jako kdyby modelovým autorem díla byla emoce strachu/tísně/úzkosti jako taková. Častokrát se

¹⁹ KISTER, Alex. 10. 8. 2021, *The Mandela Catalogue Vol. 1*. YouTube video.

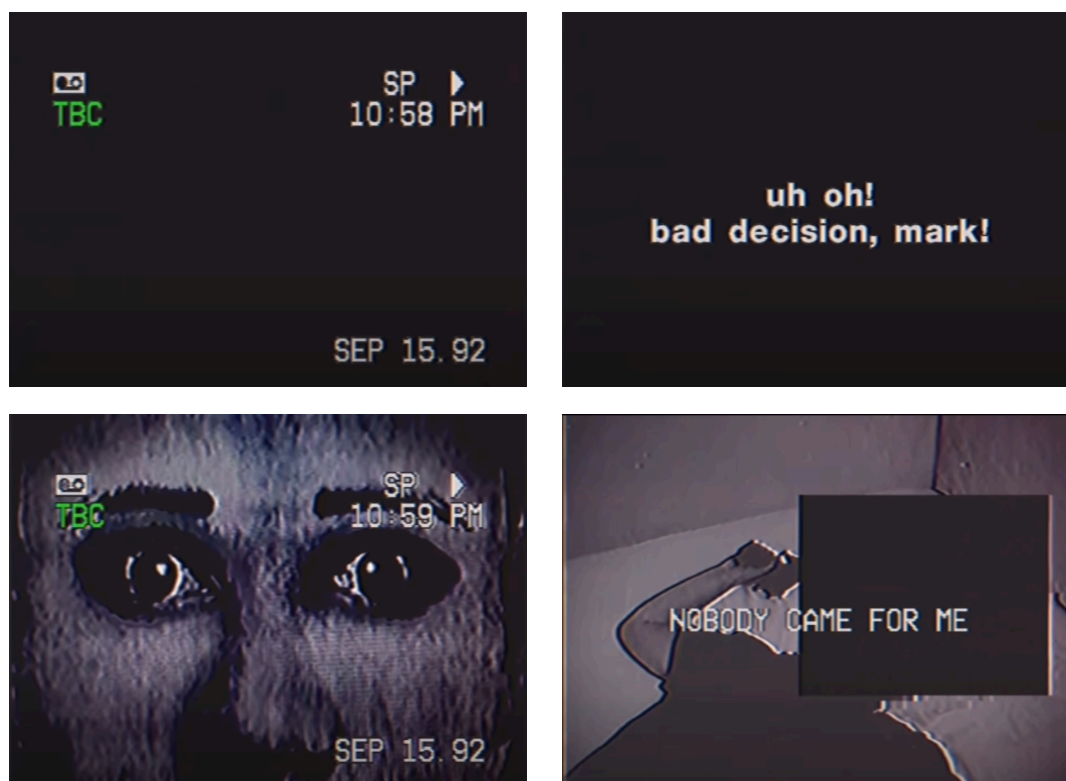
Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos&t=16s&ab_channel=AlexKister. [14. 6. 2023]. „*Special Thanks to the Analog Horror community for your ongoing support!*“ Vlastní překlad autora práce.

²⁰ Modelový autor je termín z teorie fikčních světů Umberta Eca. Jedná se o autorovo předstírané já, které vytváří dílo.

²¹ S rostoucí popularitou *Katalogu Mandely* k sobě Alex Kister zve spolupracovníky na pozice 3D umělců, hudebníků a zvukařů, kteří zvyšují v průběhu série produkční hodnotu. Naopak videa na LOCAL58TV se od sebe z pohledu produkční hodnoty zásadně neliší a jsou plošně velice skromné.

²² Vyvrcholení napětí v podobě úleku. V hovorové češtině „lekačka“ nebo „bafačka“.

audiovizuální deformace videa děje ve chvílích, kdy dramaturgicky vrcholí napětí. To utváří dojem, jako kdyby samotné médium nebylo schopné unést přítomný strach.



Obr. 5–8 – odhalení dvojníka v prvním díle *Katalogu Mandely*²³

2.2 Narace

Byť dílo Alexe Kistera a Krise Strauba spadá do stejného subžánru hororu, jejich tvorba je diametrálně odlišná. Obsah na LOCAL58TV není narativní. Video s nejvíce zhlédnutími na tomto kanále s názvem *Contingency* (Nepředpověditelnost) vytváří dojem, že se jedná o tajnou, snad kdysi odvysílanou, zprávu od vlády Spojených států. Video se skládá z archivních záběrů v pozadí, před nimiž se objevuje text sdělující informace jako „...nepřítel může získat naše ulice, ale nezíská našeho ducha“, „Použijte tu nejpřístupnější metodu.“ či „Není se čeho bát.“²⁴ Právě tato sdělení mohou svou povahou přimět diváka k pochybnostem o věcech, o kterých by ho běžně nenapadlo pochybovat. Subverzivní výroky jsou v analogovém hororu velmi časté, ale ne vždy musí být vyřčeny explicitně. To, co je pro

²³ KISTER, Alex. 10. 8. 2021, *The Mandela Catalogue Vol. 1*. YouTube video. [14. 6. 2023] Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos&t=16s&ab_channel=AlexKister.

²⁴ LOCAL58TV. 31. 10. 2017, LOCAL58TV - *Contingency*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=3c66w6fVqOI&ab_channel=LOCAL58TV. [14. 6. 2023]. Vlastní překlad autora práce.

tvorbu Krise Strauba typické, je přímá komunikace s divákem. Divák pozoruje „tajný materiál“, který není určený vysloveně jemu, ale i tak dílo komunikuje ve druhé osobě. Video s názvem *Real Sleep* (Reálný spánek) podsouvá myšlenku, že snít je špatně. Naprostá většina stopáže je text ve fiktivním naučném videu, jehož pozorováním se má divák „vyléčit“ a zbavit se snění. Je velmi časté, že v prostředí internetové tvorby, a v analogovém hororu obzvláště, se směřuje pozornost k pochybování o běžných věcech.

Alex Kister z celého subžánru vystupuje svými narativními tendencemi. První dílo na kanále Alexe Kistera nese název *Overthron*. Formálně se využívá kombinace dětského křesťanského animovaného pořadu a postprodukční manipulace (změna barevnosti, deformace obrazu). Postava svatého svým vystupováním, mimo děj původního animovaného pořadu, působí jako něco zlověstného. Nastavuje se zde hlavní příběhový motiv pro celý zbytek autorovy tvorby. Dílo vede k interpretaci, že lidé uctívají někoho falešného, někoho, kdo se jenom přetvařuje. Až v *Katalogu Mandely* se skrze informativní texty (opět graficky situované do tajných vládních zpráv) konkrétně setkáváme s konceptem dvojnickví (The Alternates). Jsou nám předloženy informace/varování, že mezi lidmi se pohybují bytosti, které se jako lidé pouze tváří, za lidi se vydávají. V rámci informativního segmentu je představeno vícero druhů dvojníků. Koncept dvojnickví a lidí, co mají „falešnou“ podobu, není výdobytkem internetu, ale můžeme se s ním jednoduše setkat např. v creepypastách. Jednotlivá díla *Katalogu Mandely* dále sledují případy lidí, kteří se s těmito bytostmi setkávají nebo setkali. Ústředními postavami bývají zpravidla mladí lidé kolem dvaceti let, sociálně odstřižení od reálného světa.

Jako divákům je nám předložena kompilace materiálů, jež sledují dvojníky v životě nějakého mladého člověka (často souženého duševními problémy). V kontextu jednoho díla potom můžeme slyšet dialog dvou a více postav, vidět nalezené záběry všeho druhu (industriální, kamera protagonisty), archivní záběry, fotky a dětské kresby. Velmi zásadním skladebním prvkem je grafika, text a tma. I když je tvorba Alexe Kistera svou narativností z analogového hororu vybočující, nejedná se o klasické vyprávění. Jsou nám předloženy informace a to, co se v rámci fikčního světa skutečně odehrálo, zůstává čistě na divácké interpretaci. Tento fakt poté nahrává k angažovanosti internetové komunity.

Skinamarink (2022) je v době psaní této bakalářské práce jediným zástupcem analogového hororu v žánru celovečerního filmu. Dílo navazuje na pocit nostalgie tím, že dělá ze dvou dětí protagonisty filmu a formálně vnímáme film do jisté míry jejich očima (můžeme si např. vzpomenout na moment, kdy nás rodiče nechali samotné doma). Naprostá většina filmu se skládá ze záběrů v interiéru bez přítomnosti postav. Postavy jsou slyšet primárně ve zvuku, a to také velmi zřídka. Film je dějově vyprázdněný, sledujeme, jak dva sourozenci tráví

děsivou noc, a zjišťujeme, že nejsou sami. To, že se nikdy nedozvíme s čím nebo s kým, jenom dodává na pocitu tísnivosti. Dalo by se říci, že film do jisté míry pracuje s iracionálním strachem, s nímž se alespoň v dětství setká většina lidí, viz např. strach ze tmy.

Elementem strachu, který je spojený s internetovou kulturou, je jistý archetyp „zakázaného kamaráda“. To vychází z internetové anonymity, jež je předmětem umělecké reflexe již od počátku internetu, zejména v Japonsku – *Perfect Blue* (1997), *Kairo* (2001), *Večeře u Noriko* (2005). Jedná se o osobu, která ovlivňuje život hlavní postavy – i když alespoň ze začátku nepřímou – a nikdy v dobrém slova smyslu. Motivací postav, které zůstávají s tímto člověkem v komunikaci, bývá zpravidla samota. Tento fenomén je jádrem příběhu filmu *We're All Going to the World's Fair* (2021) o mladé dívce, která se během pandemie covidu-19 účastní internetové hry. Film skvěle popisuje to, co utváří analogovému hororu ideologické a kulturní podhoubí. Samota v digitální době je velké téma generace Z. Velká část *Katalogu Mandely* vznikala během pandemie covidu-19 a ústřední postavy často zápolí s dvojníky během depresivního pobytu v izolaci od světa. Samotný fakt, že předmětem strachu jsou bytosti, jež se pouze tváří jako lidé, do jisté míry vypovídá o lidské odcizenosti v rámci Kisterova díla. V *The Mandela Catalogue Vol.333* (*Katalog Mandely* č. 333) říká dětská postava: „*Chci si hrát s tím pánem v televizi.*“²⁵ V *The Mandela Catalogue Vol.4* (*Katalog Mandely* č. 4) se jedna z postav dostane k softwaru, kde si může nechat zkopírovat/ukrást obličej výměnou za to, že ten obličej poté bude dělat na obrazovce vtipné grimasy. Kritika technologií a jejich moci lidi zbavit lidství je přítomná zejména v tvorbě Alexe Kistera, byť má prameny již v internetových creepypastách.

2.3 Forma a styl

Nedá se říci, že by analogový horor měl jednotnou estetiku. Ale prvek, který celý vizuální styl propojuje, je distorze²⁶. V návaznosti na nostalgii a dnes již zastaralé technologie z období kolem roku 2000 si můžeme povšimnout, že bez ohledu na ojedinělost autorského přístupu se v analogových hororech vždy vyskytuje digitální šum nebo filmové zrno. Toto „poškození“ obrazu se zpravidla přidává až během digitální postprodukce, akcentuje pocit nostalgie s důrazem na technologie minulosti a poskytuje autorům prostor pro práci s napětím. Zároveň je pravděpodobné, že skrze diváckou zkušenost a návaznost na found footage má divák tendenci obraz se šumem vnímat jako autentický nebo dokumentární. Tato nedokonalost obrazu umožňuje pracovat s neurčitostí a divákovo podvědomí může do tmavých ploch promítat věci, které autoři ani nezamýšleli. Zrno a šum propůjčuje tmě iluzi

²⁵ KISTER, Alex. 4. 6. 2022, *The Mandela Catalogue Vol.333*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=1jMFrVv2d_I. [14. 6. 2023].

„*I want to play with the man in the TV.*“ Vlastní překlad autora práce.

²⁶ Zvuková nebo obrazová deformace/vychýlení.

živosti a pohybu, podněcuje divácké očekávání a neklid. Za zmínku stojí poslední záběr z filmu *Skinamarink*, kde se z původně prázdné tmavé plochy se šumem v průběhu necelých dvou minut poprvé vynořuje obrys obličeje bytosti, jež byla ve filmu dějově přítomná už od začátku.

Obrazová distorze se projevuje v analogovém hororu mnoha způsoby a slouží různým účelům. Může směřovat divácký dojem do pocitu tísnivosti, ale zároveň může při vhodném načasování působit i dramaticky. Dalo by se říci, že obrazová nedokonalost funguje v analogovém hororu jako stříhová figura. Např. v *Katalogu Mandely* je distorze přítomná jako prvek, který napomáhá efektu jump scarů. V případě Kisterovy tvorby definuje celou estetiku.

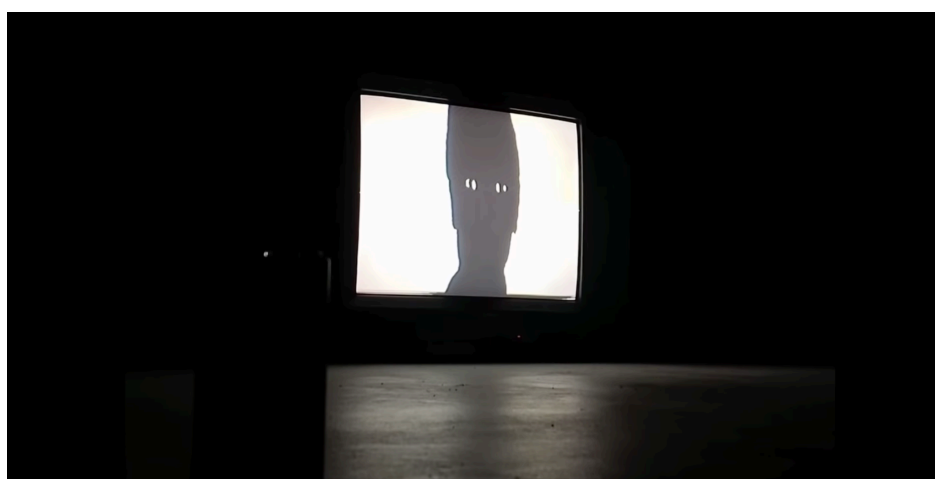
Pro analogový horor je typická tendence v rámci postprodukce předstírat obrazovou autentičnost. Tomu napomáhá případné zrno či šum, ale třeba i grafika připomínající záznam na VHS kazetu. Není výjimkou, že distorze nebo postprodukční manipulace bývá z hlediska realističnosti neopodstatněná. Jak jsem zmiňoval výše, nedokonalost může vyvolávat dojem, že vzniká na základě strašidelné situace, obrazová realita se láme pod tíhou strachu. I zakomponovaný text a grafika utváří dojem technologické zašlosti (především mírným rozostřením nebo nepatrným náhodným pohybem).

Pokud se v daném díle analogového hororu vyskytuje kamerový záběr, zpravidla bude snímat tmavý interiér. Je velice vzácné, aby v kamerovém záběru byly přítomné postavy, vyprávění se z větší části odehrává ve zvuku. Záběry exteriérů jsou v tomto subžánru raritou. To přispívá jednak k pocitu nostalgie (být doma sám, ve tmě, koukat se v dětství tajně na televizi), jednak to současně postavy jednoduše izoluje od okolního světa. Máme pocit, že neexistuje nic jiného než tmavý interiér. Zároveň se nabízí otázka, kolik diváků analogového hororu sleduje daná díla v podobných podmínkách, v jakých se nacházejí postavy. Nejčastějším vizuálním motivem analogových hororů bývá záběr na dveře, za nimiž je tma. Dveře mohou být otevřené, zavřené, pootevřené a jejich pozice může mít dramatický efekt – stávají se stříhovým refrénem. Hlavním (ne-li jediným) zdrojem světla je zapnutá analogová televize. Ta většinou promítá dětské pořady s volnou kreativní licencí, ale i ty se mohou v rámci budování napětí proměňovat do rozpadlých obrazů, tísnivých výjevů nebo jakýchsi obličejů.

Je pozoruhodné, že subžánr, jenž vychází z internetového prostředí, které je známé svou uspěchaností, rychlým generováním emocí a bojem o pozornost, se svým temporytmem staví do naprosté opozice. I tvorba na kanále LOCAL58TV, jež má v průměru zhruba 4 minuty, stojí na stříhové jednoduchosti a z velké části si vystačí se statickým pozadím a textem. V případě *Katalogu Mandely* i filmu *Skinamarink* se pracuje s více prvky, ale tím

nejzásadnějším je časová vyprázdňenost. Stříhové tempo je velmi pomalé, a to zejména ve chvílích, které vyplňují prostor mezi dějově zásadnějšími momenty. Divák má dostatek času pozorovat šumění obrazu a povolit uzdu fantazii. Např. film *Skinamarink* se z drtivé většiny skládá ze zdánlivě banálních pohledů na poloprázdný interiér či detailních záběrů běžných domácích předmětů.

V kontextu časové vyprázdňenosti stojí za zmínku práce s jump scary. V běžné hororové filmové produkci by tyto momenty byly doplněny hlasitým ruchem, který přeruší ticho, ale v analogovém hororu se velice často v těchto případech pracuje čistě s obrazem, byť ani to není pravidlem. Právě divákovo očekávání nějaké dramatické či děsivé situace vzbuzující úlek udržuje jeho pozornost. V *Katalogu Mandely* jde o naprosto stěžejní prvek. Každý jeden díl ze série směřuje k jednomu určitému momentu, jemuž je na první pohled věnována zcela zásadní umělecká péče (v pozdějších dílech série jsou tyto momenty vytvářeny za pomoci 3D animace, což jenom podporuje pocit tísnivosti). YouTube uživatelské prostředí umožňuje vidět, jaké části videa jsou nejvíce zobrazované a lze jednoduše vydedukovat, že mnoho diváků se videem proklikne pouze k onomu jump scaru. V případě *Katalogu Mandely* jde o momenty, kdy máme možnost spatřit dvojníka, jehož případu se daný díl série věnuje. Vyobrazení oné bytosti, jež krade identity, se do jisté míry stává diváckou atrakcí – divák je zvědavý na vyobrazení někoho zdánlivě lidského. V tomto ohledu se analogový horor od klasického žánru hororu liší, protože původce strachu neukazuje, a pokud ano, tak pouze náznakem (kupř. u LOCAL58TV strach nemá konkrétního původce jako bytost, ale může vyplývat z negativních pohnutek, jako je pochybování o světové vládě nebo řádu světa).



Obr. 9 – obraz dvojníka v analogové televizi²⁷

²⁷ KISTER, Alex. 18. 1. 2022, *The Mandela Catalogue Vol.2*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=XuDmawgx5Mw&t=909s&ab_channel=AlexKister. [14. 6. 2023].

Zvuk je také stylizovaný, aby navozoval dojem časové zanedbanosti, analogičnosti. Nejtypičtější pro analogový horor je ticho, šum a bezcharakterní atmosféry. Tvorba LOCAL58TV používá hudbu, která navozuje dojem televizní relace. Nediegetická hudba se až na výjimky nepoužívá. Nejvýraznějším zvukovým prvkem jsou ruchy spojené s dětskými pořady vysílanými v přítomné analogové televizi. V *Katalogu Mandely* se zvukově nejčastěji vyskytuje dialog dvou postav po telefonu. Můžeme se setkat i s momenty obrazové distorze doplněnými ruchy.

Je příznačné, jak jednotliví autoři nakládají se zpracováním ticha či neurčitěho šumu. Zde je podstatná kombinace s filmovými titulky. V *Katalogu Mandely* se titulky sloužící pro zřetelnost dialogu nenacházejí v obraze, ale v uživatelském prostředí YouTube. I přesto jsou neodmyslitelnou součástí jednotlivých epizod. Alex Kister, stejně jako Kyle E. Ball titulkují ticho nebo nesrozumitelný šum. Z tohoto ticha promlouvají bytosti naplňující úlohu strachu (viz poslední scéna ve filmu *Skinamarink*). Alex Kister pracuje i s opačným principem, v rámci jinak titulkovaného díla volí úseky, kde se titulky u promluv postav nevyskytují.

Závěr

Analogový horor poskytuje mladým autorům prostor k vyjádření, aniž by k tomu nutně potřebovali umělecké nebo technické vzdělání. Subžánr je svou formální pružností dostupný všem, kteří zvládají práci v jednoduchých stříhových nebo grafických programech. To se promítá i do celkové finanční nenáročnosti, která by do budoucna mohla otevřít mladým autorům dveře do filmového světa. Je otázkou, zda je něco takového pro autory vlastně lákavé. Jak Alex Kister, tak i Kris Straub podnikli určité kroky k tomu, aby jim internetová tvorba vynášela finančně (nad rámec toho, co získávají z reklam na YouTube). Alex Kister např. mezi svou běžnou tvorbu umisťuje promo videa na plyšové postavy dvojníků k prodeji.

Jsem toho názoru, že právě tento samoucký přístup k audiovizuální tvorbě může být něčím, co v budoucnu významným způsobem ovlivní vývoj filmové řeči. Je zřejmé, že mladá generace má svá vlastní témata (jako např. internetová odcizenost, samota, krize identity, touha být zpět v čase nevinnosti, nedůvěra k systému), o nichž zvládá vyprávět inovativními přístupy. Oproti klasickému hororu zde nefiguruje princip plot twistu²⁸. Díla v rámci analogového hororu tíhnou k exponenciálnímu zvyšování intenzity tísnivosti a úzkostlivosti, což jsou emoce pro tento žánr naprosto definující. Podobně důležitý je i pocit nostalgie, která nemusí nutně navazovat na autentické vzpomínky diváka. Nebylo by zcestné uvažovat nad tím, zda a jak moc tento žánr zasahuje do myšlenkových proudů, jako je např. surrealismus (díla spoléhají na diváckou interpretaci, věnují se vnitřním negativním pocitům, formálně nechávají prostor pro to, aby mysl mohla bloumat).

Dílo v tomto subžánru může mít stopáž od patnácti sekund až po celovečerní film. To, co analogový horor do velké míry definuje, je jeho vztah k divákovi. Díla v tomto žánru předstírají, že by neměla být viděna (grafika naznačující tajné vládní dokumenty, nesmyslné komplikované názvy), a proto je paradoxem, že analogový horor z interakce s divákem tolik těží. Tvůrci mají prostor reagovat na očekávání a přání vlastní komunity. *Skinamarink* Kyla E. Bella ovšem dokazuje, že je tento žánr schopný kriticky obstát i ve světě filmových festivalů, i mimo prostředí internetu, s nímž je neodmyslitelně spjatý.

Jako zástupce generace Z s vyobrazovanými tématy a pocity souzním, jinak tomu není ani s prožíváním nostalgie a sezením u svítící obrazovky v tmavé místnosti (což jsou shodou náhod okolnosti, ve kterých v tento moment také píšu tento závěr). Mám pocit, že analogový horor promlouvá jazykem mé generace. Svým pomalým tempem se chytře staví do opozice k všeobecnému chaosu internetu. Analogový horor patří zejména těm lidem, kteří vyrůstali s internetem jako nejvěrnějším přítelem.

²⁸ Nečekaný zvrat v ději, velmi častý v žánru hororu.

Seznam použitých zdrojů

Odborná literatura

- LONG, Rowan. Analysis of Analog Horror and its Relationship to Horror of the Past. *THE SOSLAND JOURNAL*. 2023, s. 19–36.
- FEDINA, Olga. „Creepypasta“: Images of Waiting for Death and Danger in the Online Space. *European Proceedings*. 2021. s. 667–673.
- PAVLÍK, Jakub. *Fenomén Cursed images a jeho povaha v digitální kultuře*. Online. Bakalářská práce. Praha: FAMU, 2023.
- FREUD, Sigmund. „Něco tísnivého“. In: BENDOVIÁ, Helena – STRNAD, Matěj (eds.). *Společenské vědy a audiovizie*. Praha: Nakladatelství AMU, 2014, s. 60. ISBN 978-80-7331-348-7
- ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy*. Vyd. 2. Argo, 2023. ISBN 978-80-257-4075-0

Prameny

- Reddit. r/nosleep. [online], Dostupné z: https://www.reddit.com/r/nosleep/comments/gl4o3/what_is_your_favorite_short_creepypasta/.
- HEILWEIL, Rebecca. *YouTube's kids app has a rabbit hole problem*. [online] VOX. 12. 5. 2021. Dostupné z: <https://www.vox.com/recode/22412232/youtube-kids-autoplay>.
- Know Your Meme. Typing "." Into YouTube / Full Stop Punctuation [online]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/typing-into-youtube-full-stop-punctuation>
- Fandom.com. Nostalgiacore. [online] Dostupné z: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Nostalgiacore>
- Urban Dictionary. False Nostalgia. [online] 23. 6. 2014. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=false%20nostalgia>

Videa

- KISTER, Alex. 18. 1. 2022, *The Mandela Catalogue Vol.2*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=XuDmawgx5Mw&t=909s&ab_channel=AlexKister
- Doctor Nowhere. 20. 12. 2023, *T.O.E. - starving.help*. YouTube video. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mXTYvRf3qew>
- KISTER, Alex. 4. 6. 2022, *The Mandela Catalogue Vol.333*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=1jMFvK2d_I.
- KISTER, Alex. 10. 8. 2021, *The Mandela Catalogue Vol. 1*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos&t=16s&ab_channel=AlexKister
- LOCAL58TV. 31. 10. 2017, *LOCAL58TV - Contingency*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=3c66w6fVqOI&ab_channel=LOCAL58TV
- _Boisvert. 24. 5. 2020. *Take Care*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=NZh5YxDpuK4&ab_channel=_Boisvert
- Mr. Nightmare. 19. 1. 2024. *7 Disturbing Videos Captured on Ring/Doorbell Cameras*. YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=1lL6dg_CS8
- Watchmojo.com. 22. 4. 2021. *Top 10 Creepiest Things Caught on Dash Cam*. YouTube video. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=sTz2N1yfjDY>.
- SklepovePodnozi, 14. 2. 2017, *Nanožka & Ponožek 1 - Vítej a lež*, YouTube video. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=w22QyuMsEdg&ab_channel=SklepovePodnozi
- KISTER, Alex. 31. 10. 2021, *exhibition*, YouTube video. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=n3M8qnsztvw>