# Horor v animovaném filmu

BcA. Daniel Stanchev

Diplomová práce
2011

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2010/2011

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

| | |
|---|---|
| Jméno a příjmení: | **BcA. Daniel STANCHEV** |
| Osobní číslo: | **K09368** |
| Studijní program: | **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby** |
| Studijní obor: | **Animovaná tvorba** |
| Téma práce: | **1. Teoretická část:**<br>**Horor jako žánr v animaci**<br>**2. Praktická část:**<br>**Mechanická naděje – kombinovaný animovaný film** |

Zásady pro vypracování:

**1. Teoretická část:**
**Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.**

**2. Praktická část:**
**Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část odevzdejte:**
**1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD – výstup ze střihového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio – dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 – 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz**
**2) 1x formát DVD – pro stolní DVD přehrávač**
**Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk-rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).**
**Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA, Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.**

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

**Jak číst film – Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6**
**Rozhovory Hitchcock – Truffaut, Čs. Filmový ústav, Praha 1987**
**Animace a doba 1955-2000 – Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004**
**Vyprávění v kontextu – Jedličková Alice-Sládek Ondřej (edit.), Ústav pro českou literaturu, ISBN 978-80-85778-60-1**
**Meze interpretace – Eco Umberto, UK, Karolinum, Praha 2004, ISBN 80-246-0740-9**

| | |
|---|---|
| Vedoucí teoretické části: | **prof. Ondrej Slivka, ArtD.**<br>Ústav animace a audiovize |
| Vedoucí praktické části: | **doc. ak. mal. Michal Zeman**<br>Ústav animace a audiovize |
| Datum zadání diplomové práce: | **31. ledna 2011** |
| Termín odevzdání diplomové práce: | **16. května 2011** |

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
*děkanka*

L.S.

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací

Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
*ředitelka ústavu*

# PROHLÁŠENÍ AUTORA
# BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 03.02.2011

Daniel Stanchev
Jméno, příjmení, podpis

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

*(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.*

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

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

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

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

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

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

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

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

## ABSTRAKT

Ve své diplomové práci se snažím charakterizovat a zmapovat horor v animovaném filmu, pochopit jeho estetiku a uvažovat o problémech tohoto specifického žánru. Věnuji se tvorbě některých z nejvýznamnějších světových i domácích tvůrců.



Klíčová slova: horor, animace, film, autor, umělec, divák, estetika, vizuální, tvorba, hrůza, historie



## ABSTRACT

The aim of this work is to define and analize the specifics of animated horror films, the history, the problems of the sub-genre, and the work of the most important artists, whose films we can define as an animated horror.



Keywords: horror, animation, film, artist, creator, spectator, esthetics, visual, work, fear, history

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

Ve Zlíně dne 13. září 2011

Daniel Stanchev

OBSAH

**ÚVOD** ..... **10**
**I TEORETICKÁ ČÁST** ..... **11**
**1 SPECIFIKA HORORU - LITERÁRNÍHO A FILMOVÉHO ŽÁNRU** ..... **12**
1.1 KRÁTCE Z HISTORIE ..... 12
1.1.1 Německý expresionismus ..... 13
1.2 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA HORORU ..... 17
1.2.1 Sídla hrůzy ..... 20
1.3 STEREOTYPY A INOVACE ..... 23
**2 ANIMACE JAKO SOUČÁST HORORU** ..... **26**
**3 ANIMOVANÝ HOROR** ..... **27**
3.1 SPECIFIKA A PROBLEMATIKA ANIMOVANÉHO HORORU ..... 27
3.2 SPECIFIKA ANIMAČNÍCH TECHNIK V SOUVISLOSTI S HOROREM ..... 28
3.2.1 Kreslený film ..... 28
3.2.2 Pixilace a loutková animace ..... 29
3.2.3 3D, počítačová animace ..... 30
**4 OSOBNOSTI ANIMOVANÉHO HORORU A JEJICH DÍLO** ..... **31**
4.1 ZAHRANIČNÍ TVŮRCI ..... 31
4.2 ČESKÝ ANIMOVANÝ HOROR ..... 41
**II PRAKTICKÁ ČÁST** ..... **46**
**5 VÝTVARNÉ NÁVRHY A OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ** ..... **47**
5.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY ..... 47
5.2 OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ ..... 50
**ZÁVĚR** ..... **68**
**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY** ..... **69**
**SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK** ..... **70**
**SEZNAM OBRÁZKŮ** ..... **71**

# ÚVOD

Ať už v literatuře či ve filmu je horor mnohdy považován za pokleslou zábavu. Přesto se po celém světě najde spousta fanoušků, kteří podlehli kouzlu a estetice tohoto žánru. Již od prvopočátku kinematografie se diváci v kinosálech rádi báli a přitahovalo je nadpřirozeno. Pojem animovaný film zas u spousty „nezasvěcených“ lidí vyvolá představu kresleného filmu pro děti. Kombinace těchto dvou zdánlivě nesourodých odvětví se může zdát absurdní, a proto bych se rád pokusil dokázat opak. Chtěl bych nahlédnout do estetiky hororu a animovaného filmu a najít společné body a souvislosti.

Ve své diplomové práci bych se chtěl zaměřit na specifika animovaného hororu. Pokouším se najít společné prvky a rozdíly u klasického hraného filmu-hororu a hororu v animovaném filmu. Zkoumám způsob, jakým hraný film pracuje s divákem, jakými prostředky dokáže u něj vyvolat napětí, pocity úzkosti a hrůzy, a jak tohoto dosahují autoři animovaných filmů. Objektem mého zájmu jsou rovněž přednosti a nedostatky animovaného hororu v porovnání s hraným filmem-hororem, specifika jednotlivých animačních technik, jejich klady a zápory při budování atmosféry a napětí.

Taktéž se snažím nalézt přímé i nepřímé souvislosti v estetice hororu a animovaného filmu. Pokouším se uvažovat o animaci jako o neoddělitelné součásti hraného filmu, a to ve smyslu trikových postupů, které jsou dosti důležitým nástrojem hororového žánru.

V závěru této práce mapuji tvorbu zahraničních i domácích tvůrců, jejichž dílo by se dalo zařadit do kategorie animovaného hororu.

# I. TEORETICKÁ ČÁST

# 1 SPECIFIKA HORORU - LITERÁRNÍHO A FILMOVÉHO ŽÁNRU

V úvodu bych chtěl nastínit některé z důležitých mezníků v historii filmu, jenž více či méně ovlivnily vznik a vývoj hororového žánru. Zajímám se o změny ve vnímání vizuálního ztvárnění díla diváky v souvislosti s dobou a také se věnuji novým a stále náročnějším technikám, které si tvůrci musí osvojovat, aby vyhověli nárokům dnešních diváků.

## 1.1 Krátce z historie

Jestliže hledáme kořeny hororu a estetiku hrůzy, musíme začít u gotické novely z přelomu 18. a 19. století.

Tento literární styl se formoval v letech 1790 až 1830 v Anglii a spadá do kategorie romantické literatury. Reaguje na formálnost a strnulost ostatních forem romantismu. Kořeny tohoto žánru však můžeme hledat už ve středověku. Někteří ze současných literárních autorů navazují na tento odkaz a těší se velké popularitě. Jedním z příkladů je Stephen King, který se zasloužil o popularizaci jak literárního tak i filmového odvětví hororového žánru. [4]

Ve své knize The Gothic Novel 1790-1830: Plot Summaries and Index to Motifs (1982) interpretuje Ann B. Tracyová gotickou novelu jako obraz zkázy světa. Touto zkázou procházíme ve všech aspektech novely od zápletky, lokace, charakterizací postav, až k samotnému tématu. [4]

Lokace či prostředí jsou velice důležité nejen pro vytvoření hrůzostrašné atmosféry, ale představují též symbol zkaženosti světa. Kdysi pohostinné krajiny a krásné zámky se mění v hnilobnou scenérii. [4]

Archetypem gotického hrdiny je většinou postava dobrovolně či nedobrovolně vyvržená ze společnosti. Tulák, který je vyhnancem brouzdajícím světem bez cíle a domova. Rovněž tu je záporná postava, ztělesnění zla a prostředí plné zkázy. Přesto, že se gotická novela zabývá nadpřirozenými jevy ve fantazijním světě, bere ohled na realitu. Přirozený strach z vražd, znásilnění, hříchu a neznáma, jsou součástí našeho běžného života a v gotickém románu jsou jen znásobeny. [4]

Popularita tohoto žánru jen dokazuje, že se člověk odjakživa rád bojí, a že strach může být přitažlivý. Možná proto se ještě v té době historky o upírech, démonech a příšerách těšily velké oblibě. Později se tyto nadpřirozené bytosti začaly objevovat i ve filmu, a to již od prvopočátku tohoto umění.

Mnozí teoretikové filmu považují za první hororový snímek film Georgese Meliése z roku 1896 Le Manoir Du Diable (Dům ďábla). Je to krátký dvouminutový film, který ukazuje opuštěný, strašidelný hrad, jenž je osídlen démonem. Technikou stop-triku, jenž pracuje na principu zastavení kamery v průběhu záběru, částečné změny aktérů, anebo dekorace a následného pokračování v natáčení, nechal Meliés herce převlečeného za ďábla mizet a znova se objevovat. Z dnešního pohledu spíše komický výjev silně zapůsobil na tehdejší obecenstvo. Zájem, který tento film vzbudil, a obliba gotických novel o Drákulovi, Frankensteinovi, Dr. Jakyllovi a Mr. Hydeovi apod., zajistily tomuto žánru místo ve světě filmu.

### 1.1.1 Německý expresionismus

Dalším důležitým bodem k pochopení hororové estetiky je, dle mého názoru, německý expresionismus 20. let. Umělecké hutí, které vzniklo nejdříve ve výtvarném umění a později se projevilo i ve filmu. Na konci února 1920 byla v Berlíně uvedena premiéra filmu, který byl okamžitě považován za novátorský: Kabinet doktora Caligariho. Jeho originalita diváky fascinovala a sklidil velký úspěch. Kritici prohlásili, že expresionistický styl, tou dobou již zavedený ve většině jiných uměleckých druzích, si našel cestu k filmu, a diskutovali o přínosu tohoto nového vývoje pro filmové umění. [1]

Umělecký směr zvaný expresionismus vznikl kolem roku 1908, nejprve se objevil ve výtvarném umění a v divadle – můžeme se s ním setkat i v jiných evropských zemích, ale nejintenzivněji se projevoval v Německu. Jako další modernistická hnutí z přelomu století byl německý expresionismus vzpourou proti realismu. Stoupenci tohoto uměleckého směru s oblibou užívaly extrémní deformaci, aby místo vnějškového vzhledu zachytily skrytou vnitřní emocionální realitu. Expresionisté často používali velké siluety jasných nerealistických barev s černými konturami jako v kreslených filmech. Figury bývaly prodloužené; obličeje měly groteskní úzkostné výrazy. Budovy byly zhroucené nebo nakloněné, s podlahou strmě zvednutou v rozporu s tradiční perspektivou. [1]

Výstižný popis expresionistického hnutí od Kristin Thompsonové a Davida Bordwella, platí stejně tak pro expresionistický film.
Stylizovaná herecká akce, divadelní líčení a celkově pochmurná atmosféra tohoto hnutí, byly ideální půdou pro horor na jedné straně a na druhé straně jsou tu prvky typické pro animovaný film. Kdybychom uvažovali o hororu a animovaném filmu, jako o dvou odlišných, filmových žánrech, tak je německý expresionismus bodem, kde jsou si tyto žánry nejblíže. Ať už po vizuální, výrazové, či estetické stránce jsou horor i animovaný film tímto hnutím znatelně ovlivněny. U animovaného filmu je to v první řadě výtvarná složka. Stylizace misanscény, deformace postav i pokroucená perspektiva jsou velice častými a běžnými jevy, používanými jako výtvarný vyjadřovací prostředek v animaci.

Německý expresionistický film rozhodně klade velký důraz na kompozici jednotlivých záběrů. Výprava funguje jako téměř živá součást děje a hercovo tělo se stává vizuálním prvkem. Hercův takřka taneční pohyb se může kombinovat se stylizovanými tvary dekorace a vytvářet vizuální vzorce. Asi nejvýraznějším a nejběžnějším rysem expresionismu je užití deformace a zveličení. V expresionistických filmech jsou domy často špičaté a pokroucené, židle vysoké, schodiště křivá. [1]

Kdybychom tuto obsáhlou charakteristiku Thompsonové a Bordwella, vyňali z kontextu tak by se mohla stejně dobře vztahovat k animovanému filmu. Některé z expresionistických filmů např. Kabinet doktora Caligariho Roberta Wieneho, Kabinet voskových figurín Paula Leniho, či Murnauv Upír Nosferatu, který je prvním z řady filmů o upírech, patří ke klenotům hororového žánru. Jiné nemusí přímo souviset s tématem hororu, ale pochmurnou atmosférou poznamenanou poválečnou frustrací, nepřirozenou hereckou akcí a stylizací dosahují děsivého účinku velice sofistikovaně.

Expresionismus objevil způsob, jak vytvořit působivou atmosféru pro horory a další žánrové příběhy. Po promítnutí těchto filmů v USA a pozdějším útěku filmařů z nacistického Německa do Hollywoodu se objevily ohlasy tohoto stylu v hororových filmech společnosti Universal z konce 20. a ze začátku 30. let a o něco později v šerosvitu pochmurných kriminálních thrillerů známých jako film noir. Expresionismus se nadále příležitostně vynořoval, jako například v některých dekoracích amerického komediálního hororu Beetlejuice (1988; rež. Tim Burton). [1]

Z Německa se tedy rodící se žánr hororu přes-ouvá do Hollywoodu, kde se postupně formuje do podoby, ve které ho známe dnes. Právě v této době se na plátně poprvé objevily postavy hraběte Drákuly, mumie, neviditelného muže, Frankenstaina a dalších filmových příšer, které byly v průběhu dějin filmu stále oživovány. Dnes už se tyto postavy staly ikonickými obrazy a objevují se v různých kontextech jak v hraném, tak i v animovaném filmu. Jelikož jsou již tak notoricky známé, v dnešní době už u diváků těžko vyvolávají stejnou hrůzu, ale beze sporu je nacházíme v pozměněné podobě i v současné žánrové tvorbě. Souvisí s tím jev zvaný zesílená kontinuita, ale tomuto problému se budu věnovat později. Některé horory vznikaly už ve 20. letech ve studiu Universal. Modelem řady příštích filmů se v roce 1927 stala Leniho populární Příšerná chvíle, v níž se skupina lidí schází v opuštěném domě, aby si vyslechla text závěti. Universal si úspěch zopakoval v cyklu hororů, který odstartoval Browningův Drákula (1931), který se stal velkým hitem. Následoval další úspěšný film Jamese Whalea Frankenstain (1932). V pozdějších letech tento cyklus hororů trpěl opakováním původního syžetu a rozpadl se. Významnou řadu hororů vyprodukovalo oddělení „béčkových“ filmů společnosti RKO na počátku 40. let. Vedení produkce se tam ujal roku 1942 Val Lewton, který z nedostatků financí učinil přednost – vyhnul se obrazovému znázornění monster a násilí a soustředil se na prokreslení postav, které jsou pronásledovány neviditelnou hrůzou. [1]

Tento postup se ukazuje jako velice sofistikovaný způsob jak vyvolat u diváka hrůzu tím, že tvůrci nechávají volnost jeho fantazii, která je mnohem mocnější než výrazové prostředky filmu. Neurčité zlo, strach z neznáma jsou mnohem děsivější nežli roztodivné příšery na plátně. Pokud hrdina nezná původ a povahu protivníka, tím hůř mu může čelit.

Významnou roly sehrál horor v polovině 50. let v podobě filmů pro teenagery. S nástupem televize klesala návštěvnost kin a Hollywood se dostal do velké krize.

V roce 1954 Američané vlastnili 32 milionů přijímačů a koncem dekády už mělo televizi devadesát procent domácností. Příměstský způsob života a vysílaná zábava způsobily, společně s dalšími způsoby využívání volného času, že v letech 1947 až 1957 zisky filmového průmyslu poklesly o čtyřiasedmdesát procent. Řada producentů čelila poklesu návštěvnosti kin tím, že se zaměřila na určité části populace. V půli 50. let se stal výnosným trh s filmy pro mladistvé ( teenpics). [1]

Některé ze společností se zaměřily na výrobu rokenrolových muzikálů, dramat o mladistvých delikventech a vzkřísily žánry sci-fi a hororu. Ve svých pokusech přilákat diváky, kina zavedla půlnoční projekce, kde se promítaly právě tyto druhořadé žánrové filmy. Mladí se stále chodily do kina bát, ale některé diváky horor lákal i z jiných důvodů. Naivita a atmosféra některých béčkových filmů měly svoje kouzlo, které lákalo publikum.

V 70. letech pokračoval započatý rozkvět žánrů, jako byly horor, sci-fi a fantasy, podpořený novou otevřeností. V těchto vysoce umělých a tělesných žánrech bylo možné uplatnit špičkové speciální efekty a nabízelo se u nich vedlejší využití ve formě komiksů, televizních seriálů a videoher. Proto se hororu věnovalo a rozvíjelo ho mnoho tvůrců generace 70. let – Steven Spielberg, Brian De Palma, John Carpenter a George Romero – a zapletli se s ním i další prestižní režiséři, včetně Francise Forda Coppoly (Drákula, 1992). David Cronenberg si ve filmech Scanners (1981), Videodrome (1985) a Moucha (1986) dával záležet na příšerných deformacích lidského těla. [1]

Mezi tato velká jména bych ještě zmínil Stenleyho Kubricka a jeho film Shining (1980) podle stejnojmenné novely Stephena Kinga, kde režisér kombinuje žánrové postupy hororu, thrilleru a svým svérázným stylem povyšuje tento film na umělecké dílo, které má čestné místo v dějinách filmu.

Diváci už měli jisté zkušenosti a znali stanovené rámce tohoto žánru, takže se spíše chodili dívat na horory v očekávání, jak si tvůrci poradí s žánrovými postupy a čím je překvapí.[1]

Nejspíše estetická hodnota hororu byla tou hlavní silou, která stále přitahovala diváky. V 70. letech s nástupem videa bylo vyráběno mnoho filmů přímo pro distribuci na videokazetách. Jejich kvalita je určitě sporná ale přesto se jak kolem sci-fi tak kolem hororu formovali „fanouškovské“ subkultury. Magazín Famoust Monsters of Filmland, který poprvé vyšel v roce 1958, přiživil lásku ke klasickému hororu. [1]

Fanoušci se stali sběrateli a hledaly hodnoty i u těch filmů, kde se to zdá velice obtížné. S nástupem videa a digitálních médii kopírovali a vyměňovali si kopie oblíbených titulů. Někteří režiséři byly oslavování za jejich špatnou práci, ať už z recese či z bezmezného obdivu k žánru. Asi nejznámějším příkladem je Edward D. Wood Jr., který byl korunován titulem nejhoršího režiséra všech dob. Ve svých filmech se nijak netrápí s výpravou, dekoracemi a až groteskní hereckou akcí. Filmy jako Plan 9 From Outer Space (1959) jsou kuriózními výtvory, jelikož se v nich nebere ohled ani na skoky denních a nočních záběrů v jediné scéně. Ed Wood si zasloužil i pozornost jednoho z mistrů současné hororové estetiky Tima Burtona, který o něm v roce 1994 natočil film. Je zajímavé, že obskurní estetika „béčkových“ hororů ovlivnila i vznik hudebních subkultur. Na konci 70. let v Kalifornii USA vznikl hudební styl zvaný psychobilly, který se otevřeně hlásí k odkazu hororu a sci-fi jak ve svých textech, tak i ve své image.

## 1.2 Obecná charakteristika hororu

Jestliže se snažíme pochopit „kouzlo“ hororu, estetiku hrůzy a podivnou přitažlivost tohoto žánru v literatuře či filmu, je nutností stanovit si typické prvky a zákonitosti, určit jejich význam a funkci. Na rozdíl od hollywoodského žánrového filmu, kde je snadné najít určité stereotypy a zažité postupy, animovaný film většinou pracuje s hororovými prvky trochu jinak. Až na výjimky, které kopírují hollywoodský styl, nejčastěji snímky označované jako animovaný horor kombinují prvky pohádky, surealismu, parodie a nekladou meze fantazii tvůrce. Je velice obtížné přesně určit, co to je animovaný horor, a proto je nezbytné najít konkrétní žánrové znaky. Velice podrobně a obsáhle se tomu věnuje Iordan Chimet ve své knížce Hrdinové & fantomy myši, a proto si dovolím citovat jeho definici doslovně: „Onirický nebo vědecko-fantastický film, film s vampýry, zombie, gigantickými nestvůrami, homunkuly, golemy nebo s moderními roboty, všechny možné kategorie, stanovené ovšem

podle vnějších formálních kritérii, které lze zaměnit, navrstvit na sebe nebo jedny druhými zrušit, které nám však nicméně neodhalí vyšší duchovní soudružnost, jež by nám jako jediná mohla nabídnout klíč k jeho tajemství – to znamená fantastický film, ať už ho najdeme v jakékoli hypostazi, zůstává čistým představením, meditací nebo možná přesněji řečeno zkamenělým výrazem archaické meditace o realitě a nadrealitě, interferenci světů a o svobodné cirkulaci mezi viditelným a neviditelným, a protože je založen téměř výlučně na strachu, říkáme mu příliš volně horor: Avšak hrůza, ať už jako pouhá technika, nebo jako vyvolávání vzrušujícího pocitu, potlačuje ovšem v této podobě svou podstatu, neurčuje důvod svého bytí. Je jen derivátem, emocionálním momentem druhého stupně, provází, ale i utajuje – pravděpodobně nevědomky – skryté jádro své magické provenience. Horor uchovává izolované fragmenty, střepy, které odletěly od dříve dokonale organizovaného zaokrouhleného a homogenního jádra magického vysvětlení světa. Původní smysl zmizel a univerzální koncepce zahrnující a skládající všechno, co existuje, do konečné hierarchie se rozpadává, takže zůstávají jen disperzní zlomky nebo prostě představy někdejší magické praktiky bloudící osamoceně, náhodně a bez řídícího ducha.“ [2]

Dále ve své knížce Chimet nachází určité stereotypy žánru, co se týče postav, lokací, používaných artefaktů, symbolů či motivace postav, které jsou společné literatuře i filmu. Horor, jak lze pozorovat je neměnný, zafixovaný kolem několika námětů a ojedinělých postav a užívající stále stejné techniky, schémata a triky – vzpírá se čemukoli novému.
Skrytou pravdou hororu je obsah jeho magického jádra. Magie tu není použita ve své celistvosti, jsou z ní vybrány jen ony exorcistní techniky pradávných hrůz a nočních můr; horor totiž pokaždé pochází z ducha noci. Osou hororu, jeho pevným hmotným těžištěm, kterým se dosahuje hrůza, je metamorfóza prováděná podle vzoru magie, jež ji v teorii uznává jako zákon vesmíru a v praxi se ji snaží realizovat. [2]

Náboženství a horor jsou beze sporu úzce spjaty svou podstatou i vnějšími rysy. Zatímco náboženství se zabývá abstraktními pojmy, fantazijní žánr je založen na jejich konkretizaci a zjednodušení. Typické pro horor je zhmotnění dobra a zla v jeho extrémních podobách a náboženství se většinou objevuje jako nástroj v boji proti černé magii. Biblické motivy pohrom a zázraků mají prapůvod v neschopnosti člověka vysvětlit si některé přírodní jevy. S těmito motivy pracuje horor vlastní logikou, kterou Chimet taktéž zkoumá. Zázrak jako takový je povolen pouze jako výjimečný stav a jedině jako stvrzení paktu s okultní mocí, uzavřeného člověkem tvořícím zázraky. Falešný mág nebo čaroděj může napodobit zázrak

vyvolaný nečistými duchy, aby rozpoutal nebo prohloubil všeobecný zmatek a podkopal základy dobra a racionality. Egyptské pohromy přežívají v hororu děsivými příběhy o civilizaci ohrožené invazí ďábelsky a agresivně bujícího rostlinstva, útočných minerálů, hmyzu, malých živočichů a ptáků. Když magický činitel zmizí, kataklysma se rozvíjí samo dál podle zákonů platných v realitě, která je přinucena akceptovat počáteční změnu. Zázrak druhého stupně, který se provádí snadněji a je ostatně předváděn neustále, je metamorfóza člověka. Přenášejí se specifické vlastnosti z jednoho druhu na jiný, při čemž se přechází od reálného k imaginárnímu nebo naopak, z jedné sféry do druhé, od bezduchého předmětu k jedinci obdařenému životem. Metamorfóza naráží na různé reakce a může sloužit nejrozmanitějším a nejprotichůdnějším zájmům. [2]

Chimet dále nachází typické protagonisty hororu, archetypální postavy, které se v jednotlivých žánrových dílech liší jen v zasazení do kontextu dané doby a lokace. Pekelné bytosti v hororu si ověřují apokalypsu, jednou v širším, jindy v omezenějším rozsahu. Dají se zařadit do čtyř typů, lišících se svým ústrojenstvím, ale spjatých společným duchem jako kovy. Tyto bytosti plní v podstatě obdobné funkce: jsou to Zvíře, Golem, Automaton a strašidelné zjevení. [2]

Na prvním místě se objevuje reálná šelma, gigantické zvíře zašlých věků, pradávný strach, který je usazen v černých můrách lidí a šíří dál hrůzu. Vtělen do někdejších forem stává se mocí vnášející neklid do každodenního života. Některé zvířecí druhy osvědčují senzibilitu, ne-li přímo poslání, a v každém případě zjevnou disponibilitu pro neblahou roli, kterou vyžaduje horor. [2]

Zvířata v tomto žánru často mívají i jinou funkci nežli ztělesnění zla a přímého ohrožení. Některé živočišné druhy jako jsou noční ptáci, černý kůň, netopýr, žlutý pes a jiné, zlo pouze předznamenávají a jsou dokladem neviditelného nebezpečí, aniž by sami musely být zdrojem tohoto zla. Přesto jejich přítomnost vzbuzuje strach a vytváří napětí.

Zvíře – člověk vykonstruovaným životaschopným hybridem, jenž kumuluje vyšší vlastnosti těchto dvou analogických typů. Nejznámější a nejhrůznější pekelnou transformací je vlk – vlkodlak -,jemuž zůstává přirozená povaha šelmy a lykantropie se docílí pomocí ďábelských kapek nebo mastí. [2]

Golem je vymodelován z červené hlíny, surovin, z níž byl stvořen i Adam, takže jsou-li známy formulky a posvátná čísla božský akt lze opakovat. [2]

Automaton, pokud je posuzováno z hlediska mechanické virtuozity, je triumfem lidského rozumu, ale budí ustavičnou obavu z utajeného života, jejž by mohlo lehce zplodit jeho ústrojí. Neutuchající temná obava z možné revolty robotů, dožadujících se vlastní nezávislosti, ne-li dokonce vlády nad lidskou rasou, je už tradiční. Je poděsivé, protože reprezentuje člověka, aniž ho uznává, a protože v témž ústrojí spojuje zároveň pohyb života a neprůhlednost smrti [2]

U strašidelného zjevení jde o absolutní metamorfózu (protože transformuje látku v naprosto svobodném a beztížném stádiu světla, vlastně v tomto případě tmy) plodící absolutní horor (protože sleduje zatemnění rozumu násilím a utracením života). Zombi je mrtvola vzkříšená z praktických důvodů. Musí pracovat jako zemědělský otrok nebo zahradník na plantážích kouzelníků z Haiti. Ale vampýr zůstává absolutní pekelnou kontradikcí, pocházející zároveň z forem zvířecích (například netopýr, sám o sobě spektrální forma tmy, v kterou se obvykle proměňuje), lidských i ďábelských a napájí se rovnoměrně z principů života i smrti a ty postupně všechny postupně ruší: mrtvý, který každý den ožívá a umírá a potřebuje krev života, je živou a zároveň mrtvou bytostí. V tomto zvláštním jedinci koexistuje každé tvrzení s vlastní kontradikcí. Je nesmrtelný, protože na něj nepůsobí destruktivně čas. Je univerzální negací, trvalým monstrózním prokletím, které vede soumračné pokolení k oblasti temnot. Neprostupná záhada v stále řidším ovzduší filmu s vampýry dosahuje možná intenzity autentické hrůzy, jako může vyvolat sezení provozovatelů černé magie, která mu byla měřítkem i modelem. [2]

### 1.2.1 Sídla hrůzy

Kromě typických bytostí vyskytujících se v hororu můžeme pozorovat i typické lokace tohoto žánru, které Chimet opět velice podrobně zkoumá. Přesto, že zlo může sídlit všude, má v oblibě některá místa, určité přírodní nebo umělé architektury, stejně jako naopak má výsostné zábrany známé z magie a vyjádřené ve formulkách, číslech a v nepříznivých astrologických poukazech. Magický kruh, který se mohl nakreslit kdekoli měl zajistit okultnímu badateli absolutní ochranu pod podmínkou, že bude striktně respektovat předpisy.

Magický kruh je dokladem abstraktního, nanejvýš mobilního prostoru a podléhá jen omezenému vlivu času. [2]

Existuje však i zjevná predispozice černé magie a démonických sil pro určitá sídla. Moderní horor téměř nezměnil inventář těchto tradičních staveb, které mají, jak se domníváme, určité mimořádné vlastnosti usnadňující pekelnou operaci. Většinou tyto místa podléhají dvěma podmínkám. Jednou je naprosté odtržení místa od obecné reality. Hrdina uprostřed tohoto prostoru už není chráněn před vzpourou živlů, před svody podzemního světa a silami, které se ho dožadují, ale naopak je jeho kořistí. Je držen v úzkém prostoru, z něhož nemůže uniknout. Zdá se, že druhou vlastností je zvláštní životnost, kterou toto místo šíří kolem, skrytá a nepřátelská, difuzní a monstrózní, nikdy neochabující životnost prosakující z místa, kde zapustilo své kořeny zlo. V inventáři hororu všech dob najdeme vždycky zámek a les, bažinu, ostrov, mlýn, osamělý dům a místa poznamenaná už svou vlastní podstatou, jako hřbitov, ruiny kláštera, jeskyně, pustá rozcestí atd. [2]

Zámek v hororu představuje záhadné dílo. Obklopuje ho mlčení vnějšího světa, který s jeho vlastním mlčením komunikuje. Hrdina zřídka kdy někoho potkává cestou po chodbách, schodech, balkonech, ve věžích nebo v podzemí. Vnitřní síť komnat a chodby směřující k východu skládají schéma labyrintu v ještě komplikovanější variantě, neboť se táhnou jak horizontálně, tak vertikálně. Každá věc je něčím zaměněná, tedy podřízena mystifikaci mimozemského původu: dveře, zbroj, stěny, přihrádky v knihovnách, obrazy atd.
Mlýn je dalším oblíbených lokací zla. Působí jako nestvůrný gigantický hybrid složený z oživlého dřeva a připravující se k vzlétnutí. Je náladový, neschopný se podřídit naplno disciplíně, snadno se dává unést zuřivostí, podléhá momentálním náladám, ale neupadá do násilností. [2]

Hrůzu vzbuzuje mlýn nejspíše svou nesourodou podstatou. Statická a zároveň dynamická struktura této stavby vyvolává nejistotu a tím i přirozený strach z neznáma. Ostrov je ideální variantou uzavřeného prostoru odříznutého od světa a vybudovaného jako zvláštní území podřízené diktátu pekla. Uzavřený prostor v hororu se vytváří proto, aby vyloučila jakákoli naděje na únik a jakákoli jeho možnost. Ostrov podobně jako zámek nebo osamělý dům, jen ve větších rozměrech, představuje prostor, na který nemůže působit vnější vliv, kam nelze vniknou a odkud nelze uniknout. [2]

Osamělý dům odpovídá ve zmenšeném měřítku zámku a zbloudilí poutníci ho mohou objevit v pusté stepi, na rozcestích, v temném lese, na okraji lidských sídlišť, ale také uprostřed města. V takovém případě funkci lesa, propasti nebo oceánu přebírá bouře, která vyloučí okolní prostor a vytvoří chráněné prostředí, jaké potřebuje pro své manifestace podsvětí. [2]

Bytostná samota opery, stavby se zamaskovaným posvěceným posláním není způsobena ani podporovaná žádným vnějším momentem, ale vyplývá z hlubokého a přirozeného hnutí plynoucího z její vlastní povahy, která ji zaručuje imunitu, distanci od světa a odloučenost od okolního prostředí. Sdílí magický statut se zámkem nebo ostrovem, ale zvláštností jejího postavení je samota vydobyta uprostřed světa. Muzeum, opera, divadlo jsou obřadní síně, prostory sloužící rituálu, vesměs utajené, které stále mění formu a jejichž účel není příliš jasný. [2]

Některá místa jsou tradicí i vlastní povahou vyhrazena pro evokaci mrtvých, pro obchodování s podsvětím: blázinec, márnice, hřbitov, rozvaliny kláštera. Jsou spjaty s myšlenkou smrti a s odpovídajícími doprovodnými nebo předzvěstnými jevy, jako je tma, hrůza, agonie těla nebo ducha. [2]

Horor pracuje také s řadou artefaktů. Některé předměty z každodenního života dostávají nadpřirozenou funkci. Okultní předměty mnohdy značí přítomnost temných sil, či slouží jako schránka zla. Dost často je fyzická destrukce těchto artefaktů jediným možným způsobem jak zničit zlo. V hororu tyto předměty většinou mají funkci brány, či spojovacího prvku mezi realitou a podsvětím. Jiné artefakty zas slouží v boji proti temným silám, krucifix, stříbrné kulky, a svěcená voda jsou už notoricky známými zbraněmi. Takovýchto artefaktů je spousta, ale některé z nich se v hororu objevují neustále. Zrcadlo odráží svět, který známe, familiární i cizí, blízký i vzdálený, zkrocený i vzpurný, imaginární i reálný. Protože samo zároveň je a není, představuje variantu /symbol nebo poselství/ nějakého třetího světa, je tím co spojuje, jakousi tajnou pasáží každému přístupnou. Zrcadlo však dokonale skrývá tento svůj dar, a to mu při jeho dvojí povaze umožňuje udržet si jedinečnou sílu nebo se jí zbavit, když ji nepotřebuje. Tento magický nástroj, ve věšteckém umění prvořadý, vidí nejen do prostoru, ale i do času, kteroužto zvláštní výsadu sdílí do jisté míry i se svými deriváty: se skleněnými koulemi, poháry atd., které se rovněž používají ve věštecké magii. [2]

Pochodně a svíce přirozeně nacházejí své místo v hororu, protože jsou odjakživa spojené s pohřebným. Mají dvojí symboliku – jednak vyjadřují život, přinášejí oheň, tedy magické tajemství, jsou nástrojem okultní moci, a jednak připomínají svým mihotavým a váhavým plamenem lidský život, který jednou uhasne. Ve srovnání s absolutní, ničím neporušenou tmou je tma pročísnutá světlem pochodní mnohem hrůznější, poněvadž má víc možností vytvořit něco neskutečného, jež vtiskuje tvarům bez podstaty, a poněvadž otvírá bránu k podzemním světům, s jejichž povahou je spřízněna.
Čarodějnické knihy jsou obdařeny aktivní mocí. Staré knihy pojednávající o vampýrech nebo o lykantropii, které zdaleka nepředstavují pouhou součást rekvizit, ale nejaktivnější element magické knihovny, hrají důležitou roli v konstrukci zápletky a tím napomáhají k potírání nečistých sil. Chovají a samozřejmě skrývají tajemství, ale taky je prozrazují. [2]

Iordan Chimet si také všímá symbolismu využití barev v hororu. Zdá se, že horor zaujímá pevnou a nesmiřitelnou morální pozici mezi bílým a černým. Symbolická hodnota černého je známá, ale horor zasévá pochybnost, i pokud jde o absolutní nevinnost bílého, vrhá na ně podezření, pronásleduje je a nastavuje mu všemožné pasti. V barevném hororu zaujímá zvláštní a privilegované místo červená barva /v interiérech, oblečení a na představeních/. Je to barva násilí, utrpení a vášně – na jedné straně ve významu vypjatého, paroxystického citu, a na druhé utrpení a anticipace smrti -, která vnáší agresivitu do světa barev, anticipuje ji ve světě lidí a možná že před ní i varuje. Barvy možná reagují podobně jako zvířata při pohledu na krev a zděšeně roznášejí zárodek šílenství dál, do pasivních a vyrovnaných oblastí reality. [2]

## 1.3 Stereotypy a inovace

Abychom mohli najít prvky hororu v animovaném filmu, měli bychom se zabývat i způsobem, jakým tento filmový žánr pracuje s divákem, s jeho vědomím i podvědomím. Jak dokáže vytvořit a udržet napětí, či vyvolat hrůzu. Jelikož je film dynamické médium, které se proměňuje a vyvíjí s dobou, měli bychom se podívat i na způsob, jakým hororový žánr čelí nárokům diváků v minulosti i současnosti.

Ať už v jakékoli své podobě, horor pracuje se strachem na vědomé a podvědomé úrovni. Nejčastěji využívá přirozeného strachu z neznáma. Ukazuje nadpřirozené podoby zla, kte-

rých se bojíme, protože je neznáme a tím pádem se jim nemůžeme bránit, vyšinuté jedince, u kterých nelze předvídat jejich jednání a nepřirozené chování známých i fiktivních živočišních druhů. Kromě využití symboliky barev na podvědomé úrovni hororu, můžeme hledat i souvislost ve využití tvarů. Není náhodou, že gotické hrady a domy svými ostrými, agresivními tvary jsou nejčastější lokací hororu, ať už je děj zasazen do minulosti, či současnosti.

Ioan Chimet konstatuje, že zkušenost doby nemá na utváření hororu žádný vliv, co se týče jeho podstaty, ale v průběhu dějin filmu můžeme sledovat vývoj ve vnějších znacích tohoto žánru. Mění se hlavně způsob užívání výrazových prostředků filmu, v závislosti na vývoji technologií a požadavcích doby. Co se týče tempa, způsobu vyprávění, zasazení děje či vizuálních efektu se horor nezbytně musel podřídit současným trendům. Je očividné, že filmy z 30. let i přes svoje nesporné kvality, nemůžou působit stejným způsobem na současného diváka, jak tomu bylo v době, kdy vznikly. Přitahují nás svou poetikou ale spíše než hrůzu vyvolávají nostalgii, či úsměv. Je to způsobeno jevem, který teoretikové nazývají zesílená kontinuita.

Rychlejší střih, více detailů, inscenování walk-and-talk a pohyb kamery kolem statických herců, to vše mohl být výsledek působení televize, která musela trvale udržovat zájem diváka na co nejvyšší úrovni, aby nepřepnul na jiný kanál nebo neodešel z pokoje. Protože konečnou stanicí většiny filmů bylo video, filmaři přizpůsobili své postupy požadavkům domácího sledování a vytvořili intenzivnější, zesílenou verzi klasické kontinuity. Většina kameramanů a režisérů mezi jednotlivými filmovými projekty točila reklamy a hodně filmařů zahájilo svoji kariéru právě v reklamě nebo u videoklipů. A tak tlak televize na rychlý, efektní účinek pozměnil přístup tvůrců k filmům. [1]

Konkrétně v hororovém žánru se to projevuje tendencí ukazovat na plátně samoúčelné, přehnané násilí a morbidity. Současné trikové technologie umožňující velice realistické a konkrétní znázornění hrůz, jsou mocným nástrojem v rukou filmařů, ale zároveň svádějí k bezmyšlenkovitému používání za účelem spíše šokovat nežli opravdu vyděsit. Z tohoto důvodu, v současné době můžeme sledovat trend takzvaných „krváků“ typu Texaský masakr motorovou pilou, které se nezabývají hlubším zdůvodněním podstaty zla, ale soustřeďují se čistě na vizuální prožitek. Neúnosná dávka násilí mnohdy filmu spíše škodí, nežli mu přidává na kvalitě, jelikož nastává psychologický moment vytržení diváka z děje.

Ochota diváka vnímat přespřílišné násilí má určité meze, a když je tvůrci překročí, divák je vytažen z děje a jeho pozornost je odvedena vnějšími znaky filmu. Například začne přemýšlet nad technologickou stránkou filmu, jak je daný záběr vytvořen, jestli tvůrci použily barvu místo krve, či počítačových efektů atd. V tomto případě se divák přestává ztotožňovat s hrdiny a prožívat s nimi strach a napětí.

Samozřejmě jsou i současní filmaři hledající inovativní způsoby jak vytvořit atmosféru hrůzy a děsu. Za velice zajímavý počin považuji například The Blair Witch Project (1999), režisérů Daniela Myricka a Eduarda Sancheze, využívající výrazových prostředků dokumentárního filmu a mystifikace za pomoci médii, k vytvoření autentického pocitu hrůzy. V tomto filmu zhmotněnou podobu zla neuvidíme, ale tušíme jeho přítomnost. Paradoxně, špatná technická kvalita a absence rafinovaných filmových triků, působí mnohem hrozivěji nežli film zakládající svoje kvality na neomezených možnostech digitální postprodukce. A jestliže hledáme stereotypy a inovace v tomto žánru, The Blair Witch Project je dokladem tvůrčího přístupu v oblasti hororu.

# 2 ANIMACE JAKO SOUČÁST HORORU

V této kapitole bych se chtěl krátce zabývat nepřímými souvislostmi a spojovacími prvky hororu a animovaného filmu. Již od prvopočátku kinematografie byly animační techniky nedílnou součástí hraného filmu. Aniž by nad tím tak uvažoval, G. Meliés využíval a zdokonaloval techniku stop-triku při vytváření fantazijních výjevů ve svých filmech. Jak jsem se již zmiňoval, mnozí považují právě jeho Dům ďábla (Le Manoir Du Diable, 1896) za první hororový snímek. Jelikož je svět hororu světem imaginace a magie, animace byla ideálním způsobem jak zhmotnit fantastické prvky tohoto žánru na filmovém plátně. I v současnosti jsou animační triky nejčastěji používanou trikovou technikou, ale díky současným technologiím jsou tak dobře zamaskovány, že nezasvěceného diváka by nikdy nenapadlo uvažovat o nich jako o animaci. Málokdo si uvědomuje, že obrovské destruktivní výbuchy, hrůzostrašné obludy, či naturalistické morbidity jsou v současnosti vytvářeny pomocí 3D animace. Jejich nezištnost je ve filmu jejich hlavní hodnotou, ale to nemění nic na faktu jejich přítomnosti.

Pixilace, založená na principu snímání okénka po okénku, byla nejčastěji používanou animační, trikovou technikou od prvopočátků filmu až do zdokonalení digitálních technologií. Díky ní mohl na plátně ožít King Kong z roku 1933 i Cameronův první Terminátor 50 let poté. Na principech pixilace vybudoval svůj kouzelný svět Karel Zeman, i přes silnou stylizaci používal tuto techniku spíše jako trikový postup, nežli přiznanou animaci. I za obrovskou autenticitu oživlých prehistorických ještěrů v Jurském Parku (1993) Stevena Spielberga vděčíme nejen 3D digitální animaci, ale i tradiční pixilaci, jelikož veškeré trikové scény byly předtočeny pomocí klasických loutek. Před nástupem digitální postprodukce bylo mnoho světelných efektů, blesků, či výbuchů vytvářeno pomocí rotoskopie, což je technika umožňující překreslování a upravování filmových záběrů po jednotlivých okénkách.

Další nepřímé souvislosti animovaného filmu a hororu můžeme hledat ve výtvarné složce obou žánrů. Aby vytvořil potřebnou atmosféru, horor často používá výtvarné stylizace prostředí i postav. Práce filmových maskérů, při tvorbě všemožných děsivých tvorů a výjevů vyžaduje přinejmenším stejnou dávku kreativity, s níž výtvarník animovaného filmu vymýšlí svoje postavičky.

# 3 ANIMOVANÝ HOROR

## 3.1 Specifika a problematika animovaného hororu

V průběhu dějin animovaného filmu, ať už světového či českého, se ukazuje velice náročným úkolem najít díla, které bychom mohli jednoznačně zařadit do kategorie hororu. U většiny děl, které považujeme za animovaný horor, můžeme nejčastěji sledovat jen určité prvky a volnou inspiraci, čerpající z estetiky hororu, nežli přesně definovaná pravidla a postupy samostatného žánru. Nejčastěji jsou děsivé výjevy v animovaném filmu doplněny dávkou humoru, nadsázky, či podléhají fantasijní poetice typické spíše pro žánr pohádky. Je to způsobeno jednak samotným charakterem animovaného filmu, nabízející neomezené možnosti autorovi fantazie, které však často vedou k absenci reality nezbytné pro fungování hororu, a jednak milnými stereotypy řadícími animaci do kategorie vyhrazené pouze dětskému obecenstvu. Ioan Chimet konstatuje, že podstatou hororu je zasazení „černé magie“ a fantastických prvků do reálného prostředí. Ukazuje se, že rozdíl mezi klasickou pohádkou a hororem tkví hlavně v přístupu k realitě. Zatímco v pohádce, která je svou strukturou velice podobná, nemusíme nacházet žádné racionální souvislosti a logiku, horor to částečně vyžaduje. Právě přítomnost nadpřirozených sil v konfrontaci se známou realitou vytváří zneklidňující pocit a hrůzu.

Jelikož reálie v animovaném filmu nejčastěji podléhají výtvarné stylizaci, pro diváka je podstatně těžší ztotožnit se s postavami a přistoupit na pravidla jejich umělého světa. Vnější forma se často jeví rušivým momentem, který na sebe upoutává pozornost a znemožňuje divákovi soustředit se a plně prožívat děj.

Nejspíše s nástupem televize, která se zaměřuje převážně na produkci animovaných seriálů určených dětem, v podvědomí většinového diváka vzniká milná představa o animovaném filmu. Tyto zažité stereotypy jsou další překážkou k pochopení kouzla animovaného hororu. Zesílená kontinuita, o které jsem se již zmiňoval, je taktéž nepříznivým jevem pro tento žánr. Zatímco krátké animované snímky Ladislasa Stareviče z roku 1910, mátly a děsily tehdejší diváky realističností pohybu animovaného hmyzu a neznalost technologie se jevila dalším děsivým faktorem, v dnešní době všudypřítomné, technicky dokonalé reklamy, plné digitálních triků je divák stále otrlejší a touží po stále silnějším vizuálním zážitku.

## 3.2 Specifika animačních technik v souvislosti s hororem

### 3.2.1 Kreslený film

Kreslený film se zdá být nejproblematičtějším animovaným sub-žánrem ve spojitosti s hororem. Na své popularitě v průběhu dějin získával hlavně díky absurdním groteskám, pro které byl ideální půdou, a klasickým pohádkám v podání Walta Disneye. Disney si také pohrával s hororovou tématikou například ve svém krátkém snímku „Tanec kostlivců" (The Skeleton Dance 1929), či v některých příbězích s Mickey Mousem, kde ovšem převládá humorná složka. V současnosti je nejčastěji spojován s televizní tvorbou pro děti a mládež a celková reputace kresleného filmu v povědomí současného diváka není příliš seriozního rázu. V animovaných groteskách je násilí zlehčováno a mnohdy postavy, které už byly zabity, či zmrzačeny se v další scéně objeví netknuty. To je jeden z důvodů proč je pro diváka těžší ztotožnit se s postavami kresleného filmu a zažívat pocity hrůzy. Dalším důvodem je absence reality, nutné k účelům hororu. V kresleném filmu realita podléhá silné stylizaci, jak postav, prostředí fyzikálních zákonů i samotného pohybu postav. Tato stylizace na sebe poutá pozornost a jeví se jako rušivý prvek při vtažení diváka do děje.

Kreslený film se neukazuje jako velmi vhodné prostředí pro horor. Proto v průběhu dějin animovaného filmu nevzniklo mnoho děl tohoto odvětví, které by zanechaly trvalé stopy na celosvětové úrovni. Kreslený horor se stal spíše festivalovou záležitostí. Samozřejmě jsou i výjimky, například v japonském „anime" stylu vzniká mnoho produkcí jak seriálových tak i celovečerních, laděných do hororového žánru. Filmy jako „Vampire Hunter D: Bloodlust" (Yoshiaki Kawajiri, Jack Fletcher, 2000), „Blood: The Last Vampire" (Hiroyuki Kitakubo, 2000) a mnoho seriálů z japonské produkce čerpá inspiraci hlavně z hororových „manga" komiksů a jsou velice populárními mezi fanoušky „anime". Další inspirací pro kreslený horor jsou v současnosti i počítačové hry, jako příklad bych uvedl film „Dead Space: Downfall" (Chuck Patton, 2008). Většinou se jedná o díla kopírující hollywoodské žánrové postupy a od hraného filmu se liší jen technologickou stránkou, ukazuje se však, že tyto postupy nemusí být stejně funkční pro animovaný film. Jsou i tvůrci, kteří přistupují kreativnějším způsobem ke kreslenému hororu a snaží se rozvinout a plně využít jeho potenciál. Za velice zdařilé dílo považuji například videoklip kapely The Horrors, „She Is The New Thing" (2007) režiséra Corina Hardyho. Tvůrce v něm používá technologii rotoskopie, pomocí klasické filmové kopírky, kdy promítá každé políčko předtočeného videa na papír a expresivní kresbou tuží, oživuje hrůzostrašné výjevy v interakci

s živou kapelou. Tato technika samozřejmě není žádnou revoluční novinkou, spíše naopak, ale důvodem proč zmiňuji tento videoklip, je jeho komplexnost. Můžeme sledovat dokonalou sourodost všech prvků, hudby a celkové image kapely, výtvarného stylu a kreativního přístupu autora, který pracuje se strukturou papíru i odpadkovými materiály. Vytváří tak komplexní dílo a dle mého názoru nachází velice zajímavou a funkční polohu kresleného hororu.

I přes existenci takovýchto zajímavých počinů je kreslený film málo vyhledávanou půdou tvůrců děsivých příběhů.

### 3.2.2 Pixilace a loutková animace

O principech pixilace jsem se již zmiňoval, pookenkové snímaní reálných předmětů, herců, či loutek bylo v prvopočátcích kinematografie asi nejpoužívanější trikovou technologií, kromě optických a scénických triků převzatých z divadla. Jelikož tehdejší diváci tuto techniku animace dost dobře neznali a nechápali, samovolný pohyb předmětů a loutek v nich vyvolával nejen údiv ale i zděšení. Dokladem toho je například reakce publika i recenzentů na některé krátké snímky Vladislava Stareviče, průkopníka loutkové animace: Co na tomto filmu tolik udivuje, je to, že brouci jednají tak přesvědčivě. Když se zlobí, potřásají tykadly a pozvedají svá klepítka, kráčejí jako lidé… Jak je to vše uděláno? Nikdo z diváků to nedovede vysvětlit. Kdyby to brouci hráli, musel by jejich cvičitel mít až zázračnou trpělivost a výdrž. A že to hráli opravdoví brouci je zřejmé z pečlivého zkoumání jejich zjevu. [1]

Film „Hounted house“ (1906) Jamese S. Blacktona, je mnohými považován za první animovaný snímek, ale je zároveň i prvním animovaným hororem, který využívá technologii pixilace. Tato technologie se ukazuje ideálním prostředím pro účely hororu, jelikož většinou využívá předměty z běžného života a reálné prvky, které se ovšem nechovají tak jak by se od nich dalo očekávat. Jsou popoháněny neviditelnou silou, animátor zde zastupuje nadpřirozený prvek hororu, jelikož diváci nezaznamenávají jeho přítomnost a tak mnoho snímku působí děsivě i přes svůj komediální charakter. Oživlá loutka je v podstatě ekvivalentem oživlé mrtvoly, zombie a liší se jen charakterem síly, která je oživí. Mnoho z tvůrců vycítilo tento potenciál a proto pokud se dnes bavíme o animovaném hororu, jde většinou o loutkové anebo pixilované snímky. Objevuje se několik svérázných osobností věnující se tomuto žánru, jež zanechaly trvalou stopu v dějinách filmu. Animovaný horor je v současnosti spojován hlavně se jménem amerického režiséra Tima Burtona, ale najde se i

mnoho českých tvůrců, jako Jan Švankmajer a Jiří Barta, jejichž dílo mělo celosvětový ohlas a jsou uznávanými osobnostmi tohoto žánru. K jednotlivým tvůrcům a jejích dílu bych se chtěl vrátit podrobněji v další kapitole.

### 3.2.3 3D, počítačová animace

Výroba 3D animovaných filmů je velice nákladnou záležitostí a proto se celovečerní produkce zaměřuje na co nejširší publikum. Převážná většina filmů je rodinného, či komediálního charakteru a žánrové snímky jsou záležitostí studentských a krátkých filmů. 3D animace je také součástí počítačových her. Úvodní videa, která vtahují hráče do děje, hororově laděné hry jsou mnohdy děsivými a řemeslně dokonalými díly. Můžeme také sledovat proces vzájemného ovlivňování obou médií. Zatímco počítačové hry jsou stále více poznamenány filmem, filmovým vyprávěním a dynamikou, animovaný film čerpá a inspiruje se estetikou her. Důkazem je i fakt že již vzniklo několik celovečerních snímků podle počítačových her, jako například „Final Fantasy: The Spirits Within“ ( Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001). 3D animace se v současnosti nejčastěji vyskytuje v podobě trikových záběrů pro hraný film. A tak tato technologie umožňuje zhmotnit hrůzostrašné výjevy, oživuje děsivé obludy a šokuje diváka morbidní důkladností. Předností 3D animace je její pružnost výtvarných poloh, dokáže dokonale napodobit realitu i se podřídit výtvarné stylizaci. Zdá se jako bezproblémový prostor pro horor s jedinou překážkou - vysokou nákladností.

# 4 OSOBNOSTI ANIMOVANÉHO HORORU A JEJICH DÍLO

## 4.1 Zahraniční tvůrci

Jednou z nejpopulárnějších osobností současného Hollywoodu, věnující se jak hranému tak i animovanému hororu je výtvarník, režisér a scénárista Tim Burton. Mnozí spojují pojem animovaný horor právě s jeho jménem. Přesto, že se ve své tvorbě věnuje převážně hranému filmu, vnáší do něj osobitou výtvarnou stylizaci vycházející z estetiky animovaného filmu a komiksu. Čerpá inspiraci z německého expresionismu 20. let a gotické subkultury. Pokroucené expresivní tvary dekorací a děsivě groteskní stylizace postav, jak v animované tak i v hrané tvorbě jsou typickými prvky jeho osobitého rukopisu. Jeho filmy jsou většinou hororově komediálního charakteru, hororové prvky zjemňuje výraznou stylizací a vytváří pohádkově romantickou atmosféru. Tímto si získává přízeň diváků po celém světě.

Timothy William Burton se narodil 25. 08. 1958 v Burbanksu, Californie. Burbanks byl domovem mnoha filmových a televizních studií - NBC, Warner Brothers, Disney a dalších. Za svých mladých let nijak nevynikal ve škole, ani nezapadal do kolektivu svých vrstevníků, zato si našel zálibu v kreslení, malování a sledování filmů. Miloval hororové filmy s monstry: Godzilla, The Hammer, hororové snímky z Velké Británie, práce Raye Harryhausena. Obdivoval Vincenta Pricea.

Po střední škole v roce 1976 Burton navštěvoval California Institute of Arts. V té době hledal Disney nové animátory a proto organizoval animační program právě na této univerzitě. V druhém ročníku studia se přihlásil do programu a v roce 1979 dostal nabídku od Disneye a přidal se do řad jeho animátorů.

Burton si neužíval práce animátora. Jelikož se film promítá rychlostí 25 okének za vteřinu, 90minutový film vychází na 129 000 jednotlivých obrázků. Postavy se animují zvlášť a pak jsou nasazeny na malované pozadí. Tato práce vyžaduje talentované umělce, kteří ovšem nesmějí vybočit z dané výtvarné stylizace. Práce na filmu „The Fox and the Hound“ (1981) ho znechutila.

Studio rozpoznalo, že jeho talent není plně využit a proto z něj udělali výtvarníka postav. Dostal práci na filmu „The Black Cauldron (1985), ale jeho osobitý styl ne korespondoval

s klasickou disneyovskou pohádkou, a tak dostal volnost pracovat na svých vlastních projektech. Což zahrnovalo adaptaci básně a tvorbu výtvarných návrhů k filmu „The Nightmare Before Chrismas“, „Vincent“ a „Frankenweenie“.

Později se dostal k práci se svým idolem z dětských let, Vincenetem Pricem, který mu namluvil „Vincenta“, a se kterým zůstal v kontaktu až do jeho smrti v roce 1993. Jeho „Frankenweenie“, byl určen jako nevhodný pro děti a mladistvé a proto se dostal do distribuce pouze v zámořských kinech a na VHS. Přesto právě tento film mu otevřel cestu k celovečerní tvorbě.

Hororový spisovatel Stephen King viděl Burtonova „Frankenweenie“ a doporučil ho vedení Warner Brothers, které ho spojilo s Paulem Reubensem, představitelem „Pee-wee Hermana“, který se snažil dostat svoje alter ego na plátno a viděl v Burtonovi ideálního spolupracovníka. Po úspěchu „Pee-ee’s Big Adventure“, následuje tvůrčí pauza po dobu tří let, až se mu do rukou dostává scénář k filmu „Beetlejuice“, který konečně odpovídá jeho unikátní vizi. Film se stal obrovským hitem a vedl k další spolupráci s Warner Brothers, kteří mu nabídli dlouho plánovanou, komiksovou adaptaci Batmana.

Batman byl velkou výzvou pro Burtona. Všechno odstartovalo kontroverzním castingem Michaela Keatona v titulní roli „Temného rytíře“. Film předcházela veliká propagační kampaň, která se stala standardem hollywoodského „blockbusteru“, ale i přes mediální cirkus a omezení ze strany studia se Burtonovi podařilo vtisknout svůj osobitý rukopis a vytvořit jeden z nejvýznamnějších hollywoodských filmů za posledních několik dekád. Jeho „kasovní trhák“ získal něco přes 250 milionů dolarů, což z něho dělá jeden z nejvýdělečnějších filmů v historii studia.

Místo aby se pustil do dalšího „blockbusteru“, Burton využil svého věhlasu a pustil se do velice osobního projektu pod záštitou studia 20th Century Fox. „Střihoruký Edward“ je jeho prvním filmem, kde měl plnou kreativní kontrolu nad celovečerním filmem, napsal scénář a sám ho produkoval. Film měl obrovský úspěch jak u publika, tak i u kritiků a Burton se stal uznávaným umělcem.

V roce 1992 natočil pokračování Batmana, „Batman returns“, které bylo jeho uměleckým triumfem, ale u diváků nesklidil takový úspěch jako první film. Film doprovázely stížnosti rodičů, že je příliš temným a strašidelným pro mladší diváky.

Potom co zrealizoval svůj vysněný, celovečerní loutkový projekt „The Nightmare Before Christmas“, se Burton vrátil k nízkorozpočtovému filmu a pustil se do projektu „Ed Wood“. Vzdal laskavý holt, údajně nejhoršímu režisérovy všech dob. Přesto, že se film nestal kasovním trhákem, získal si přízeň kritiků a byl oceněn dvěma Oscary.
Další jeho projekt, je také nepřímým odkazem na Woodovu tvorbu. „Mars attacks!“ se stal propadákem a kritici jím opovrhovali, ale postupem času si získal kultovní status. Po třech letech se Burton pustil do svého prvního opravdového hororu „Sleepy Hollow“.

Jeho dalším projektem byla předělávka klasického sci-fi „Planeta opic“. Film byl připravován příliš dlouho a utrpěl tím na výsledku, bylo to vizuálně ohromující dílo a objevilo se v něm několik zajímavých hereckých výstupů, ale celkově byl tento film pro mnohé zklamáním.

„Big Fish“ je adaptace novely Daniela Wallace. Možná díky tématu muže, který hledá svého umírajícího otce, se z tohoto filmu stává jeho nejosobnější a velmi emotivní dílo. Dostavil se úspěch u publika i u kritiků.

V roce 2005 poprvé začal dělat zároveň na dvou projektech. Jeho první projekt byl další adaptací novely „Charlie and the Chocolate Factory“. Johny Depp hrál titulní roli Willyho Wonky a film se stal nejúspěšnějším blockbusterem roku 2005. O dva měsíce později následovala realizace celovečerního loutkového filmu „Mrtvá nevěsta“. Oba filmy měly dobré ohlasy a „Mrtvá nevěsta“ byla nominovaná na Oscara v kategorii nejlepší animovaný film.

Burtonovou další realizací byl dlouho očekávaný hororový muzikál „Sweeney Todd“. Vyšel v prosinci 2007 a rozbouřil diskuze. V současnosti Burton plánuje realizaci tří filmů: „Alice in Wonderland“, „Frankenweenie“ a „The Spook's Apprentice“. (zdroj: http://www.timburtoncollective.com/bio.html, volný překlad)

Svým prvním autorským dílem „Vincent“, Burton vzdává laskavý holt klasickému hororu, přitom si zachovává odstup a smysl pro humor. „Vincent“ je šestiminutový loutkový film podle básničky, kterou Burton sám napsal, a jež je humornou osobní vypovědí. Do role vypravěče povolal svého oblíbeného herce z dětství Vincenta Price, který v 60. letech hrál v nízkorozpočtových adaptacích E. A. Poea. Stylizací postav a scény jasně odkazuje na německý expresionismus 20. let, cituje motivy z klasického hororu a vytváří působivou, temnou atmosféru. Děj vypráví o sedmiletém klukovi, který se vžívá do role Vincenta Price, utíká před realitou čtením E. A. Poea a namlouvá si, že je trýzněn mentální chorobou. Ve filmu taktéž nacházíme odkaz na E. A. Poeova „Havrana“.

Burtonův celovečerní loutkový muzikál z roku 1993, „The Nightmare Before Christmas“ mu zajistil celosvětovou popularitu. Byl to jeho vysněný projekt, který připravoval léta a přesto, že se režie ujal animátor Henry Selick, film vychází z Burtonových skic a veršů a vznikal pod jeho dohledem. Film se vyznačuje dokonalou animací a stylizací loutek, opět je patrná inspirace německým expresionismem, jak v tvarosloví scén, tak i v divadelním projevu postav. Loutky se kroutí a poskakují, kolem deformovaných kulis, které žijí svým vlastním životem. Působivá, groteskně temná atmosféra je doplněna hudbou skladatele a dlouholetého spolupracovníka Tima Burtona Dannyho Elfmana. V tomto filmu se Burton opět zabývá tématem nepochopeného netvora, který ve své podstatě není zlý, ale vržen do neznámého prostředí způsobí katastrofu. Motiv „novodobého“ Frankenstaina se v jeho tvorbě opakuje neustále, ať už v hraných či animovaných filmech. Burton nabízí jiný pohled na svět hororových „strašáků“, inspiruje se klasickým hororem a dává možnost divákovi nahlédnout do duše nestvůry. Dostává se do světa příšer, které známe většinou jako ztělesnění zla a antropomorfizuje je v pohádkovém světě.

*Obr. 1. Záběr z filmu Nightmare Before Christmas*

V roce 2005 vyšel jeho další celovečerní, loutkový film „Mrtvá nevěsta Tima Burtona“. Výtvarnou stylizací, tématem i osobitým humorem navazuje na „The Nightmare Before Christmas“, ale je mnohem ponuřejší. Děj se odehrává v šedivém viktoriánském městečku a je inspirován ruskou verzí starého židovského příběhu. V tomto filmu Burton opět líčí svět mrtvých jako mnohem barvitější a zábavnější, nežli studenou realitu na povrchu, a to významově i doslovně. Film se vyznačuje dokonalou animací loutek, která mnohdy působí až počítačovým dojmem. Hudba je opět dílem Dannyho Elfmana a postavy namluvily herecké hvězdy jako Johny Depp a Helena Bonham Carter. Film měl všechny kvality a předpoklady aby byl v roce 2005 nominován na Oscara za Nejlepší animovaný snímek.

*Obr. 2. Propagační plakát k filmu Mrtvá nevěsta*

Režisér Henry Selick který spolupracoval s Burtonem na filmu „The Nightmare Before Christmas“, natočil v roce 2009 další celovečerní stop-motion film „Coraline“. Příběh je adaptací stejnojmenné hororové novely Neila Gaimana z roku 2002. Je to temná parafráze Alenky v říši divů, která tématicky i výtvarně připomíná Burtonův styl. Hlavní hrdinkou je malá holka, která utíká před nudnou realitou do tajemného paralelního světa. Je to řemeslně dokonalé dílo, kombinující klasickou loutkovou animaci s 3D počítačovou technologií a právem si v roce 2009 získalo nominaci na Oscara za Nejlepší animovaný film a mnoho festivalových cen po celém světě.

S animovaným hororem se však nejčastěji setkáváme v krátkometrážních produkcích. Režisérská dvojice bratří Quayů si získala mezinárodní uznání svými krátkými surrealistickými horory. Identická dvojčata Stephen a Timothy Quay se narodili roku 1947 ve Filadelfii, USA. V tomto městě žilo mnoho evropských imigrantů a to vzbudilo u bratří Queyů zájem o evropskou kulturu a obzvlášť východoevropskou. V pozdních 60. letech se přestěhovali do Londýna, kde studovali na Royal College of Art a natočili svůj první film. Po

svém pobytu v Holandsku v 70. letech se opět vrátili do Londýna, kde potkali Keitha Griffithse producenta všech jejich pozdějších filmů. V 80. letech natáčeli televizní reklamy a videoklipy z nichž nejznámější je část klipu „Sledgehammer“ Petera Gabriela, aby se potom mohli věnovat vlastní tvorbě. Většinou to byly loutkové adaptace obskurních předloh (Bruno Schulz, Robert Walser Michel de Ghelderode). V roce 1995 měl premiéru jejich první celovečerní snímek „Institute Benjamenta“, který je z větší části hraný, ale vyznačuje se osobitým rukopisem dvojice. [6]

Jejich snímky jako „Nocturna Artificialia“ z roku 1979, „The Cabinet of Jan Svankmajer“ (1984), či „Street of Crocodiles“ (1986) se vyznačují ponurou a hrozivou atmosférou. Bratři Quayové se inspirují mistrem českého animovaného filmu Janem Švankmajerem, a svým filmem z roku 1984 mu vzdávají holt. V jejich snímcích můžeme sledovat snový svět surrealistické symboliky, oživlé předměty v hrozivých a mnohdy morbidních kreacích.

Jako velice talentovaný tvůrce animovaných hororů se ukázal také mladý režisér z Velké Británie Robert Morgan. Vyrůstal v městečku Yateley, Hampshire, kde ve svých třech letech poprvé objevil svou vášeň pro kinematografii. Jeho strýc mu poprvé promítal Muže bez tváře (1958) na své 8mm promítačce, což na malého Roba silně zapůsobilo a vyvolalo u něj posedlost monstry, žraloky a hmyzem. Studoval animaci na Surrey Institute Of Art And Design, kde v roce 1997 natočil svůj první, snímek „The Man in the Lower Left Hand Corner of the Photograph“. Film získal pět mezinárodních cen. V roce 2001 natočil „The Cat With Hands“. Děsivý krátký snímek inspirovaní noční můrou jeho starší sestry Eleanor. Film byl financován „Channel 4“ a vyhrál šest prestižních festivalových cen. V roce 2003 financován S4C a SGRÎN Morgan vytvořil „The Separation“, další loutkový film, který získal 15 mezinárodních ocenění. Následující rok natočil svůj první hraný film „Monsters“, který byl objednávkou společností Film Four a The UK Film Council, jako součást projektu Cinema Extreme. Tento hrůzostrašný příběh o komplikovaných sourozeneckých vztazích byl inspirován autorovými vzpomínky z dětství. [7]

Pro Morganův autorský rukopis je typická mnohdy až neúnosná morbidita, která však nepůsobí samoúčelně. Snová atmosféra a způsob vyprávění připomínají surrealistické snímky Davida Lynche. Morgan pracuje s voskovými loutkami děsivého vzezření a zobrazuje scény extrémního násilí, které mnohdy působí hroziveji nežli v hraném filmu.

*Obr. 3. Záběr z filmu The Cat With Hands*

Celovečerní animovaný film „The Secret Adventures of Tom Thumb“ (1993) režiséra Davea Borthwicka je post-apokalyptickou adaptací klasické anglické pohádky, kterou její depresivní surrealistickou atmosférou můžeme zařadit do žánru hororu. Pixilace živých herců v kombinaci s animací morbidních loutek, zasazených do ponurých expresivních scén, působí děsivě. Původně to měl být 10 minutový snímek pro vánoční program BBC2, ale jelikož byl příliš temný, nepoužili ho. Krátký film ovšem získal několik ocenění a přízeň kritiků na mezinárodních festivalech a o rok později BBC financovala natočení celovečerní verze.

Jedno z velikých jmen světové animace Raoul Servais se taktéž dotklo žánru hororu, a to v jednom ze svých nejúspěšnějších filmů „Harpya“(1979). Je to na první pohled hrůzostrašný příběh, který ovšem oplývá černým humorem se surrealistickým nádechem. Je to krátký snímek natočený technologii pixilace živých herců. Získal Zlatou palmu v Cannes v roce 1979. Další ceny si odnesl z festivalů v Annecy, Záhřebu, Teheránu, Chicagu a mnoha dalších.

*Obr. 4. Záběr z filmu Harpya*

Celovečerní snímek „Strach(y) ze tmy“ (2007) je dílem několika špičkových komiksových tvůrců, mezi něž patří Blutch , Marie Caillou, Pierre Di Sciullo, Jerry Kramski, Lorenzo Mattotti, Richard McGuire, Michel Pirus a Romain Slocombe. Film se skládá ze čtyř samostatných příběhů, které se liší námětem, výtvarným stylem i technologií a jsou propojeny spojovacími sekvencemi. Příběhy spojuje také společné téma zkoumající lidské podvědomí a přirozené fobie.

Dotek pavoučích nohou na lidské kůži… Nevysvětlitelné zvuky uprostřed noci v cizím domě… Injekční jehla, která se přibližuje blíž a blíž… Bílé tesáky rozzuřeného psa… Deset světoznámých komiksových tvůrců oživilo odvěký strach ze tmy a vytvořilo jedinečný animovaný film. Film otvírá příběh chlapce, který se stane obětí atraktivní dívky. Volně navazuje noční můra malé japonské holčičky Sumako, která se ne a ne probudit. V dalším zlém snu mizí lidé, neznámo proč, v hlubinách bažiny. Ticho přeruší děsivý štěkot smečky psů, se kterými se po svém panství prochází španělský šlechtic. Pán s knírkem zase přijde na to, že v domě, kde hledal úkryt, není všechno zcela v pořádku. Celým filmem se cyklicky prolíná úvaha nad stavem lidstva, kterou doplňují uhrančivé abstraktní obrazy. [8]

Svérázný nezávislý tvůrce David Lynch se ve své rané tvorbě také věnoval animovanému filmu. Proslavil se hlavně svými kultovními filmy jako „Eraserhead“(1977), „Blue Velvet“(1986), „Lost Highway“(1997), či televizní seriál „Městečko Twin Peaks“, ale míň známé jsou jeho krátká experimentální díla, kde používá kombinaci herecké akce a animovaných sekvencí. V roce 2002 vyšla DVD kolekce jeho krátkých filmů, kde sám režisér komentuje svá díla a vysvětluje okolnosti vzniku těchto snímků. Svůj první film Lynch natočil během studia na Pennsylvania Academy of Fine Art v roce 1966. “ Six Men Getting Sick“ je minutovou animací, která byla součástí sochařské instalace Davida Lynche. Znepokojivá sekvence tvořená z opakující se smyčky byla první zkušeností režiséra s filmem.

O dva roky později natočil „The Alphabet“ děsivý expresivní film, kombinující kreslenou animaci, pixilaci a hereckou akci, jenž byl inspirován noční můrou jeho neteře. V roce 1970 dostal grant od “ American Film Institute“ na natočení třicetiminutového snímku „The Grandmother“, který se zabývá frustrujícími zážitky dospívajícího chlapce, který se snaží utéct před neúnosnou realitou a vypěstuje si vlastní babičku. Je to šokující snový snímek, vyznačující se syrovou expresivitou, doplněn děsivou zvukovou stopou.

*Obr. 5. Záběr z filmu The Grandmother*

## 4.2 ČESKÝ ANIMOVANÝ HOROR

Jednou z nejvýznamnějších osobností české i světové animace, věnující se hororovému žánru je Jan Švankmajer. Jeho tvorba je inspirací pro mnohé tvůrce z celého světa a vyznačuje se nezaměnitelným rukopisem. Věnuje se pixilaci a loutkové animaci v kombinaci s hraným filmem. Je členem surrealistické skupiny a jeho díla jsou plná děsivých symbolistických výjevů a černého humoru. V jeho tvorbě se objevují motivy E.A.Poa, Carrolovy Alenky, či Fausta.

„Jan Švankmajer je malíř, grafik, keramik, scénograf, autor objektů, taktilní poezie, filozofických esejů, loutkař, filmař, režisér, animátor, střihač, autor námětů i scénářů. Roku 1958 absolvoval loutkářskou katedru Akademie múzických umění. O jeho tvorbě lze stručně říci, že dává současnému animovanému filmu nové výrazové i obsahové dimenze. Jen zřídka vypráví příběh. Odhaluje souvislosti, vazby i následky lidského konání, dějů. Nezastavuje se před hranicemi vědomí, ale nehledá příčiny jen pod jeho prahem. Umí varovat před ztotožněním nepřiznaného s nepoznaným a nepoznaného s nereálným. Je jedním z těch u nichž zevrubná analýza s kontemplativní syntézou, přesná logická konstrukce s eruptivním temperamentem a fantazií, realita hmoty a faktu s jejich výtvarnou stylizací, technologie realizačního procesu s tokem, imaginací a časoprostorem díla nejsou nepřekonatelnými protiklady, ale vzájemně inspirativními dynamickými vazbami… Švankmajer vychází z vazeb a poetiky surrealismu a rozvádí je v poloze osobité a současné. V jeho tvorbě jsou však i současné reflexe dadaismu a lze snad dokonce říci, že poetika Kurta Schwitterse mu není vzdálenější, než romantická struktura Salvadora Dalího.“ [3]

O tvorbě tohoto mistra animovaného hororu bylo napsáno již mnoho, a proto není mým cílem zabývat se podrobnější analýzou jeho díla. Velice svědomitě se tohoto úkolu chopil například Jan Poš ve své knize „Český animovaný film 1934 – 1994“, kde se hlouběji věnuje jednotlivým filmům Švankmajera. Osobitá díla jako „Kyvadlo, jáma a naděje“, „Tichý týden v domě“, „Zánik rodu Usherů“, „Něco z Alenky“, „Lekce Faust“ a mnoho dalších, krátkých i celovečerních snímků mu zajistilo mezinárodní uznání.

*Obr. 6. Záběr z filmu Faust*

Další z legend českého animovaného filmu Karel Zeman, proslulý svými trikovými postupy kombinující hraný film s loutkovou animací, se také dotkl žánru hororové pohádky a to ve filmu „Čarodějův učeň“ z roku 1977. Dlouhometrážní snímek je česko-německou koprodukcí natočenou klasickou, papírkovou technologií, jenž může na první pohled působit dojmem laskavé dětské pohádky, ale přitom by dítěti mohl způsobit hlubokou psychickou újmu. Za pohádkově poetickou stylizací se skrývá děsivý krvavý příběh chlapce fascinovaného temnými silami magie. „Čarodějův učeň“ je adaptace původně indického příběhu o Krabatovi, který se objevuje v různých podobách po celém světě, vypráví o souboji čarodějova učně a jeho mistra, o silách dobra a zla a osobním boji každého jedince. Film oplývá temnou depresivní atmosférou a rozhodně nemůže být zklamáním pro žádného fanouška animovaného hororu.

Jiří Barta je režisér, jehož filmografie zahrnuje širokou škálu námětů, technik a výtvarných poloh, ale do podvědomí domácího i zahraničního publika se dostal hlavně svými hororovými snímky. Práce Jiřího Barty charakterizují neobvyklá výtvarná řešení, pečlivý výběr hudebních motivů, poetický a přitom dramaticky výrazný styl. Od 80. let je považován za

mistra autorské animované tvorby a vedle Jana Švankmajera za nejvýraznější osobnost druhé generace českých animátorů.

Jedno z jeho nejpůsobivějších děl je hodinový, loutkový film „Krysař“, který natočil v roce 1985 v německé koprodukci a jenž získal jedenáct prestižních ocenění. Film je adaptací středověké německé legendy o potulném krysařovi a hříšném městě Hammelen. Stylizace loutek je silně expresivní, pokroucené tvary a obludné grimasy postav jsou vnějším znakem jejich zkaženosti. Postavy mnohdy působí děsivěji nežli živé krysy, které se objevují v některých scénách. Pokřivená perspektiva a temná nálada odkazují přímo na německý expresionismus.

Jeho další film z roku 1987 „Poslední lup“ je hororovou moralitou, která je z větší části hraná, ale podléhá výrazné stylizaci, stavbu a výrazové prostředky přejímá z klasické grotesky a animovaného filmu. Upírský příběh působí hlavně atmosférou a podobně jako v „Zaniklém světě rukavic“ odkazuje na filmovou klasiku, postava starého upíra ne náhodou připomíná Murnauova hraběte Orloka.
Ve svém filmu „Klub odložených“(1990) Barta oživuje staré reklamní figuríny. Přesto, že tématem a myšlenkou se snímek nedá zařadit do hororového žánru, oživlé figuríny s chybějícími údy působí děsivě a morbidně.

*Obr. 7. Záběr z filmu Poslední lup*

Václav Mergl je další výraznou osobností českého animovaného filmu, který se věnoval hororu. Jeho tvorba je rozmanitá, věnuje se papírkové, kreslené animaci, pixilaci předmětů a modelaci hlíny, pomocí níž vytváří abstraktní sekvence. Jedno z jeho nejpůsobivějších děl je film z roku 1984 „Homunkulus“. Děsivá filozofická úvaha o střetu umělého a přirozeného bytí, kombinuje v sobě prvky hororu a sci-fi. Výtvarná poloha částečně připomíná dílo Švankmajera, ale tempo, způsob vyprávění a působivé abstraktní záběry z tohoto filmu dělají jedinečné dílo.

V roce 1988 Mergl zrealizoval kreslenou hororovou grotesku „Sestřeničky“, spolu s výtvarníkem Jiřím Šalamounem. Potenciál děsivého námětu o kanibalismu je ovšem potlačen naivistickým výtvarným projevem a spíše než horor je tento film, pohádkovou groteskou. Václav Mergl je také autorem námětu na film Jiřího Barty „Poslední lup“.

Do hororového žánru bychom mohli také zařadit film českého režiséra gruzínského původu Garika Seka „Faustův dům“(1977). Tento film je jedením ze čtyř animovaných snímků na motivy staropražských legend, které si u Studia Jiřího Trnky objednala v polovině 70. let západoněmecká televize SDR. Hrozivě vyhlížející, expresivní loutky vytvořila výtvarnice Milada Kučerová.

Cenu za nejlepší český animovaný snímek na Anifestu 2009 získal patnáctiminutový kreslený film režisérky Kristiny Dufkové „Usnula jsem“. Je to příběh malé holčičky, která usne na hrobě a dostane se do světa mrtvých. Film je inspirován mexickou legendou a pojímá smrt komickou formou podobně, jako to dělá Tim Burton, ovšem v zcela jiném výtvarném podaní. Tento snímek je spíše dobrodružnou pohádkou určenou dětem, která se ale odehrává v hororovém prostředí a proto bychom ji mohli zařadit do kategorie animovaný horor.

Parodii na krejcarové horory je sedmidílný ploškový seriál Václava Bedřicha z roku 1969-76 „Smrtící vůně“. Na tomto projektu spolupracoval s několika výtvarníky a inspiroval se prací italského malíře Gianfilippa Uselliniho. Seriál je plný vtipných gagů a je podpořen působivou hudbou. [3]

Jistě by se dalo dohledat mnoho dalších působivých děl, jež můžeme zařadit do žánru animovaného hororu, ale jak jsem se již zmiňoval tyto filmy jsou záležitostí festivalové a stu-

dentské tvorby, která se málokdy dostane do distribuce a tudíž je nadlidským úkolem obsáhnout všechna díla a autory věnující se tomuto žánru.

# II. PRAKTICKÁ ČÁST

# 5 VÝTVARNÉ NÁVRHY A OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

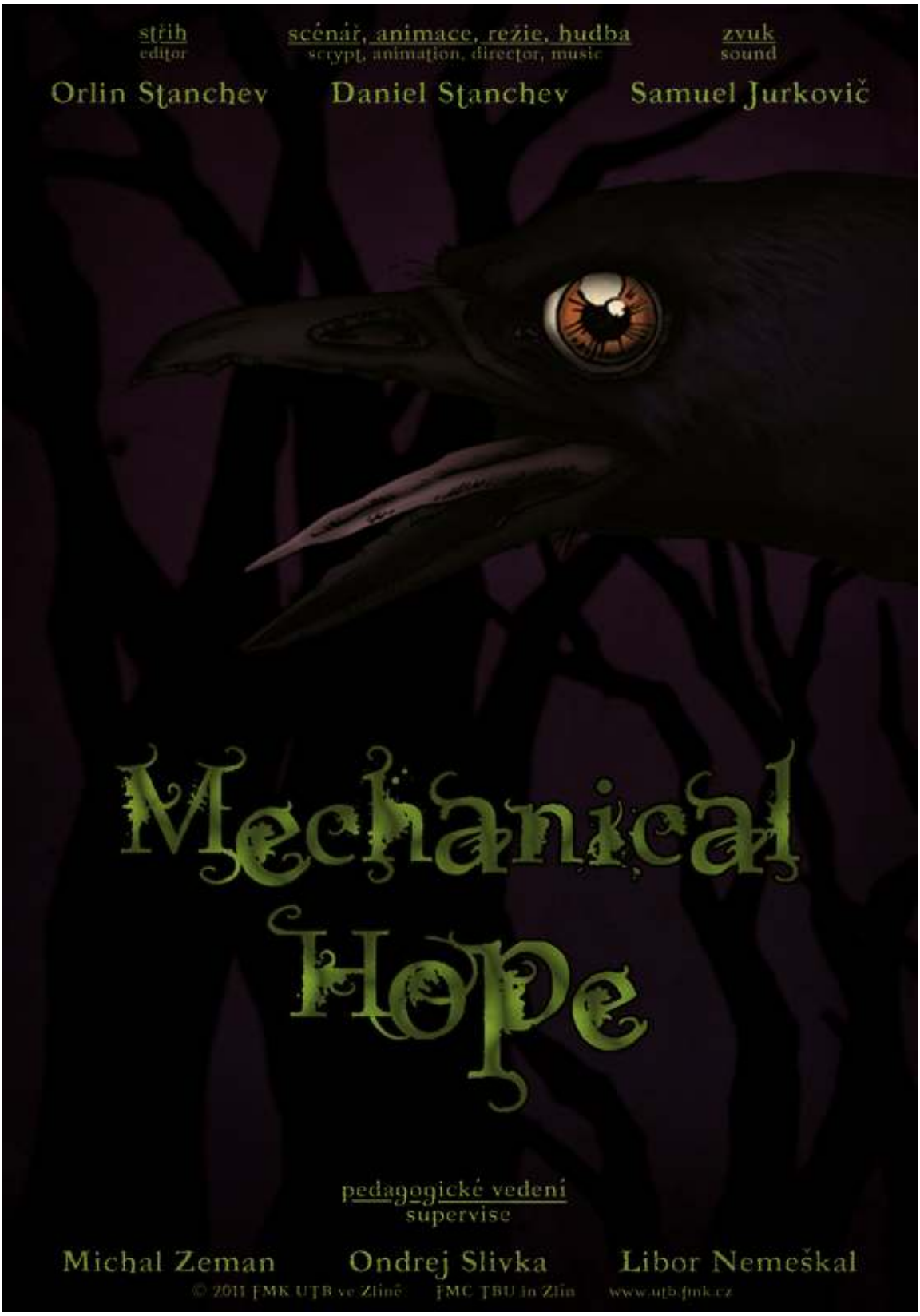
## 5.1 Výtvarné návrhy

*Obr. 8. Výtvarné skici*

*Obr. 9. Návrhy postav*

*Obr. 10. Návrh prostředí I.*

*Obr. 11 Návrh prostředí II.*




*Obr. 12 Návrh plakátu*

## 5.2 Obrázkový scénář

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | - křik havrana | - náklaďák projíždí silnicí<br>- objeví se úvodní titulek<br>- úvodní titulek mizí<br>- přes záběr přeletí havran |
| | | - do záběru vjíždí náklaďák<br>- vystupuje z něj chlap<br>- otvírá zadní dveře auta |
| | | - pohled na vnitřek auta |
| | | - průlet školní třídou |
| | | - dveře se otevírají<br>- do pokoje vstupuje ředitel a nový učitel biologie |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - děti ve třídě postupně vstavají |
| | | - pomalí nájezd na dvojici |
| | | - nový profesor přikývne |
| | | - kluk si sedá |
| | | - učitel kreslí na tabuli |

-2-

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - chlapec kouká z okna a čmárá si do sešitu |
| | - křik havraních mládat | - chlapec se dívá na havraní hnízdo s mládaty<br>- do záběru přilétá havraní matka |
| | | - chlapec kreslí do sešitu |
| | | - detajl na sešit<br>- kreslí havrana |
| | | - záběr na profesorovi nohy<br>- jízda doleva<br>- profesor vyjde ze záběru |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | - bouchnutí | - detail sešitu<br>- do záběru vletí ruka<br>- třískne o stůl |
| | | - učitel utrhne stránku ze sešitu |
| | | - protipohled na vzstrašeného kluka |
| | | - učitel mávne směrem ke dveřím |
| | - bzučení lampy | - kluk vzjde ye dveří a pokračuje temnou chodbou<br>- kamera ho sleduje<br>- zastaví se a koukne na pootevřené dveře |

-4-

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - stín kluka vjíždí do záběru<br>- kluk otvírá dveře od kabinetu biologie |
| | | - vchází do kabinetu |
| | | - sedá si na židli<br>- krabice na zemi se začíná třepat<br>- sama od sebe se otevře |
| | | - kluk se leká |
| | | - vchází do záběru a kouká na hodiny které se točí samy od sebe |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - kluk udiveně zírá |
| | | - chitá hodiny a vytahuje je |
| | -rozbiti skla | - vytahuje hodiny<br>- dívá se na ně<br>- leká se zvuku na chodbě |
| | | - vykukuje ze dveří na chodbu<br>- odjezd kamery |
| | | - odjezd kamery na holičičku s rozbitým podosem zkumavek<br>- z ruky ji teče krev |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
| --- | --- | --- |
| | | - holčička sedí na zemi a drží se za pořezanou ruku<br>- kluk vchází do záběru<br>- klekà si a dává jí ruku na rameno |
| | | - detail ruky kluka, která chitě zraněnou ruku holčičky |
| | - zrychlující tlukot srdce | - hodiny se aktivují, vznášejí se |
| | | - levitující hodiny se bezhlavě točí |
| | | - kluk upadá do bezvědomí<br>- hodiny spadnou na zem<br>- holka se dívá na svoji ruku |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - subjektivní pohled holky<br>- má zahojenou ruku |
| | | - holka vstává a utíká ze záběru |
| | | - kluk se probouzí<br>- zvedá svoji ruku |
| | | - suběktivní pohled kluka<br>- na ruce se mu objevila jizva |
| | | - celek školy<br>- kluk vychází ze dveří a pokračuje do prava |

— 8 —

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
| --- | --- | --- |
| | | - všímá si mrtvého ptáčete na zemy<br>- zvedá ruku |
| | | - koukne na hodiny a potom dolu na ptáče |
| | | - vejde do záběru a klekne si<br>- sebere ptáče ze země |
| | - zrychlující se tep srdce | - zvedá ho v dlanich |
| | | - hodiny se zaktivují |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - kluk opět omdlí |
| | | - rána ptáčete se zahojí<br>- ptáče oživne |
| | | - nájezd do jeho oka |
| | | - série vizí předpovídajících vývoj děje |
| | | - pokoj kluka sedí a posteli a prohlíží si svou zjizvenou ruku |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - kluk se škrábe na zádech<br>- zjišťuje, že něco není v pořádku |
| | | - přichází k zrcadlu |
| | | - vyděšeně se dívá do zrcadla |
| | | - v odraze zrcadla vidí havraní pírka prorůstající jeho kůží |
| | | - vyndává hodiny z kapsy |

Storyboard: Mechanical Hope

| | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | - zrychlující se tlukot srdce | - kluk sleduje hodiny<br>- obraz se začíná otřásat<br>- hodiny se aktivuji |
| | | - subjektivní pohled kluka<br>- ručičky se opět bezhlavě točí |
| | | - kluk upadá do bezvědomí |
| | | - zrychlený průlet tmavou chodbou (subětivní pohled) |
| | | - kluk otvírá dveře a vidí sám sebe |

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
| --- | --- | --- |
| 60. | - konský ducot v pozadí | - kluk se probouzí z tranzu<br>- za ním proběhne stín |
| 61. | - kroky, běh<br>- dech kluka | - subjektivní pohled kluka<br>- zvedá se a běží dopředu |
| 62. | | - je vyděšený, ohlíží se |
| 63 | | - běží dál |
| 64. | - konský ducot<br>- kvílení | - paralelně sledujeme běh hybridního tvora běžícího v lese |

-13-

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| 65. | | - subjektivni pohled kluka<br>- běží a leká se sov připoutaných, ke stromu |
| 66. | - těžký dech | - kluk zpomaluje a zastaví se<br>- těžce dychá a znepokojeně kouká |
| 67 | | - pozoruje starý dům a podivné bytosti kolem<br>- děti s hlavama lišek si hrají s balonem<br>- žena bez tváře levituje před domem |
| 68 | | - vyděšený kluk se stále dívá |
| 69. | | - podivná žena otvírá náruč |

Storyboard: Mechanical Hope

| | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - kluk se rozhoduje a vykročuje vpřed |
| | | - kluk se pomalu blíží k podivné ženě |
| | | - žena ho objímá<br>- nájezd kamery na klukovo oko |
| | | - následuje sekvence vysvětlující neštastný osud profesorovi rodiny |
| | | |

Storyboard: Mechanical Hope
zvuk
obraz
-16-

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
|---|---|---|
| | | - žena pokládá kluka na zem<br>- rozplývá se<br>- kluk zůstává ležet v bezvědomí |
| | | - detjl hodin ležících vedle kluka<br>- hybridní tvor je rozšlápne |
| | | - stín profesora zatahuje závěsy |
| | | - hybridní tvor vběhne do záběru<br>- upouští na zem jiné hodiny<br>- mizí v dáli |
| | | - detajl havrana s lidským okem<br>- mrká a jeho oko se přeměnuje na ptačí |

-17-

| Storyboard: Mechanical Hope | zvuk | obraz |
| --- | --- | --- |
| | | - havra přeleti nad nočni krajinou |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

# ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem došel k závěru, že animovaný horor je velice specifickým odvětvím hororového žánru. Většinou používá odlišných postupů a metod nežli hraný film, které jsou mnohdy ovlivněny samotnou technologií provedení. Některé z animačních technik v sobě skrývají veliký potenciál, co se týče tohoto žánru založeného na imaginaci, zatímco jiné se zdají být v některých ohledech problematické. Nepřirozený pohyb předmětů a postav či jiných prvků, kterými jsme běžně obklopeni, působí děsivě sám o sobě, tudíž se zdá ideálním pro účely hororu. Došel jsem ke zjištění, že v animovaném filmu se s hororem nejčastěji setkáváme v podobě hororové pohádky, grotesky či surrealistických a symbolistických, snových výjevů oplývajících černým humorem. Animovaný film pracuje převážně s atmosférou a symboly, jež jsou také základními prvky hororu. Během psaní této práce se mi také podařilo objevit mnoho dalších vazeb přímých i nepřímých, které spojují animovaný film a horor v jeho širším pojetí. Během zkoumání tohoto žánru, jehož kořeny jsem hledal v gotickém románu, jsem se dostal k materiálům, jež mi pomohly uvědomit si symboliku, postupy a způsoby jakými horor pracuje s divákem. To mi pomohlo cílevědomě využívat těchto postupů ve svém diplomovém filmu, což jsem do té doby dělal pouze podvědomě. Doufám, že touto prací se mi podařilo vyvrátit tvrzení některých skeptiků, že animovaný horor je prázdným pojmem.

# SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu*. Praha : Lidové noviny, 2007. 872 s. ISBN 978-80-7331-091-2.

[2] CHIMET, I. *Hrdinové, fantomy, myši*. Praha : Vyšehrad, 1984. 313 s. ISBN 978-0-06-113221-6.

[3] POŠ, J. *Český animovaný film 1934 - 1994*. Praha : KF a.s., Ateliery Zlín, 1994. 104 s.

[4] DE VORE, D., et al. *The Gothic Novel* [online]. [cit. 2011-09-13]. The Gothic Novel. Dostupné z WWW: <http://cai.ucdavis.edu/waters-sites/gothicnovel/155breport.html>.

[5] JACKSON, M. *The Tim Burton Collective* [online]. 2008 [cit. 2011-09-13]. The Tim Burton Collective. Dostupné z WWW: <http://www.timburtoncollective.com/bio.html>.

[6] BROOKE, M. *The Internet Movie Databaze* [online]. [cit. 2011-09-13]. Biography for Timothy Quay. Dostupné z WWW: <http://www.imdb.com/name/nm0703029/bio>.

[7] *Animus Films* [online]. [cit. 2011-09-13]. Robert Morgan. Dostupné z WWW: <http://www.animusfilms.co.uk/robertmorgan.html>.

[8] *Febiofest* [online]. [cit. 2011-09-13]. Strach(y) ze tmy / Peur(s) du noir. Dostupné z WWW: <http://archiv.febiofest.cz/15_archive/cz/detail_filmu.php?filmid=2008225&PHPSESSID=94f93133da60b465dc5ab0b3df349e92>.

# SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Obr. Obrázek

Např. Například

Atd. A tak dále

Apod. A podobné

# SEZNAM OBRÁZKŮ

*Obr. 1. Záběr z filmu Nightmare Before Christmas* ..... 35
*Obr. 2. Propagační plakát k filmu Mrtvá nevěsta* ..... 36
*Obr. 3. Záběr z filmu The Cat With Hands* ..... 38
*Obr. 4. Záběr z filmu Harpya* ..... 39
*Obr. 5. Záběr z filmu The Grandmother* ..... 40
*Obr. 6. Záběr z filmu Faust* ..... 42
*Obr. 7. Záběr z filmu Poslední lup* ..... 43
*Obr. 8. Výtvarné skici* ..... 47
*Obr. 9. Návrhy postav* ..... 47
*Obr. 10. Návrh prostředí I.* ..... 48
*Obr. 11 Návrh prostředí II.* ..... 48
*Obr. 12 Návrh plakátu* ..... 49