

Jump scare jako výrazový prostředek ve filmech Pavla Soukupa

Anita Ullverová

Bakalářská práce
2024

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Anita Ullverová**
Osobní číslo: **K21230**
Studijní program: **B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Specializace: **Stříhová skladba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část: Jump scare jako výrazový prostředek ve filmech Pavla Soukupa
2. Praktická část: Stříhová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. viz Zásady pro vypracování**

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

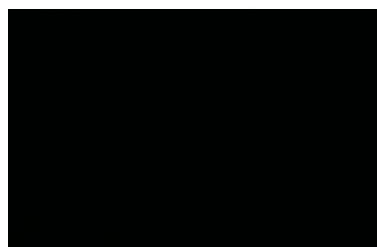
Seznam doporučené literatury:

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications, 1973. ISBN 978-0486201054.
The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart. Británie: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.
LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihové skladby*. 1nd. Zlín: VeRBuM (Zlín), 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
GREY, Jeffrey Alan. *The Psychology of Fear and Stress (Problems in the Behavioural Sciences, Series Number 5)*. 2nd. Cambridge: Cambridge University Press, 1988. ISBN 978-0521270984.
MURCH, Walter. *In The Blink Of An Eye*. 2nd. Los Angeles: Silman-James Press, 2001. ISBN 1-879505-62-2.
HARVEY, Johnathan. *The Genius of Fear: Unlocking Hitchcock's Cinematic Secrets*. 1nd. England: eBookIt.com, 2023. ISBN 978-1456641856.
Film and Suspense. 1nd. Bloomington: Trafford Publishing, 2006. ISBN 978-1412058407.

Vedoucí teoretické části: **MgA. Josef Erla**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **MgA. Josef Erla**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- ∞ podle § 60 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 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;
- ∞ pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- ∞ jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne:

Jméno a příjmení studenta:



podpis studenta

ABSTRAKT

V této bakalářské práci analyzuji techniku s filmovým prostředkem jump scare. Z pohledu filmové teorie i z hlediska psychologie a fyziologie. V druhé polovině se konkrétně věnuji filmům Pavla Soukupa, jenž je jeden z mála českých režisérů, kteří se věnují tvorbě hororů.

Klíčová slova: horor, jump scare, Pavel Soukup, Rebecka McKendry, Monstrum, Třída smrti, Lesapán, Domovoj

ABSTRACT

In this bachelor thesis I analyze the technique with the film medium jump scare. From the point of view of film theory and from the point of view of psychology and physiology. In the second half, I specifically focus on the films of Pavel Soukup, who is one of the few Czech directors who is dedicated to making horror films.

Keywords: horror, jump scare, Pavel Soukup, Rebecka McKendry

Vyjadřuji vděčnost MgA. Josefovi Erlovi, za odborné vedení a cenné připomínky v této bakalářské práci. Rovněž děkuji panu doc. MgA. Liborovi Nemeškalovi, Ph.D. za jeho vedení v počátečních fázích. V neposlední řadě bych chtěla ocenit podporu poskytnutou mou rodinou a přáteli v průběhu celého procesu.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1.1.1 Počátky	11
1.1.2 Emoce.....	13
2 ŠEST PRAVIDEL DLE REBECKY MCKENDRY	15
2.1.1 NÁVNADA (The Breadcrumbs)	15
2.1.2 GRADACE (The Buildup).....	17
2.1.3 ODVEDENÍ POZORNOSTI (The Missdirection)	18
2.1.4 OMEZENÍ PROSTORU (The limited view)	18
2.1.5 ZÁSAH (The Sting)	20
2.1.6 PAST (The Threat).....	20
2.1.7 Shrnutí	21
3 DOPAD NA DIVÁKA	22
3.1.1 Psychologický	23
3.1.2 Fyziologický.....	25
3.1.3 Shrnutí	25
4 PAVEL SOUKUP A JEHO TVORBA	26
II ANALYTICKÁ ČÁST	29
5 METODY ANALÝZY	30
5.1.1 Doplnující analýza dle srdečního tepu	30
6 ANALÝZA FILMU TŘÍDA SMRTI	33
6.1.1 Celková divácká reakce.....	33
6.1.2 Jump scare a divák	34
6.1.3 Jump scare	36
6.1.4 Shrnutí	38
7 ANALÝZA FILMU LESAPÁN	40
7.1.1 Celková divácká reakce.....	40
7.1.2 Jump scare a divák	42
7.1.3 Jumpscare	43
7.1.4 Shrnutí	46

8	ANALÝZA FILMU DOMOVOJ	48
8.1.1	Celková divácká odezva.....	48
8.1.2	Jump scare.....	49
8.1.3	Shrnutí.....	51
9	ZÁVĚR	52
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	53
	SEZNAM AV DĚL POUŽITÝCH V ANALYTICKÉ ČÁSTI	55
	SEZNAM OBRÁZKŮ	56
	SEZNAM TABULEK	58

ÚVOD

Každý z nás se jistě někdy setkal ve filmu s jevem jump scare. V první části se budu věnovat jeho teorii, čerpat budu z odborné literatury. Hlavním aspektem výzkumu bude práce s filmovými pravidly dle teoretičky Rebecky McKendry, která sestavila soubor pravidel dovršení k úspěšnému jump scaru. Daná zjištění budu aplikuji na filmy českého režiséra Pavla Soukupa. Dalšími projevy, které úzce souvisí s tímto prostředkem, jsou tělesné reakce. Ty prozkoumávám jak v teoretické, tak i v analytické části. Z pohledu fyziologického a psychologického. Touto cestou bych ráda došla k závěrům tezí, které jsem si stanovila následovně.

Co je klíčem pro dobrý jump scare?

Lze vytvořit manuál pro funkční jump scare?

Deskriptivní metodou popíšu konkrétní filmový prostředek a podíváme se na jeho počátky. Nadále i touto prací vznikne odborný medailonek Pavla Soukupa, který se prolíná i do analytické části. Jako součást analytické části vzniká další teze.

Jsou ve filmech Pavla Soukupa tvořeny jump scary funkčně (pokud ano), jakými prostředky to dokazuje?

K zodpovězení těchto tezí jsem si vybrala tři následovné filmy *Třída smrti* (2013, Bakalářský film), *Lesapán* (2015, Magisterský film) a *Domovoj* (2017, pro seznam.cz). Každý film bude mít samostatnou analýzu z pohledu diváka, následně reakcí těla pomocí tepové frekvence a v poslední řadě podrobnější prozkoumání jump scaru a jeho plnění daných pravidel.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1.1.1 Počátky

Jump scare je technika strašení používaná v médiích, zejména ve filmech, jako jsou horory a videohry. Jejímž účelem je vyděsit diváka tím, že ho překvapí náhlou změnou obrazu nebo události, která se obvykle vyskytuje současně s hlasitým zvukem.¹ Strach je jedna z nejstarších a nejsilnějších emocí lidstva a nejsilnějším je právě strach z neznámého.²

První jump scare, který přišel se zvukovým filmem byl ve snímku *Cat People* (1942) od režiséra Jackquesa Tourneura. Alice začíná svou cestu domů po prázdné potmělé ulici, vchází dovnitř a ven z teplé záře pouličních lamp. To děsivé ticho přeruší klapot Aliciných podpatků. Zpočátku si neuvědomuje, že je sledována. Postava Ireny se blíží a nabírá rychlost, aby Alici dohnala. Rychlejší a hlasitější klapání vysokých podpatků přivádí Alici do její přítomnosti, když se zastaví a poslouchá. Otočí se, ale nikoho nevidí. Znervózněná Alice kráčí rychlejším tempem a kontroluje prostor za sebou, aby spatřila svého pronásledovatele. Stále nic. Zavládne panika, a tak kráčí rychlejším krokem k další pouliční lampě, než se odváží ještě jednou otočit. To, co zní jako drnčící vrčení kočky, přechází ve řvoucí syčení, které Alici i divákovi přináší velký otřes. Překvapivý hluk označuje náhlý příjezd autobusu, nikoli pronásledovatele Alice, což účinně rozbíjí napětí výrazným zděšením.³

Video ukázka



Obrázek 1 - Snímek z filmu *Cat People* (1942)

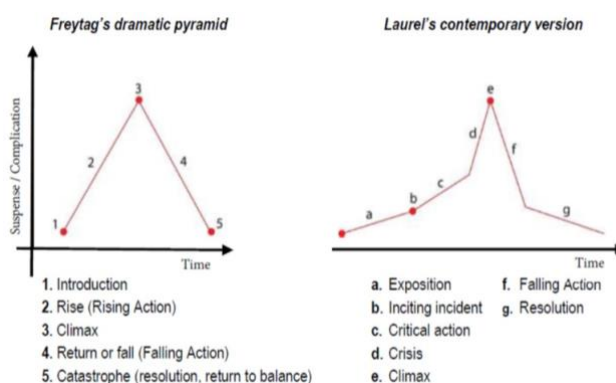
¹ MUIR, John Kenneth. *Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers Vampires Zombies Aliens and More*. 1rd. Applause Theatre and Cinema Books, 2013. ISBN 978-1557839503.

² LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications, 1973. ISBN 978-0486201054.

³ PETER. *Catching The Lewton Bus*. Online. 2013. Dostupné z: <https://www.furioscinema.com/furious-scenes-cat-people-lewton-bus/>. [cit. 2024-01-27].

Film je ikonický právě kvůli výše zmíněné scéně, díky které se následně tato technika pojmenovala po jeho producentovi Val Lewtonovi, který s ní nadále pracoval v následujících filmech. Tato technika je pojmenována jako Lewton Bus technique.⁴ Jeho filmy se téměř výhradně spoléhaly na psychologické děsy namísto obvyklých zvukových efektů, které se vyskytují v mnoha hororech. Hlavní myšlenkou Lewtonových filmů bylo, že co není vidět, může být stejně, nebo dokonce víc, děsivé, než násilný čin nebo monstrum ukázané obrazem.⁵

Tato základní technika strašení, byla od této doby nespočetněkrát emulována; *pomalé narůstání s náhlým, šokujícím uvolněním nesprávným směrem a hlasitým výbuchem zvuku*. Jump scare funguje jako přetlakový ventil. Jakmile napětí naroste na nesnesitelnou úroveň, jump scare ho okamžitě uvolní a umožní divákům na okamžik popadnout dech. Je to neocenitelný nástroj v hororu, avšak jeho ovládání vyžaduje mistra. Tato důležitá scéna tak zrodila jednu z nevlivnějších technik hororu.⁶



Obrázek 2 - Freytagova a odvozená Laurelova dramatická pyramida

Tuto horizontální strukturu jsme schopni aplikovat k dramaturgické křivce od Německého kritika Gustava Freytaga, který vizuálně ztvárnil drama, kterému se dnes říká Freytagova pyramida.⁷ Z této verze byly postupně odvozeny další narativní struktury (např. Laurel, 2013), které jsou více přizpůsobené moderním trendům.⁸

⁴ CONTRIBUTORS, Wikipedia. *Jump scare*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare. [cit. 2024-01-27].

⁵ PETER. *Catching The Lewton Bus*. Online. 2013. Dostupné z: <https://www.furioscinema.com/furious-scenes-cat-people-lewton-bus/>. [cit. 2024-01-27].

⁶ NAVARRO, Meagan. *How An Iconic Scene In 'Cat People' Created The Cinematic Jump Scare As We Know It Today*. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/577856/cat-people-jump-scare/>. [cit. 2024-01-27].

⁷ LABÍK, Ludovít. c. 1st. Zlín: VerBuM (Zlín), 2013, s. 24-25. ISBN 978-80-87500-30-9.

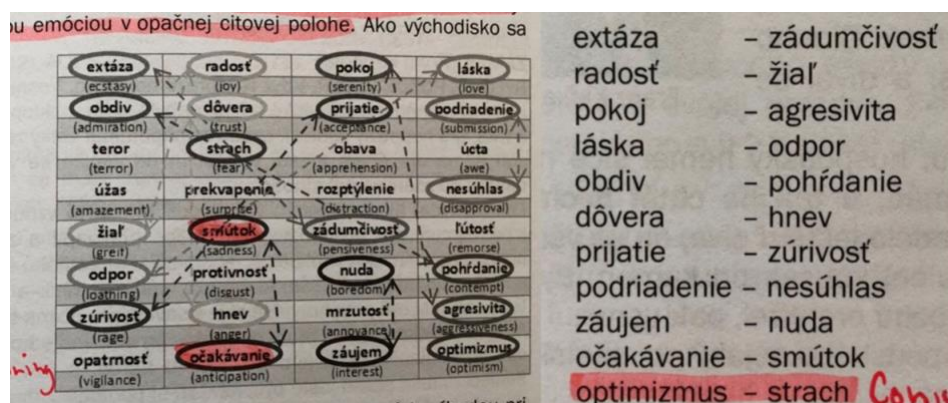
⁸ MUNZBERGER, Josef. *DANTOVO PEKLO JAKO ARCGIS STORY MAP*. Diplomová práce. Praha: České vysoké učení technické v Praze, 2021.

U Laena můžeme vidět, že zvyšování napětí není kontinuální, ale jednotlivé prvky, jak s nimi pracuje Lewton, navyšují celkové napětí. Vyznačené body můžeme aplikovat k okamžikům, které zmiňoval Lewton **A** (expozice pomalého narůstání), **B** (náhlé šokování nesprávným směrem, které umocní dramatickosti), **E** (hlasitý zvukový výbuch).

Vystrašení diváka posouvá příběh dál. Důležité je si dát pozor na počet jump scareů, které využijeme ve filmu. Pokud se jump scare používá pro laciné vzrušení, jeví se jako berlička k vytvoření nezaslouženého hororu. Jejich nadužívání je činí neúčinnými a bezmocnými.⁹

1.1.2 Emoce

Jump scare přináší krátkodobou emoci, mezi které řadíme – strach, leknutí, úžas a hněv. Jedná se o prostředek, který vnímáme jako šok, tomu ale předchází strach a očekávání. Člověk projevuje dvě hlavní emoce, radost a strach. Vzhledem k tomu, že tyto emoce definujeme jako krátkodobé, je potřeba jejich pravidelného střídání. Hlavní pocit spojený s jump scarem je emoce očekávání, která funguje v kontrastu se smutkem. Strach se staví do kontrastu s optimismem. S těmito emocemi následně pracují tvůrci. V případě, že se s citovou škálou pracuje z jednoho extrému do druhého, jedná se o bipolární emoci.¹⁰



Obrázek 3 - Snímky z knihy *Dramaturgie strihovej skladby*, Labík

Bipolárnosť – horor je žánrem, který s těmito emocemi pracuje velmi často. Aby emoce ve filmu vznikla, potřebujeme ji dát do kontrastu s jinou emocií v opačné citové poloze.

⁹ NAVARRO, Meagan. *How An Iconic Scene In 'Cat People' Created The Cinematic Jump Scare As We Know It Today*. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/577856/cat-people-jump-scare/>. [cit. 2024-01-27].

¹⁰ LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby*. 1st. Zlín: VeRBuM (Zlín), 2013, s.170-175. ISBN 978-80-87500-30-9.

Ve filmu *The Conjuring* (2013) režisér pracuje s kontrastem **strach – optimismus**. Sledujeme ženu, která se dívá do zrcadlového odrazu dětské hračky. Vlivem gradace a očekávání vidíme, že žena je znepokojená a začíná mít obavy, že je někdo za ní. V odrazu se mihne kus látky a náhle i černý stín. Pocit strachu graduje, ale nakonec se ukáže, že se jedná pouze o její dceru a obě se následně začnou smát. V této situaci se hraje s emocí strachu a optimismu, kdy očekáváme něco děsivého a v tom se ukáže, že se nejednalo o nic ohrožujícího a napětí opadne.



Obrázek 4 - Ukázka z filmu *The Conjuring* (2013)

2 ŠEST PRAVIDEL DLE REBEKAH MCKENDRY

Rebekah McKendry je americká filmová režisérka, producentka, filmová novinářka a akademička. Při své výuce udává šest pravidel, které dopomáhají vytvořit funkční jump scare. V této kapitole si všechna pravidla vysvětlíme. V rámci českého jazyka neexistují žádná pojmenování těchto pravidel, proto jsem sama přiřadila česká názvosloví k jednotlivým pravidlům a následně budu pracovat s těmito výrazy.

The Breadcrumbs – *Návnada*

The Buildup – *Gradace*

The Missdirection – *Odvedení pozornosti*

The Limited view – *Omezení prostoru*

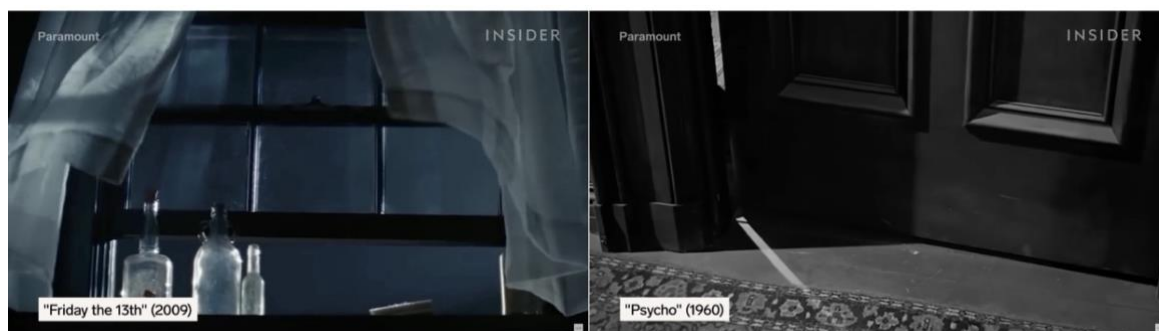
The Sting – *Zásah*

The Threat – *Past*

2.1.1 NÁVNADA (The Breadcrumbs)

Ve volném překladu toto pojmenování znamená „chlebové drobečky“. Tento prvek se používá k předznamenání, že se něco stane. Nicméně máme dva způsoby, kterými můžeme tento prvek využít.

První typ předznamenání spočívá v neobvyklých pohybech předmětů. Například pomalu se otevírající dveře, nebo okno, které bylo před chvílí zavřené a nyní je otevřené. Věci se samy začínají pohybovat, zapínat. Postava kouká do zrcadla a něco neobvyklého se za ní mihne.



Obrázek 5 - Návnada použitá ve filmech

Druhým způsobem, jak můžeme sdělovat nějakou nejasnost je pomocí hudby, nebo zvukovými prvky. Jedním z nejznámějších hudebních motivů je ve filmu *Čelisti* (1975) od režiséra Stevena Spielberga. V momentu, kdy se blíží žralok, slyšíme hudbu, která se stává motivem právě k předpovědi nebezpečí. Taktéž se dá pracovat se zvuky, které přicházejí zpoza dveří.¹¹



Obrázek 6 - Snímek z filmu *Čelisti* (1975)

Návnady nemusí být tak jednoznačné. Nápaditě s tímto prvkem pracuje film *The Conjuring*. Ve filmu vidíme sestru Cindy, která se náměsíčná snaží vstoupit do skříně a vytváří zvukový motiv tím, že do ní tělem bouchá. Probudí to její sestru, která ji odvede zpět do postele. Jakmile ji uloží, skříň začne vydávat stejný zvuk, jako když do ní náměsíčná Cindy bouchala. To vzbudí dojem větší gradace společně s hudbou, která začne hrát na pozadí.



Obrázek 7 - Ukázka z filmu *The Conjuring* (2013)

¹¹INSIDER. *How Great Jump Scares Are Made In Horror Movies (Vs. Bad Jump Scares)*. Online. 2020. Dostupné také z: <https://www.youtube.com/watch?v=llpsjbNQIns>.

2.1.2 GRADACE (The Buildup)

Gradace je prvek, který vede k budování jump scaru. Je to prostor, kdy diváka necháváme v nejasnostech a očekávání. Čím delší gradace, tím máme větší šanci k intenzivnějšímu jump scareu.¹² Ve filmu *Twin Peaks: Fire Walk with Me (1992)* pracují tvůrci s gradací i během dne. Je zde scéna, ve které žena vchází do domu a vše se zdá podezřelé. První náznak napětí přichází, když zjistí, že větrák v domě běží, i když ho sama nezapínala. Postupně prochází domem a zamíří do druhého patra, kde zaregistruje pootevřené dveře. S nejistotou vstupuje do místnosti, kde za lampičkou stojí podivný muž, který na ni začne křičet. Tato sekvence je charakterizována určitou délkou a pomalým tempem, které přispívá k napětí.

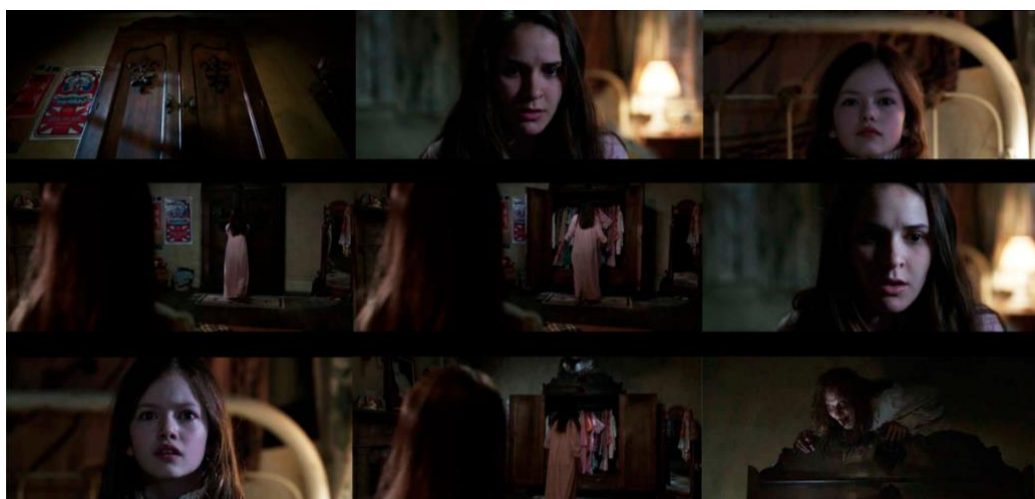


Obrázek 8 - Sekvence jump scareu ve filmu *Twin Peaks: Fire Walk with Me (1992)*

¹² INSIDER. *How Great Jump Scares Are Made In Horror Movies (Vs. Bad Jump Scares)*. Online. 2020. Dostupné také z: <https://www.youtube.com/watch?v=llpsjbNQInz>.

2.1.3 ODVEDENÍ POZORNOSTI (The Missdirection)

Jde o nasměrování pozornosti na předmět, ze kterého bychom očekávali motiv strachu, ale ten se objeví úplně někde jinde. Navrátíme se ke scéně z filmu *The Conjuring*, kde jsme si řekli o návnadě formou náměsíčné Cindy. Scéna začíná záběrem do místnosti, kde slyšíme v pozadí nějaké rány, náměsíčná Cindy bouchá do skříně. To probudí starší sestru, která vstane a jde Cindy doprovodit do postele. Nicméně se ji něco na té skříně nezdá. Sestru uloží a od postele jde pomalým tempem ke skříně. Otevírá jí, ale tam nic není. V tento moment by divák očekával, že monstrum vyskočí ze skříně. Nicméně kamera švenkuje nad skříní a zde se nachází démon, který přepadne starší sestru. Odvedení pozornosti silně navýší překvapení a posílí jump scare.¹³



Obrázek 9 - Ukázka z filmu *The Conjuring* (2013)

2.1.4 OMEZENÍ PROSTORU (The limited view)

Jedná se o prvek, při kterém divákovi dáváme malý prostor k tomu se cítit bezpečně. Celkově mu omezíme prostor, ve kterém se může orientovat. Tento jev jsme schopni docílit světlem nebo kompozicí. V případě, že všude kolem postavy je tma a ona nevidí, zbývá ji jediné rozsvítit svítilnu, zapálit sirku, použít baterku apod. Tímto způsobem se pracuje například ve filmu *Mama* nebo *The Conjuring*. Dalším způsobem, jak jsme schopni tohoto dosáhnout je pomocí nočních kamer, jak je tomu například ve filmu *Záhada Blair Witch*. Takto je skoro celý film natočen subjektivní kamerou s nočním režimem.

¹³ INSIDER. *How Great Jump Scares Are Made In Horror Movies (Vs. Bad Jump Scares)*. Online. 2020. Dostupné také z: <https://www.youtube.com/watch?v=llpsjbNQInS>.



Obrázek 10 - Z filmů *Mama* (2013), *The Blair Witch Project* (1999), *The Conjuring* (2013)

Nicméně, tento moment nemusí být podmíněný jenom tmou, ale dá se omezit i kompozicí prostoru. V tomto smyslu si hrajeme se stísněností a nemožností útěku. Pokud ale chceme využít tento motiv během světla prospěje mu práce s delším napětím. Toto vyjádříme hlavně pomocí kamery a scénografie.¹⁴ Pokud jako divák máme o situaci co nejméně informací, výsledkem je větší strach. Největší obavy v divákovi vyvolává pocit, když má co nejméně informací o monstře nebo postavě, která nás ohrožuje. Ve filmu *Twin Peaks: Fire Walk with Me* pracují s kompozičním i scénografickým omezením prostoru. Divák je subjektivní kamerou velmi uzavřený do těsného prostoru, kde nevidí, co je za stěnou, kterou sleduje. Zpoza stěny se vynoří muž, který kráčí ke kameře, prostor útěku se zmenšuje a ohrožení navyšuje. Tímto příkladem poukazujeme na využití omezení prostoru.



Obrázek 11 - Snímek z filmu *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992)

¹⁴INSIDER. *How Great Jump Scares Are Made In Horror Movies (Vs. Bad Jump Scares)*. Online. 2020. Dostupné také z: <https://www.youtube.com/watch?v=llpsjbNQIns>.

2.1.5 ZÁSAH (The Sting)

Jedná se o moment, který završuje hlasitým zvukovým efektem celý jump scare. Spojením nečekaného s rázným zvukovým prvkem docílí intenzivního leknutí. Tomu ale musí předcházet dobrá gradace.¹⁵ Jedná se o jednu z neklasičtějších technik, které se využívají od počátků. Jedná se o přetlakový ventil, kterému je potřeba upustit páru, stejně jak je tomu u techniky *Lewton Bus technique*.¹⁶



Obrázek 12 - záznam zvukové stopy ve filmech *The Conjuring 2* (2016), *It* (2017), *Insidious* (2010)

2.1.6 PAST (The Threat)

Jedná se o prvek, který vybočuje z předešlých. Přichází bez naznačení návnady. Atmosféra v podobě omezení prostoru a pocitu nejistoty ale přetrvává. Častým prvkem bývá, že v očekávání monstra vyskočí kočka. Z tohoto důvodu se prvek jmenuje past. Kočka je nejčastěji využívaným „monstrem“ všech dob. Pro posílení jump scaru je tento prvek dovršen zvukovým zásahem. Příkladem je film *Silent Hill: Revelation* (2006), kdy žena v noci ulehá do postele. Atmosféra je potměšlá v pohybu je střih na matchcut toustu, který vyskakuje z toustovače. Scéna je doprovázena hlasitým zvukem toustovače.

¹⁵ INSIDER. *How Great Jump Scares Are Made In Horror Movies (Vs. Bad Jump Scares)*. Online. 2020. Dostupné také z: <https://www.youtube.com/watch?v=llpsjbNQInI>.

¹⁶ NAVARRO, Meagan. *How An Iconic Scene In 'Cat People' Created The Cinematic Jump Scare As We Know It Today*. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/577856/cat-people-jump-scare/>. [cit. 2024-01-27].



Obrázek 13 - Ukázka z filmu *Silent Hill: Revelation* (2012)

2.1.7 Shrnutí

V této kapitole jsme se podívali na šest technik, které mohou tvůrcům pomoci k vytvoření vlastního jump scaru. Skoro žádná nefunguje bez té druhé, proto je dobré pracovat s těmito pravidly jako s balíčkem rad. Nicméně to není vše a je potřeba se na celou situaci podívat z vícero úhlu, a to například i psychologického nebo fyziologického hlediska. Právě tyto projevy budu zkoumat v následující kapitole.

3 DOPAD NA DIVÁKA

Úzkost a podobné fobie jsou často klasifikovány jako internalizující poruchy chování a jsou poměrně časté u dětí i dospělých. Jedná se o úzkostný stav, který člověk vnímá ve svém těle. Tělesné příznaky jsou spouštěny autonomním nervovým systémem.

Strach lze vnímat také jako genetickou informaci, jak uvádí ve své knize *Strach je přítel vítězů* Jan Jelínek.¹⁷ Provází lidstvo po tisíciletí, pomáhá mu vyhnout se reálným nebezpečím, které ohrožovaly jeho život v průběhu dějin a pomáhá mu přežít až do dnešních dnů. Podle článku byly první studie strachu u mladých lidí provedeny již v roce 1897. V jedné z těchto studií zkoumali strach u 1701 jedinců ve věku 0 až 26 let. Nejčastějšími strachy byly bouře, plazi, cizí lidé, tma, oheň, smrt, divoká zvířata a nemoci s průměrným počtem 3,6 strachu na osobu.¹⁸

Existují dva typy strachu:

Akutní strach – objevuje se náhle, během několika dní. Jeho intenzita je proměnlivá, ale nikdy nemizí. Přichází vždy nečekaně a často postiženého zcela ochromí. Záchvaty mohou trvat několik minut, ale někdy i několik hodin, a mohou přicházet několikrát týdně nebo měsíčně. Většinou se jedná o strach z fyzického ublížení nebo z nějaké „katastrofy“ v mezilidských vztazích.

Chronický strach – vyvíjí se pomalu, opatrně a často nenápadně. Často je spojen se strachem z kritiky, odmítnutí a vlastního selhání.¹⁹

Hororová monstra v nás vytváří odpor a strach, který se následně promítá do našich emocí. Tyto kognitivní stavy vytvářejí určitý druh fyzického vzrušení, které se může projevit jako chvění, stáčení žaludku, brnění nebo zvýšený pocit obav, bdělost či předtuchy.²⁰ Pokud se k tomuto pocitu strachu a zla přidá nevyhnutelná fascinace údivem a zvědavostí, zrodí se

¹⁷ JELÍNEK, Marian. *Strach je přítel vítězů*. Starý most, 2011. ISBN 978-80-87338-10-0.

¹⁸ Reuterskiöld, L. Fears, anxieties and cognitive – behavioral treatment of specific phobias in youth [online]. 2009. Dostupné z: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:200180/FULLTEXT01.pdf>.

¹⁹ HUNDÁKOVÁ, Terézia. *Procedurálne generovanie faktorov strachu*. Bakalářská práce. Brno: Vysoké učení technické v Brně, 2023.

²⁰ *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. Británie: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.

složený celek živých emocí a imaginativních provokací, jejichž vitalita musí nutně trvat tak dlouho jako lidský rod sám.²¹

3.1.1 Psychologický

Film, oproti knize v mnoha případech může být spolehlivějším zdrojem strachu, protože se nám monstrum zdá více na dosah. Celková uvěřitelnost a ponoření se do děje může být pro naše emoce posilující. Rozhodujícím klíčem pro schopnost sledovat tento typ filmů je hranice reality a fikce. Jedinci, kteří bez problému zvládají sledovat tento žánr dobře vědí, že se jedná pouze o fiktivní svět, který nás nijak neovlivňuje v tom reálném. Dalo by se říct, že mají lepší schopnost ovládat vlastní emoce. Jsou ale i lidé, kteří odmítají sledování tohoto žánru z důvodu, že jejich dopad je ovlivňuje v reálném světě. Může se projevit zvýšení strachu, předtuch i například bdělosti před usínáním.²²

Nicméně, filmy, které se zakládají na skutečných událostech, mohou zaznamenat nižší zájem diváků. Tento trend je spojen s postupným rozostřováním hranic mezi realitou a fikcí, což může ovlivnit vnímání diváků. V souladu s dostupnými údaji lze pozorovat, že žánr hororu získává na intenzitě, pokud je divák přesvědčen o autentičnosti události. Dále díky prostředí, ve kterém se příběh odehrává. Klíčovým prvkem, který může umocnit děsivou atmosféru v případě, kdy je prostředí divákům dobře známé, místem/ kulturou. Jako příklad lze uvést báseň „Polednice“ nebo příběh „Svatební košile“ z filmu „Kytice“ z roku 2000.

Jedná se o emocionální přesvědčení, že dané monstrum existuje. K tomu existuje pojem „*the willing suspension of disbelief (pozastavení nedůvěry)*“, který se následně vysvětluje jako, moment, kdy divák kompletně zapomene na věci kolem a plně se ponoří do děje. Najednou všechny okolnosti ve filmu bere jako reálné a odtrhne se od reality. Mnozí filmoví kritici často říkají, že pokud je člověk ochoten pozastavit nedůvěru, najde v určitých filmech potěšení.²³

Je zvláštní, že filmy, které nám přináší nepříjemné emoce navyšují svoji popularitu. Jsou tvořeny přímo pro to, abychom se báli, tak proč se tak rádi bojíme? Podle výzkumu

²¹ LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications, 1973. ISBN 978-0486201054.

²² *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. Británie: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.

²³ HECKMANN, Chris. *What is Suspension of Disbelief — How It Works in Storytelling*. Online. In: Studiobinder. 2023. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-suspension-of-disbelief-definition/>. [cit. 2023-12-01].

provedeného Mathiasem Claserem je 54 % lidí spíše nadšených z hororových filmů, zatímco 29 % se s tímto tvrzením nesouhlasí a 17 % se nerozhodlo. Již od pravěku lidstvo čelilo různým hrozbám a muselo se naučit řešit strach v každodenním životě. Předci se potýkali s divokou zvěří, bojovali s jinými lidmi a zkoumali nové potraviny v neznámém prostředí, kde nebezpečí číhalo na každém kroku. Tato genetická predispozice k obraně přežití se v nás zachovala dodnes. Proto je u lidí, kteří mají vyvinutější „*fear systém*“ (*system strachu*), „zaznamenáno větší sklony k sledování hororových filmů.“

Horory spouštějí náš *fear systém*, ale zároveň ho umí taktéž kalibrovat/kontrolovat. Tento jev funguje následovně, jak říká Mathias Claser. *Je to stejné jako když dáváte auto do autoopravny na kontrolu. Mechanik projde všechny důležité části vozu a zkontroluje, jestli funguje zamykání vozu nebo airbagy. Doufáte, že airbagy nikdy nebudete potřebovat, protože se nechcete dostat do takové situace. Ale určitě chcete, aby fungovaly. Stejně jako „fear systém.“ Při sledování hororu se testuje, že všechno funguje, jak má. Horory nás učí, jaké je to se bát a jak se následně s těmito emocemi vypořádat. V případě, že se dostaneme do opravdových potíží bude na to naše tělo reagovat stejně. Horory nám pomáhají udržovat si svůj „fear systém“ a může nám pomoci ve zdokonalení našich schopností ovládnání. A to je důvod proč tolik lidí přitahuje tento žánr.²⁴*

Dělení diváků, kteří vyhledávají tento typ filmů:

1. **Adrenalin Junkies** – diváci závislí na adrenalinu.
2. **White Knucklers** – diváci kteří vyhledávají nekomfort a součástí toho se rádi vystavují složitým situacím a baví je hledat způsoby, jak se s daným problémem vypořádat.
3. **Dark Copers** – diváci, kteří unikají před vlastními problémy z reálného života do světa hororu.²⁵

²⁴ TEDX, Talks a. *Lessons from a terrified horror researcher*. Online, MP4. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6St5R2bYMOY>. [cit. 2023-12-08].

²⁵ DUKLOCK. *Prečo sa radi bojíme*. Online, MP4. 2023. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2S5yijjNMEg&t=336s>. [cit. 2023-12-08].

3.1.2 Fyziologický

Jump scare neboli náhlý a neočekávaný děsivý moment, může vyvolat fyziologické reakce v těle, protože v několika okamžicích se tělo připraví na potenciální nebezpečí. Tyto reakce jsou součástí automatického systému boje nebo útěku, známého též jako systém „*fight or flight*“.

Zde jsou některé fyziologické reakce, které jump scare může vyvolat. Vědci měřili u deseti různých lidí, kolik vydají energie při sledování hororových filmů. Na 90 minut ždímání adrenalinu může padnout až 113 kalorií, což je energie, kterou člověk spálí během půlhodinové procházky. Vědci na základě měření tepu, spotřeby kyslíku a objemu vydechovaného oxidu uhličitého konstatovali, že při sledování hororu člověk vydá zhruba o třetinu víc energie, než kdyby byl v klidu. Nejlepšími spalovači kalorií pak jsou filmy, které diváky nutí náhlými úleky málem vyletět z kůže, protože vyvolávají prudké zvýšení srdečního tepu.

Expert na buněčný metabolismus z Westminsterské univerzity Richard Mackenzie potvrdil, že každý z promítaných filmů měl za následek zrychlování tepu. „Když se tep zrychluje a krev je do těla vháněna rychleji, organismus zažívá prudké vzednutí adrenalinu,“ vysvětlil vědec. Tento nárůst hladiny hormonu během intenzivního stresu se zvyšuje bazální metabolický výdej a v konečném důsledku si vyžádá spálení většího množství energie.²⁶

3.1.3 Shrnutí

Strach běžně doprovází psychologické stavy spojené s fyziologickými reakcemi těla. Hororové filmy, zejména s prvky jump scareu, mohou vyvolat intenzivní fyziologické reakce, jako je zvýšený srdeční tep a spotřeba kyslíku. Tyto filmy slouží jako příprava pro schopnost reagovat na skutečné nebezpečí a zlepšovat kontrolu nad emocemi. Tato kapitola nás uvedla do světa emocí. Následně přecházíme do světa filmů tvůrce Pavla Soukupa.

²⁶ Při sledování hororu člověk spálí až 200 kalorií, zjistili vědci. Online. Deník.cz. 2012. Dostupné z: https://www.denik.cz/ze_sveta/pri-sledovani-hororu-clovek-spali-az-200-kalorii-zjistili-vedci-20121029.html. [cit. 2024-02-24].

4 PAVEL SOUKUP A JEHO TVORBA

Pavel Soukup se věnuje na volné noze režii a střihu krátkých filmů, hudebních videoklipů a reklam. Pro jeho práce je charakteristická silná výtvarná stránka, specifický cit pro atmosféru a hravé experimentování s fikčními žánry.

S prvotinou *Žrouti* byl přijat na Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze (2010-2015), kde vystudoval klasickou animaci a motion design. V roce 2014 absolvoval stáž režie a scenáristiky na SVA v New Yorku.

Bakalářský animovaný noir-horor *Třída smrti* zkoumal možnosti žánru hororu v českém a speciálně kresleném filmu. Pavel adaptoval stejnojmenný komiks s tísnivou paranoidní atmosférou městské legendy o prokleté třídě základní školy a zúčastnil se s ním dvoudenního workshopu „Thriller“ pořádaným MIDPOINTEM a Českou televizí. Přestože se minimalistická (ne)animace nesetkala s úspěchem na festivalech, film oslovil publikum a stal se jedním z divácky nejlépe hodnocených tuzemských krátkometrážních snímků.



Obrázek 14 - Režisér Pavel Soukup

Pavel Soukup se postupně přesunul z animace k živým hercům a filmu hranému. V průběhu studia i mimo něj vzniklo několik dalších „krafasů“, mezi kterými stojí za zmínku zejména česko-polská hořká komedie o štěstí v neštěstí *Blízký přítel* – nominace na Cenu Magnesia 2011. Dále černá mikro komedie o těžkosti s dětskými herci při natáčení hororů *Holčička, která neplakala*.

Jeho diplomová práce, tentokrát již hraný film, je temná pohádka *Lesapán* (2015). Zde Soukup rehabilitoval folklorní strašidlo Hejkala v kombinaci poetické pohádky a současného hororu. Soubor lidského strážce lesa s tím bájným se stal finalistou Ceny Magnesia 2015,

studentského Českého lva, a byl dosud vybrán do více než 30 mezinárodních festivalů, kde získal několik mezinárodních cen. Mezi největší úspěchy patří cena Best Special Effects z festivalu 11th Buried Alive Film Festival Atlanta za ojedinělé využití celotělové SFX masky s animatronicou obličejovou mimikou. Zároveň je zatím jediným česko-slovenským krátkometrážním filmem, který zakoupilo do své oficiální distribuce HBO EUROPE.

Pavel se pokouší dostat specifický krátkometrážní formát do širšího diváckého povědomí coby nepodřadnou filmovou disciplínu, která má své místo i mimo akademický a festivalový prostor. Koncem roku 2016 byl vybrán k realizaci krátkého filmu do deseti minut *Domovoj* pro internetovou televizi Stream.cz a její poměrně novou sekci ShortStream. V současnosti Pavel připravuje koprodukční minisérii *Jinací*, která by měla navázat na pilotního Lesapána a rozšířit (a nejspíš i zakončit) fascinující univerzum slovanských mýtů a balad.²⁷

Dalším jeho velkým úspěchem byla minisérie s názvem *#martyisdead* (2019) pro internetovou televizi mall.tv. Celá série má 8 dílů a jednotlivé díly mají rozmezí od (9-17 min). Jedná se o největší úspěch, který zaznamenala česká televizní tvorba nebo tvorba mimo kina, a to International Emmy. Většinou se stává, že formáty přebíráme my ze zahraničí, ale tento formát se stal natolik úspěšný, že Pavel Soukup vytvořil model, který měl úspěchy i v zahraničí. Samotný kyber prostor, a to, jak s ním film pracuje, je velmi dobře zpracované.²⁸

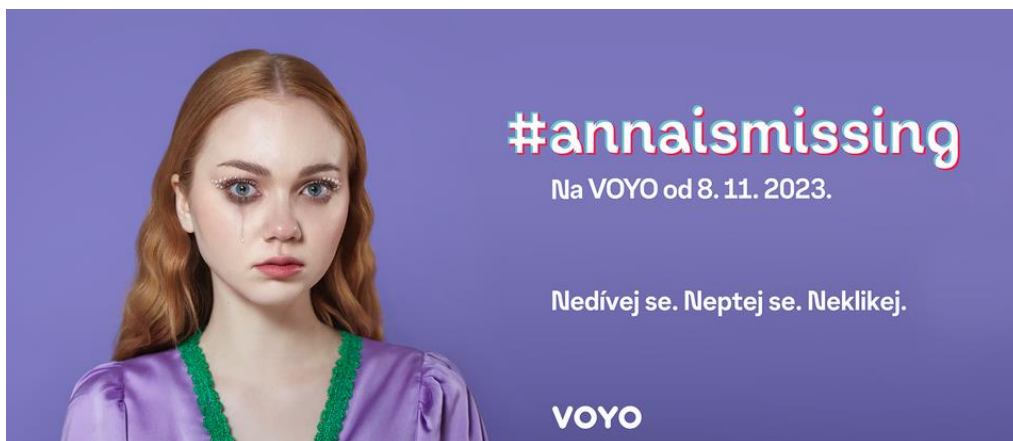


Obrázek 15 - plakát minisérie Pavla Soukupa *#martyisdead*

²⁷ SAVEL. *Biografie Pavel Soukup*. Online. In: ČSFD.cz. 2017. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/74494-pavel-soukup/biografie/?biography=42495>. [cit. 2023-12-08].

²⁸ FILA, Kamil a BAŘA, Blahoslav. *Zabiják Kamila Fily: #martyisdead*. Online. In: Aktuálně.cz. 2020. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/zabijak-kamila-fily/fila-martyisdead/r~e3e5efc82ffc11eb9c800cc47ab5f122/r~795145a830b111eb9d470cc47ab5f122/>. [cit. 2023-12-08].

Tento rok taktéž Soukup přišel na pole celovečerního filmu a do kin uvedl film *#Annaismissing* (2023). Film pojednává o Anně, influencerce, známé svým provokativním obsahem, která se na sítích tajemně odmlčí. Když patnáctiletá Nina najde fotku polonahé Anny v mobilu svého táty, rozhodne se ji vypátrat. Sled dalších událostí změní život jak Nině, tak její rodině. Thriller *#annaismissing* je volným filmovým pokračováním úspěšného seriálu *#martyisdead* ověčeného International Emmy Award 2020.²⁹



Obrázek 16 - plakát k prvnímu celovečernímu filmu Pavla Soukupa

Je zjevné, proč jsem si vybrala právě tohoto tvůrce k analýze jeho děl. Články říkají, že Pavel Soukup poráží český žánrový film to dokazují výše zmíněné úspěchy. Doposud jsem v současné době nezaznamenala takto úspěšného tvůrce žánrového filmu.

V analytické části nahlédneme do hloubky filmů Pavla Soukupa a výše zjištěné či zmíněné metody budeme hledat v jeho filmech. Jak s nimi pracuje apod.

²⁹ *#annainmissing Nedívej se. Neptej se. Neklikej.* Online. *#annaismissing*. 2023. Dostupné z: <https://annaismissing.com>. [cit. 2023-12-08].

II. ANALYTICKÁ ČÁST

5 METODY ANALÝZY

V analytické části se zaměřím na jednotlivé filmy režiséra Pavla Soukupa, jimiž jsou *Třída smrti*, *Lesapán a Domovoj*. Analýzu jsem prováděla pomocí dvou metod. Největším pomocníkem mi byla divácká odezva, kterou jsem získala z projekcí pomocí měření srdečního tepu a reakce těla na jump scare. Vypracovala jsem grafy každého diváka, v nichž jsem zaznačila naměřený srdeční tep při sledování filmů. Následně porovnáám pravidla Rebecky McKendry, která definuje pravidla k dosažení úspěšného jump scareu. Tyto techniky aplikuji na filmy Pavla Soukupa. Vzhledem k tomu, že šesté pravidlo vybočuje, prvek Pasti nebudu zařazovat do analytické části, jelikož s tímto prvkem Pavel Soukup nepracuje.

5.1.1 Doplnující analýza dle srdečního tepu

Při sledování hororů se divákovi zvyšuje a klesá tepová frekvence na základě dramatičnosti scény. Právě tento jev pozoruji u jednotlivých filmů. Jak naše tělo reaguje na momenty před jump scarem, při samotném jump scaru a po něm. Do analýzy jsem začlenila šest diváků. Tepovou frekvenci jsem měřila na sportovních hodinkách s certifikací³⁰. Promítání filmů probíhalo v prostorách školy v projekční místnosti na plátně. Každý z pozorovatelů sledoval jednotlivé filmy sám vzhledem k omezenému počtu hodin. Každého diváka čekalo pásmo tří filmů. Vzhledem k tomu, že filmy jsou krátkometrážní, každý divák viděl filmy celé. Před projekcí jsem se jednotlivě ptala každého diváka, jaký má vztah k hororům, zda znají Pavla Soukupa a jaké je jejich očekávání. Po shlédnutí filmu taktéž následovala sada otázek ohledně toho, jak se diváci v průběhu cítili, zda se báli a kde zaznamenali jump scare.

³⁰ *Sportovní hodinky Amazfit GTS 3 White



Obrázek 17 – Náhled grafu měření srdečního tepu při sledování hororových filmů

Ke grafickému znázornění tepové frekvence jsem využila aplikaci, která je přímo určená pro sportovní hodinky a po záznamu aktivity vyhodnotí graf, kalorický výdej a jaká byla jeho průměrná tepová frekvence. Do grafů jsem poté zaznačila jednotlivé jump scarey. Každému jump scareu předchází návnada, a právě tou se snažím onen jev rámovat. Tato návnada je znázorněna tyrkysovou barvou, aby se odlišila od jump scaru. Následný vrchol scény je vyznačen barvou žlutou.

DIVÁK Č.3



Srdeční tep průměr 81 (max 96)

13kcal

Obrázek 18 - Příklad grafického zobrazení srdečního tepu

Všechny jump scary mají dva jevy společné. Na konto každé návnady vzroste divákovo napětí, leckdy až na úroveň jump scaru. Tělo zaznamenalo něco neobvyklého a začalo reagovat. Po chvílce tato emoce utichne a postupně se divák dostává do větší pohody. V průběhu se stále objevují výkyvy, ale před jump scarem křivka upadne až k podprůměru. Z tohoto podprůměru radikálně vystřeluje křivka k velkému nadprůměru, kde vrcholí jump scare. Je zjevné, že celkové napětí poklesne, aby byl kontrast větší.



Obrázek 19 - Ukázka grafu výsledků srdečního tepu

Filmy Pavla Soukupa nejsou klasickými horory, které jsem zmiňovala v teoretické části, jako například *The Conjuring*, *Mama*, *Twin Peaks*, ... Soukup mísí prvky pohádky a hororu, tudíž určitá hrozba je více upozaděna. V důsledku není celkový dojem na diváka až tak silný a i ten, který se opravdu bojí hororů, může tyto filmy zvládnout. Pomocí výše zmíněných metod zjistím, zda Pavel Soukup pracuje s jump scarem funkčně či nikoliv.

6 ANALÝZA FILMU TŘÍDA SMRTI

Jedná se o první animovaný film Pavla Soukupa, jenž vytvořil na vysoké škole a absolvoval s ním bakalářský ročník. Celý film doprovází voice over chlapce v hlasové podobě dospělého člověka, který vypráví o nové škole, na kterou nastoupil. V jeho třídě každým rokem zemřelo jedno dítě. Příběh je inspirován záhadnými úmrtími osmi dětí v letech 1985-1993. Policejní vyšetřování nenalezlo mezi jednotlivými případy žádnou spojitost, kromě faktu, že děti navštěvovaly stejnou základní školu.

6.1.1 Celková divácká reakce

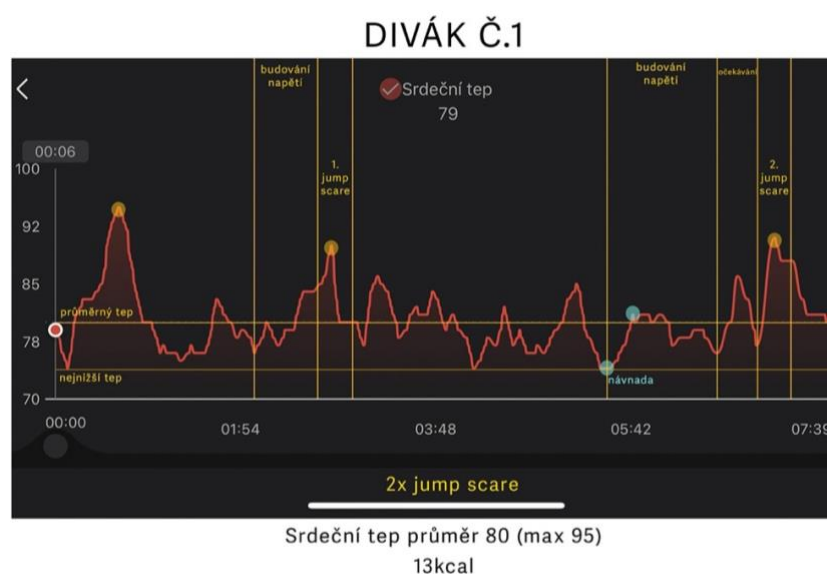
Tento film většina diváků považovala za nejméně děsivý. Hlavním prvkem je samotná animace. Divák více vnímá vyprávění jako pohádku a i diváci, kteří hůře snášejí hororové filmy řekli, že se moc nebáli. Znamená to, že animace ubírá jak na důvěryhodnosti, tak na samotném strachu z filmu. Dalším problémem zapříčiněným vlivem animace je čitelnost záběrů, některé se zdály nepřehledné, a to naopak divákovi rozhodilo schopnost soustředění na průběh děje. Překvapením ale bylo, že i přes formální mezery ve filmu v divácích více rezonovalo toto dílo v porovnání s následujícím filmem Domovoj. Vizualní estetika poutala diváky i přes malé nedostatky. Ve výsledku byl film diváky vnímán pozitivně.



Obrázek 20 - Příklad nepřehledného záběru ve filmu *Třída smrti* (2013)

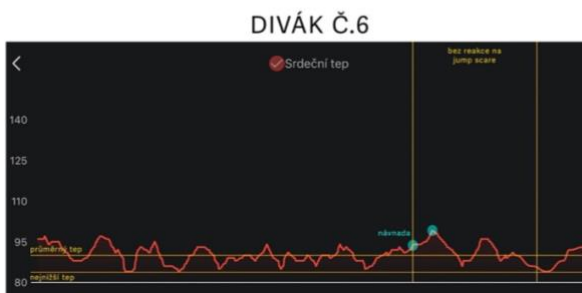
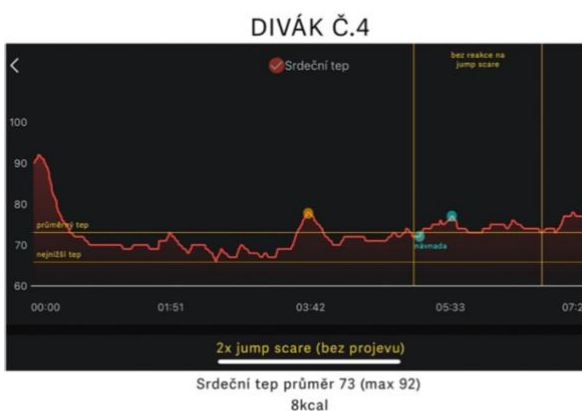
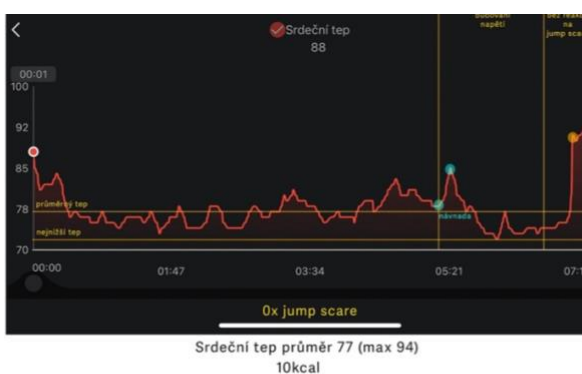
6.1.2 Jump scare a divák

V tomto filmu najdeme jeden výrazný jump scare, a to na samotném konci. Dle jednoho diváka se objevil ještě jeden, ale zaměříme se na ten hlavní, na který většina reagovala. Ze šesti diváků se projevil první jump scare u dvou, diváci *číslo 1 a 3*. Nicméně z výpovědi všichni, až na diváka *číslo 2* uvedli, že se lekli. Grafy to ale nezaznamenaly. Toto nízké množství přisuzují právě animaci a většina diváků se na tomto shodla. Domnívám se, že intenzita jump scaru nebyla až natolik výrazná.



Obrázek 21 - Grafy divácké reakce u filmu *Třída smrti* (2013)

Jakmile se ve filmu objevil jump scare, je na grafech jasně vidět nadprůměrný výkyv srdečního tepu. U obou diváků je průměrná tepová frekvence 80tep/min, jakmile přijde jump scare, hodnota vystřeluje až k 95tep/min. Poté pozvolně upadá k průměru. Nadále je zde znázorněna práce s emocií, před samotným jump scarem je divák uveden do nadprůměrného klidu. Tomu ale předchází návnada, která diváka upozorní, že by mohlo přijít nějaké nebezpečí. V reakci na to tepová frekvence z průměrné/podprůměrné tepové frekvence vzroste k nadprůměrné a následně klesá. Celková gradace je ale hrátka s emocemi a tepová frekvence je spíše nadprůměrná.



Obrázek 22 - Grafické znázornění neprojevených jump scariů

6.1.3 Jump scare

V této fázi se podíváme, zda Soukup pracuje se všemi pěti pravidly, které vedou k dobrému jump scaru. Pro přehlednost přikládám i odkaz na ukázkou, aby byl čtenář obohacen i vizuální představou.

(ukázka jump scaru)



Obrázek 23 - Znárodnění pravidla ve filmu *Třída smrti* (2013)

Jump scare uzavírá celý film. V rámci filmu se vyskytuje pouze jeden jump scare, který má poměrně dlouhou gradaci. A to přispívá k efektivnímu jump scaru.



Obrázek 24 - Jump scare vzhledem ke stopáži celého filmu *Třída smrti* (2013)

Situace ve škole se začala vyostřovat. Naše hlavní postava se zrovna vrátila z nemocnice, protože byla napadena dětmi z osmé třídy. Zvrat a samotná **Gradace** začíná v momentu, kdy s vypravěčem zjistíme, že poté, co se protagonista vrátil z nemocnice, je pohřešována další ze spolužaček a následně spolužák Frýza, který předčasně odešel ze školy.

Obrázek 25 - *Protagonista ve filmu Třída smrti (2013)*

Celá *Gradace* je dlouhá 01:48min. Zjištění, že spolužačka není ve škole je dalším prvkem z pravidel jménem *Návnada*. Tento jev divákovi naznačí, že něco není v pořádku a vzápětí přichází hned druhý jev. Dívčí křik (*návnada*) kdy náš protagonista vchází do opuštěného domu, který mu ukázal spolužák Ondřej Císař. To ho nenechává klidným a vbíhá do domu.

Obrázek 26 - *Práce s gradací ve filmu Třída smrti (2013)*

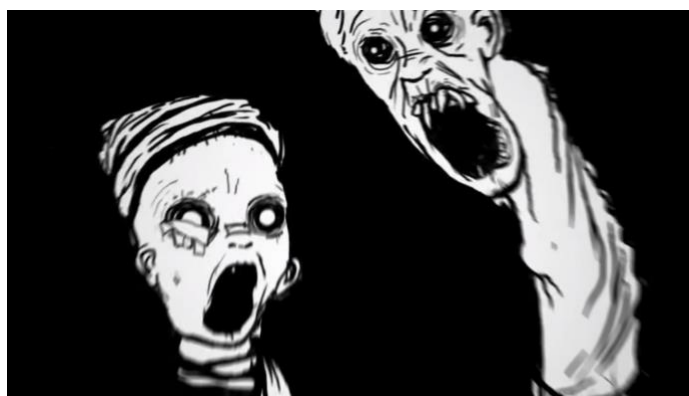
Vybíhá do druhého patra a vidí velkou propast. Zde je napětí opravdu velké, vidíme, že za postavou někdo stojí a zde Soukup buduje největší napětí. Nicméně se ale ukáže, že je to Ondřej Císař a napětí klesá. V tento moment jsme schopní rozpoznat techniku *Odvedení pozornosti*. Očekáváme, že se bude za postavou nacházet nějaká příšera, ale jedná se o Ondřeje Císaře. To diváka uklidní. Postava Císaře je ale podezřele klidná, a to se nelíbí naší hlavní postavě. S jeho klidným hlasem i samotný temporytmus zvolní. Díky pomalejšímu temporytmu se napětí navyšuje a divák neví, co očekávat. Celá situace se opět uklidní. Císař

sice přiznal, že Frýzu přizval k sobě do opuštěného domu, ale kdyby neumřela ona, tak zemře náš protagonista. Císařovými slovy: „Frýza věřil, že se z nemocnice nevrátíš, nechtěl jsem o tebe přijít, a tak jsem Frýzu pozval na návštěvu, jen tak měl jistotu, že oba přežijeme další rok...a co když? co když mě opravdu zachránil?“ Dále následuje smíření se situací, kluci stojí nad šachtou, do které dívka spadla, se slovy: „Po chvíli volání...utichlo“ Všechno se zdá klidné a v moment, kdy to divák nejméně čeká, přichází jump scare.



Obrázek 27 - Snímek z filmu *Třída smrti* (2013)

V dlouhém záběru, sledujeme kluky koukat do šachty. S plynulým nájezdem přijde skok, a postavy se promění v příšery. Celá situace je taktéž doprovázená nepříjemným zvukem, kterému říkáme *Zásah*.



Obrázek 28 - závěrečný snímek filmu *Třída smrti* (2013) s jump scarem

6.1.4 Shrnutí

Dle vypořádané analýzy v této ukázce Pavel Soukup pracuje se všemi prvky k dosažení úspěšného jump scaru. Rozhodně existují i jiné prvky, které tomu dopomáhají,

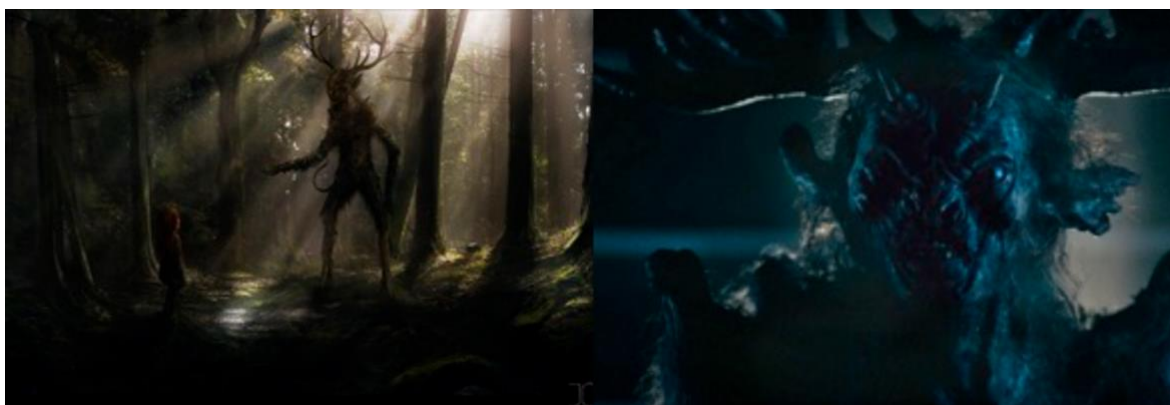
jako například atmosféra, která je stísnující i vzhledem ke stylizaci. Dále voice over dělající celé dílo více záhadné a taktéž sympatie, kterou může divák navnímat vzhledem k prostředí, ve kterém se děj odehrává. Subjektivně řečeno se tomuto filmu povedlo splnit všechna pravidla, zejména díky práci s atmosférou.

Tabulka 1 - *Splnění pravidel ve filmu Třída smrti (2013)*

PRAVIDLO	SPLNIL – ANO/NE
Návnada	ANO
Gradace	ANO
Odvedení pozornosti	ANO
Omezený prostor	ANO
Zásah	ANO

7 ANALÝZA FILMU LESAPÁN

Film *Lesapán* je druhý absolventský film. Tento snímek je oproti filmu *Třída smrti* hraný. Opět si pohrává se žánrem a mísí horor s folklorním prostředí pohádky. Karel je hajný tělem i duší. O les se stará pevnou rukou a může se pyšnit trofejemi, o kterých si myslivci často nechávají jen zdát. V opuštěné části lesa ale pytláci probudí tvora, který by Karlovi mohl být rovnocenným soupeřem. V pohádkách se mu říká Hejkal, ale setkání s ním rozhodně nemusí skončit pohádkově. Zatímco se mu Karel snaží přijít na stopu, Hejkal je blíže, než si myslí. Mezi tajemným tvorem a Karlovou dcerou Aničkou vznikne zvláštní spojení. Kdo se nakonec stane jediným pánem lesa?³¹



Obrázek 29 - Postava Hejkala z filmu *Lesapán* (2015)

7.1.1 Celková divácká reakce

Tento film všichni považovali za více děsivý vlivem hrané formy oproti animovanému filmu. Divák se více ponoří do prostředí lesa i díky tomu, že je nám takovéto prostředí známější. Postavy jsou reálné a pověsti ze slovanské mytologie známe už od základní školy. Z pozorování a debaty s diváky je tento film nejvíce naplněný jump scary. Soukup zde více pracuje s atmosférou doprovázenou hudbou, která se snaží dramatičnost doplnit. Ve filmu se více pracuje s násilím, krví a obludností. To podporuje výslednou dramatičnost.

³¹ SAVEL. *Lesapán* (2015). Online. 2015. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/408371-lesapan/prehled/>. [cit. 2024-04-17].

Obrázek 30 - Snímek vnitřností z filmu *Lesapán* (2015)

Takovéto snímky více rezonovaly v divácích, taktéž odráží divácké grafy, které v daném případě byly velmi dynamicky. Forma pohádky to však všechno lehce zlehčovala. Někteří diváci měli pocit, že koukají pouze na strašidelnější pohádku a postavy nebyly zvlášť nebezpečné. Dalo by se říct, že žádná postava v tomto filmu není negativní. Hajný, který se stará o les má stejnou úlohu jako Lesapán a mezi nimi balancuje holčička Anička, která se přiklání na obě strany.

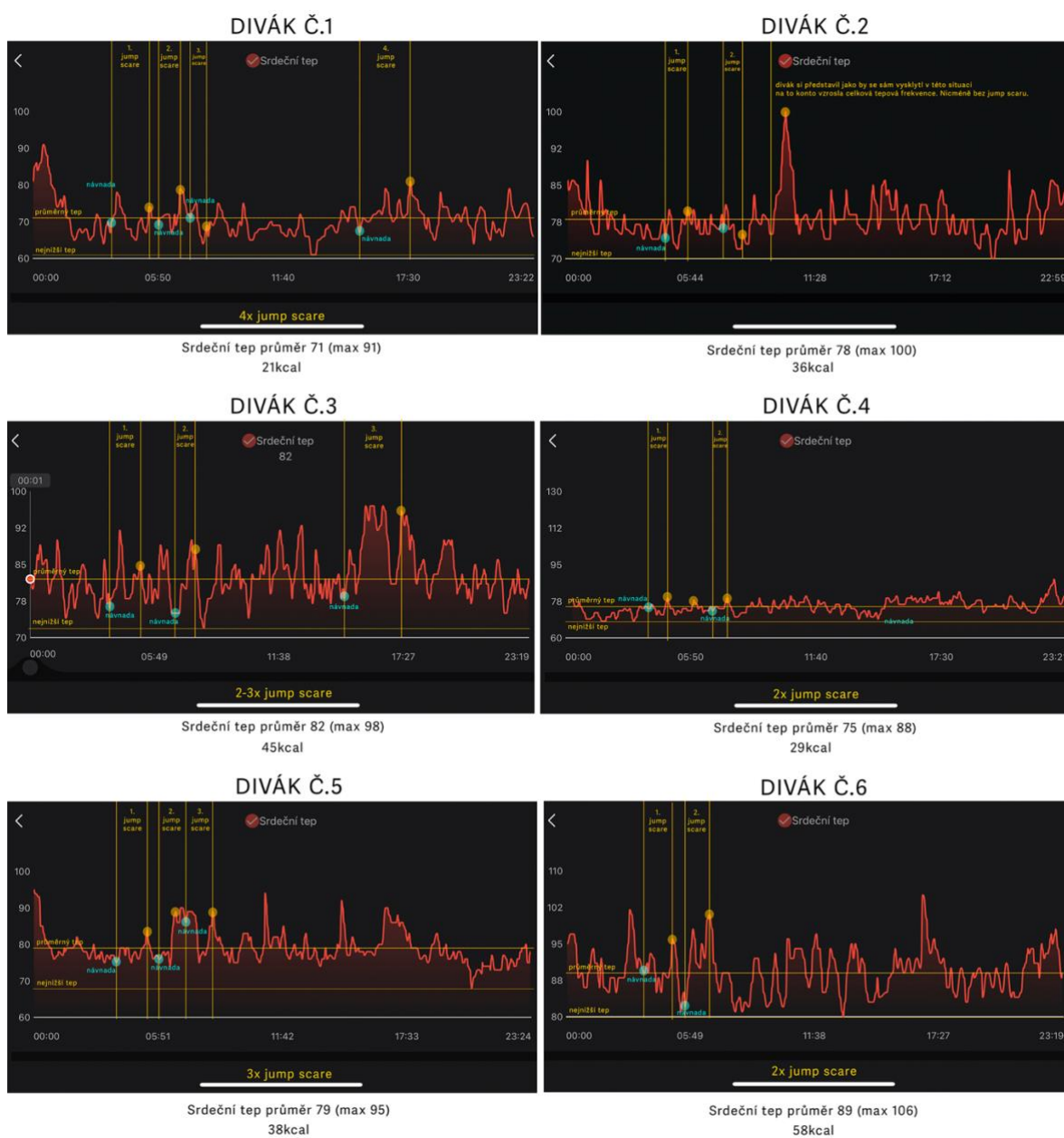
DIVÁK Č.6



Srdeční tep průměr 89 (max 106)
58kcal

Obrázek 31 - Typ dynamického grafu

I přes to, že je film pohádka, srdečnímu tep diváků prokazuje, že děsivá stránka filmu je výjimečná. Oproti předešlému filmu byly grafy mnohem dynamičtější, častým jevem byly výkyvy z podprůměrného stavu do nadprůměrného.

Obrázek 32 - Grafické výsledky všech diváků u filmu *Lesapán* (2015)

7.1.2 Jump scare a divák

U všech diváků byly zaznamenány dva jump scary na začátku, i když u některých se jich objevilo více. Zaměřím na dva počáteční. Všechny grafy naznačují, že návnada se objevila v podprůměrném momentu a následně srdeční tep vystřeluje k nadprůměrné hodnotě. Poté hodnoty klesají, stejně jak tomu bylo i u filmu *Třída smrti*. Taktéž si dle grafů můžeme povšimnout celkového nárůstu hodnot v druhé polovině filmu. V první polovině jsou hodnoty o něco nižší, než je tomu v druhé části. Jump scary takto od začátku dávají

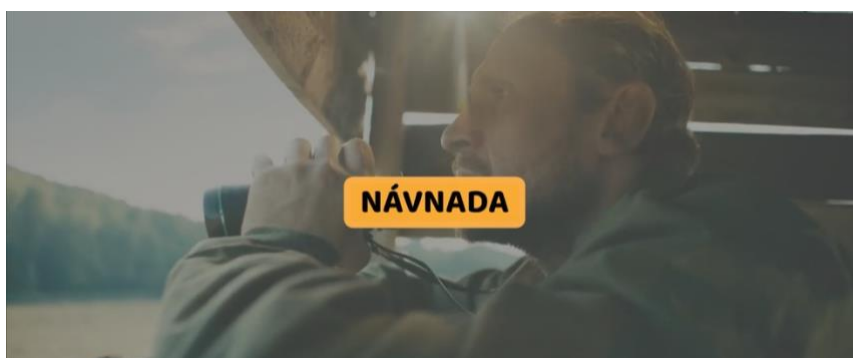
smysl, je potřeba vytvořit dramatický oblouk, který se nám na konci uzavírá. To také naznačují grafy. Z počátku se objevuje větší množství jump scareu a ke konci už nám stačí pouze jeden, který celou dramatickou linku uzavře.

Co se divákům jevílo jako problém byla míra ukazování příšery. S diváky se shodujeme, že v tomto filmu Soukup příliš ukazuje to, čeho se máme bát. Jedná se o děsivou postavu Hejkala, ale jak se říká, méně je někdy více. Divák se nejvíce bojí toho, co nezná a má pocit, že ho to může ohrozit; jak jsem uváděla v teoretické části. V tomto případě určitě má divák pocit, že ho Hejkal ohrožuje i tím, jak je brutální na pytláky, ale neskrývá žádná tajemství.

7.1.3 Jump scare

První jump scare přichází v momentu, kdy pytláci zavítají do lesa. I hajný zamíří na svůj každodenní posed sledovat, zdalipak se něco neděje. Dalekohledem se rozhlíží z posedu do lesa a najednou zaznamená neobvyklý pohyb v trávě na kraji lesa. Podivné parohy prosvítají skrze trávu. Pokouší se zaměřit svoji pozornost tímto směrem více, ale když se podívá znovu, už tam nic není. Jedná se o předznamenání možné hrozby tudíž se zde pracuje s *Návnadou*.

(ukázka – jump scare č.1)



Obrázek 33 - Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)

Vracíme se k pytlákům, kteří vyhlíží jelena. Jsou přikrčeni v trávě a jeden z nich má prst na spoušti. Celková kompozice je velmi uzavřená keři a stromy, které je lemují. Jsou stísněni v prostoru, tudíž se jedná o pravidlo *Omezený prostor*. Soukup zde i pracuje se subjektivním pohledem střelce na jelena, který nám zorné pole opět zužuje.



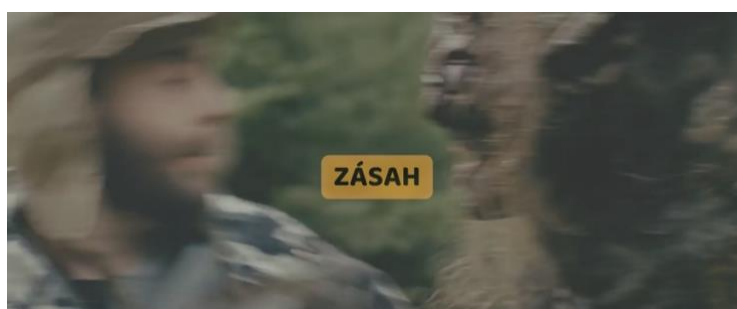
Obrázek 34 - Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)

V ten moment za nimi zazní neobvyklý zvuk. Otočí se, ale tam se nic nenachází. Pracujeme s **Odvedením pozornosti**. To podporuje celkovou **gradaci** a divák má na chvíli pocit klidu.



Obrázek 35 - Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)

Ten se ale ihned naruší dlouhým záběrem do lesa, který zpřítomňuje hrozbu. Pytláci se zpět otáčejí ke kořisti. Jsme poměrně v blízkém záběru na jednoho z pytláků, otočíme se znovu za sebe a rychlým švenkem narazíme na Hejkala, který stojí přímo za námi a křičí. Jedná se o neočekávaný moment, kdy Hejkal překvapí jak pytláky, tak diváky. Prvek je zakončen hlasitým zvukovým **zásahem**, který jump scare jen posílí.



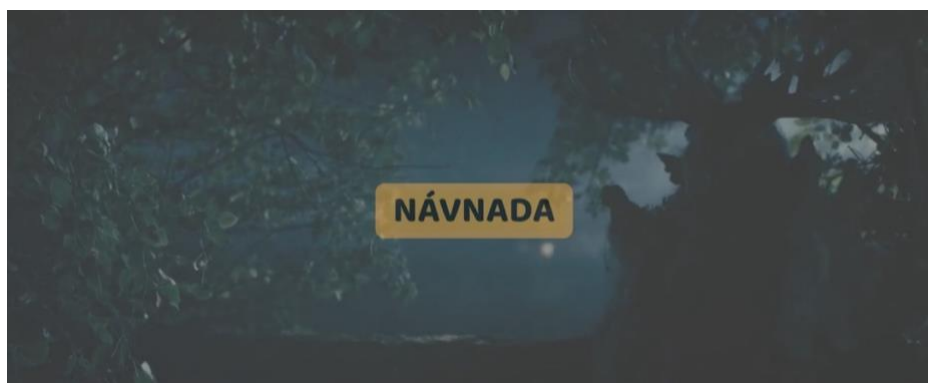
Obrázek 36 - Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)

Tabulka 2 - 1. splnění pravidel ve film *Lesapán* (2015)

PRVNÍ JUMP SCARE	SPLNIL – ANO/NE
NÁVNADA	ANO
GRADACE	ANO
ODVEDENÍ POZORNOSTI	ANO
OMEZENÝ PROSTOR	ANO
ZÁSAH	ANO

Zanedlouho přichází druhý jump scare. Pytlák utíká tmou po lese, kde ho nahání Hejkal. Doběhne až k domu, kde bydlí hajný s Aničkou. Hajný je ale pořád v lese, tudíž je Anička sama doma. Pytlák se snaží volat o pomoc, ale v ten moment se ze tmy na něho vrhne Hejkal a usmrtí ho. Tento moment byl pro některé diváky taktéž jump scarem, ale hlavní část přichází, když Hejkal vstává a jde směrem k domu. Jakmile si Hejkal všimne domu, jedná se o *návnadu* doprovázenou pocitem, zda Aničce taktéž neublíží.

(ukázka – jump scare č.2)

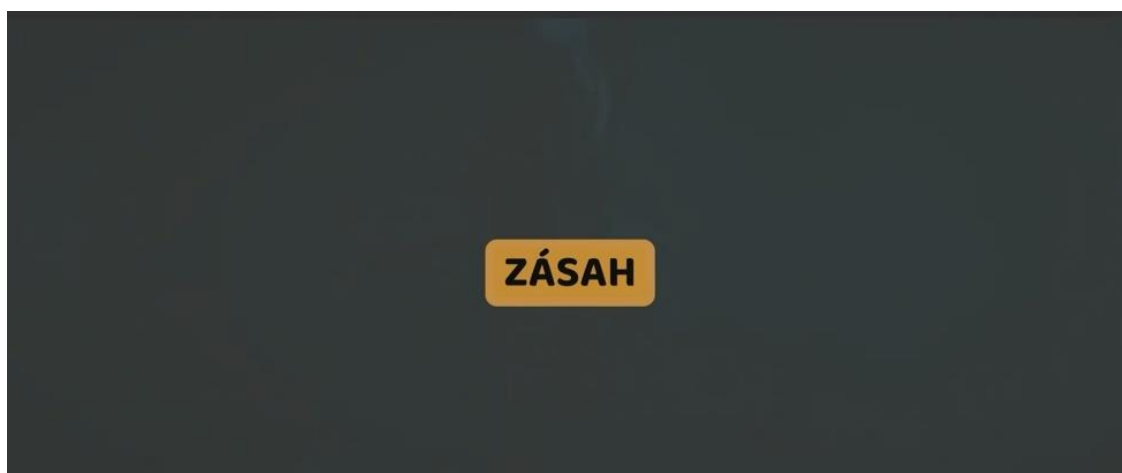
Obrázek 37 - Snímek z ukázky pravidel filmu *Lesapán* (2015)

Anička běží k oknu v kuchyni a kouká ven do zahrady. Nejdříve tam nic nevidí, ale po chvíli na zahradu vstupuje Hejkal, který jde k misce s jídlem připravené pro zaběhnutého psa. Hejkal začíná jíst z misky a Anička ho s údivem pozoruje. Subjektivní pohled Aničky je lemovaný záclonou, což značí *Omezený prostor*. Zároveň je výhled zahalen tmou kolem dívky v okně je taktéž tma.



Obrázek 38 - Snímek z ukázky pravidel filmu *Lesapán* (2015)

Anička nadále pozoruje Hejkala, jak jí zbytky jídla. Znenadání se na ni prudce otočí a zaječí. Jekot je velmi hlasitý, **bodnutí**. V tomto případě přichází jump scare bez *odvedení pozornosti*. To ale ničemu nevádí, protože celková situace vybízí k tomu, aby jump scare přišel právě teď. Příšeru diváci poprvé vidí v celé její velikosti, až když Hejkal přistupuje k misce. Pociťované ohrožení je poté dostatečně velké a nepoužití *odvedení pozornosti* pro výsledný jump scare není na škodu.



Obrázek 39 - Snímek z ukázky pravidel filmu *Lesapán* (2015)

7.1.4 Shrnutí

Ve filmu *Lesapán* je zjevné, že Pavel Soukup posiluje emoci atmosférou. Stírající se hranice mezi pohádkou a hororem ubírá na dramatičnosti, což ale není špatným jevem. Prozatím Soukup prokázal, že práci s jump scarem provádí dle pravidel patřičně, takže není divu, že se mu daří diváka vyděsit.

Tabulka 3 - 2. *splnění pravidel ve filmu Lesapán (2015)*

DRUHÝ JUMP SCARE	SPLNIL – ANO/NE
NÁVNADA	ANO
GRADACE	ANO
ODVEDENÍ POZORNOSTI	NE
OMEZENÝ PROSTOR	ANO
ZÁSAH	ANO

8 ANALÝZA FILMU DOMOVOJ

Dostáváme se k analýze posledního filmu. Zde si Pavel Soukup opět pohrává se žánry až absurdním způsobem. Kombinuje horor s pohádkou, ale aby toho nebylo málo, tak přidává ještě komedii. Celý film vypráví o partě zlodějů, kteří se vplíží do domu staré spící babičky. Potulují se po domě a vyjídají zásoby. Nicméně Domovoj jim nedá nic zadarmo. A tak se v domě začínají dít zvláštní věci. Jeden zloděj jí kyselou okurku a najednou má pusu plnou střepů a je celý pořezaný. Druhý se nečekaně oběsí a třetímu něco pořeže Achillovu patu a vykrváčí. Domovoj uklidí všechnen nepořádek po neřádech a když se osamocená babička ráno probudí k připravené snídani, po darebácích ani stopy.

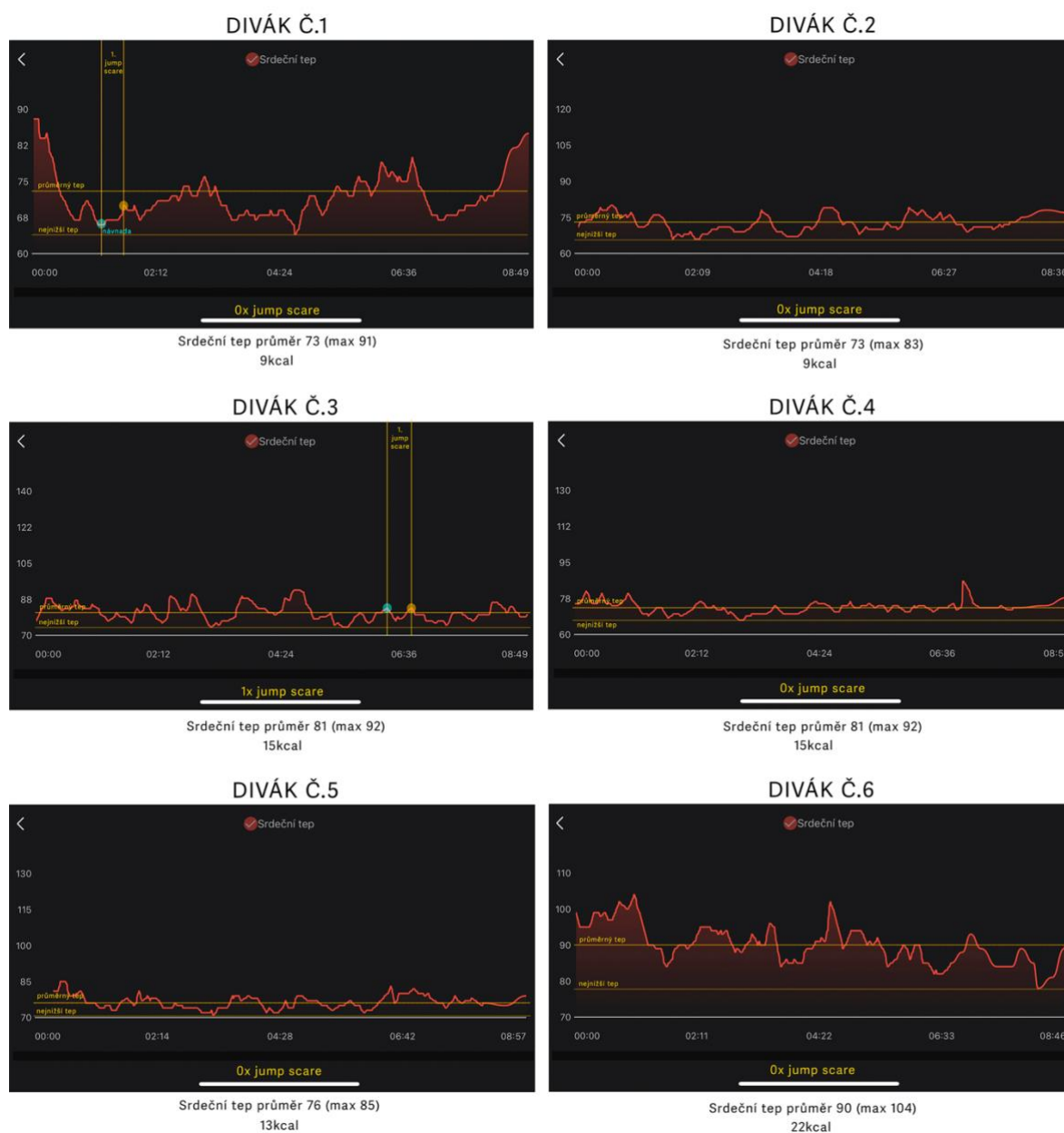


Obrázek 40 - Snímek z filmu *Domovoj* (2015)

8.1.1 Celková divácká odezva

V rámci toho filmu byla míra jump scareu nejnižší, neboť ne všichni diváci reagovali ve stejný moment. Film je ze všech nejvíce násilný, ale není natolik děsivý, aby diváka dovedl k jump scareu. Horor je spíše doprovázen atmosférou a způsobem snímání kamery. Dlouhé záběry podporují napětí a přidávají na atraktivitě. Divácky byl ale tento film v celkovém měřítku nejlépe hodnocen. Část diváků negativně reagovala spíše na množství násilí než na jump scare. Subjektivně v tomto filmu vnímám jeden jump scare z počátku, ale ani polovina diváků neměla stejný názor. Dva lidé ze šesti zaznamenali jump scare na stejném místě jako já. Další dva v moment, kdy poslednímu zloději byla propíchnuta achilovka. Domnívám se, že voice over, který doprovází celý film a hraje roli vypravěče, obral film o moment překvapení. Diváci zmiňují, že film pěkně plynul a bavil je, ale chyběl prostor a ticho se vcítit do postav. Voice over simuloval postavu domu, která je stejně zákeřná jako zlodějové, tudíž není nikdo v ohrožení a monstrem, které by diváka

ohrožovalo, se zde taktéž nenachází. Principálně se toto dílo vymyká, proto není divu, že jump scary u diváků spíše nepůsobily.



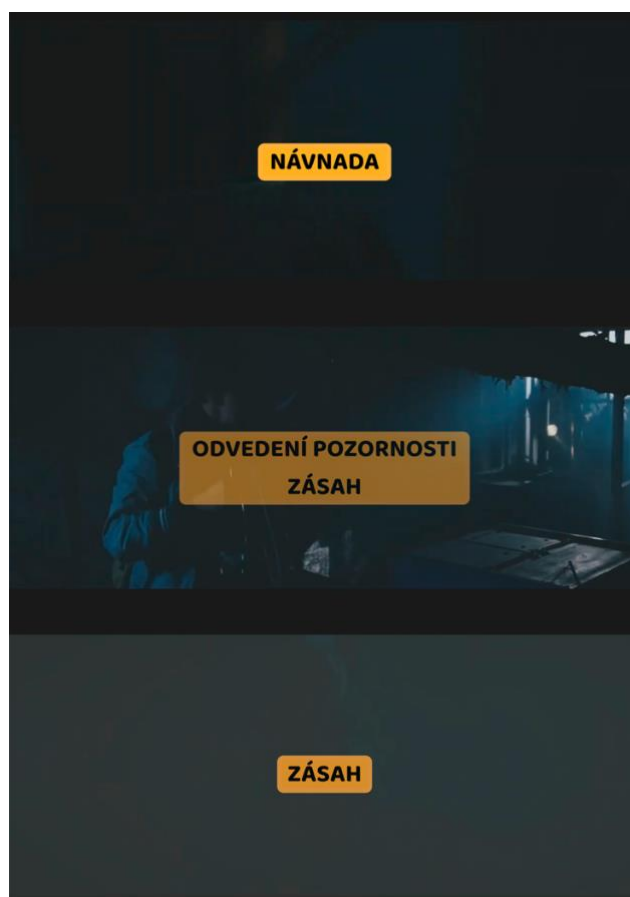
Obrázek 41 - Grafické výsledky všech diváků u filmu *Domovoj* (2017)

8.1.2 Jump scare

Rozhodla jsem se rozebrat jeden jump scare, u kterého se shodli dva diváci. Začíná záběry na prázdný potmělý dům. Najednou slyšíme šramot někde z dále (*návnada*), kamera se rozpohybuje a vjede do sklepa. Vidíme prázdný sklep s otevřeným oknem. Očekáváme, že z okna něco vyleze (*odvedení pozornosti*), ale místo toho kamera švenkne

doprava, kde v blízkosti stojí temná postava. Tento švenk doprovází velmi nepříjemný zvuk (*zásah*). Dále jen pozorujeme zloděje, co mají za lubem.

(ukázka jump scare)



Obrázek 42 - Snímek z ukázky pravidel filmu Domovoj (2017)

Tabulka 4 - splnění pravidel ve filmu Domovoj (2017)

JUMP SCARE	SPLNIL – ANO/NE
NÁVNADA	ANO
GRADACE	NE
ODVEDENÍ POZORNOSTI	ANO
OMEZENÝ PROSTOR	ANO
ZÁSAH	ANO

8.1.3 Shrnutí

Je překvapivé, že i přes to, že Pavel Soukup aplikoval většinu pravidel pro vytvoření účinného jump scaru, většina diváků se nelekla. Vypadá to, že chyběla gradace, což mohlo vést k tomu, že diváci nereagovali tak, jak se očekávalo. Možné vylepšení by mohlo být v rámci prodloužení scény před kýženým jump scarem. Aby Soukup dosáhl lepších výsledků mohl možná zkusit prodloužit napětí. Umírněnost střihové skladby a využití především kamerových pohybů vyvolává v divákovi atraktivní dojmy.

9 ZÁVĚR

Jump scare představuje komplexní prvek, který provází lidskou kulturu již po tisíce let. Tento prvek ovlivňuje emoce, které jsou částí naší vrozené výbavy. Hlavní tezí mé práce bylo zkoumat možnost vytvoření efektivního manuálu pro využití jump scaru. Přestože bylo předpokládáno, že dodržování pravidel navržených Rebeckou McKendry může být klíčem k úspěchu, ukázalo se, že realita je mnohem složitější. Grafy vytvořené na základě vnímání diváků naznačují, že jednotliví diváci vnímají jevy odlišně. Někteří reagovali na jump scary citlivěji než jiní, přičemž další se děsili jiných hororových prvků, jako je například zobrazení krve či fyzického násilí.

Na základě těchto zjištění nelze vytvořit univerzální manuál pro efektivní vytváření jump scaru, protože jednotlivci nereagují stejně. Možností by mohlo být zaměření se na většinové publikum, které je na jump scare citlivé, avšak výsledky nebudou nikdy stoprocentní. Na reakci diváků může mít vliv řada faktorů, včetně prostředí, předchozích zkušeností, okolností, momentální nálady, genderu atd.

Ukázalo se že, Pavel Soukup s pravidly jump scaru pracuje a ve většině případů je úspěšný. Avšak kombinace různých žánrů, kterou používá, může mírně oslabit děsivý efekt a prostor pro vytvoření účinného jump scaru se někdy ztrácí. Přesto se podařilo úspěšně aplikovat a integrovat pravidla potřebná pro vytvoření efektivního jump scaru. Grafy rovněž potvrdily fyziologické reakce spojené s hororovými filmy. Soukup se skvěle orientuje ve filmové atmosféře a dosahuje vysokých úspěchů v současné kinematografii.

Závěr bakalářské práce naznačuje, že i přes snahu o vytvoření jednotného manuálu pro úspěšný jump scare, individuální reakce diváků a komplexnost emocionálního vnímání dělají tento úkol obtížným, přesto existují určité příklady a pravidla, která mohou být užitečná při tvorbě hororových scén.

Problematika jump scarů představuje v audiovizuálním prostředí do značné míry nezkoumanou oblast. V České republice neexistuje žádná systematická odborná studie zaměřená na tuto specifickou tematiku. Tato práce si klade za cíl přispět k rozšíření povědomí filmařů o této technice, která na první pohled může působit jednoduše, avšak ve skutečnosti se jedná o komplexní oblast vyžadující pečlivou analýzu a porozumění.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart. Británie: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.

LABÍK, Ludovít. Dramaturgia strihovej skladby. 1st. Zlín: VeRBuM (Zlín), 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

HARVEY, Johnathan. The Genius of Fear: Unlocking Hitchcock's Cinematic Secrets. 1nd. England: eBookIt.com, 2023. ISBN 978-1456641856.

MUIR, John Kenneth. Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers Vampires Zombies Aliens and More. 1rd. Applause Theatre and Cinema Books, 2013. ISBN 978-1557839503.

LOVECRAFT, Howard Phillips. Supernatural Horror in Literature. New York: Dover Publications, 1973. ISBN 978 0486201054.

MUNZBERGER, Josef. DANTOVO PEKLO JAKO ARCGIS STORY MAP. Diplomová práce. Praha: České vysoké učení technické v Praze, 2021.

HUNDÁKOVÁ, Terézia. Procedurálne generovanie faktorov strachu. Bakalárska práce. Brno: Vysoké učení technické v Brně, 2023.

JELÍNEK, Marian. Strach je přítel vítězů. Starý most, 2011. ISBN 978-80-87338-10-0.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

PETER. Catching The Lewton Bus. Online. 2013. Dostupné z: <https://www.furioscinema.com/furious-scenes-cat-people-lewton-bus/>. [cit. 2024-01-27].

CONTRIBUTORS, Wikipedia. Jump scare. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare. [cit. 2024-01-27].

PETER. Catching The Lewton Bus. Online. 2013. Dostupné z: <https://www.furioscinema.com/furious-scenes-cat-people-lewton-bus/>. [cit. 2024-01-27].

NAVARRO, Meagan. How An Iconic Scene In 'Cat People' Created The Cinematic Jump Scare As We Know It Today. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/577856/cat-people-jump-scare/>. [cit. 2024-01-27].

INSIDER. How Great Jump Scares Are Made In Horror Movies (Vs. Bad Jump Scares). Online. 2020. Dostupné také z: <https://www.youtube.com/watch?v=llpsjbNQIns>.

NAVARRO, Meagan. How An Iconic Scene In 'Cat People' Created The Cinematic Jump Scare As We Know It Today. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/577856/cat-people-jump-scare/>. [cit. 2024-01-27]

HECKMANN, Chris. What is Suspension of Disbelief — How It Works in Storytelling. Online. In: Studiobinder. 2023. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-suspension-of-disbelief-definition/>. [cit. 2023-12-01].

TEDX, Talks a. Lessons from a terrified horror researcher. Online, MP4. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6St5R2bYMOY>. [cit. 2023-12-08].

DUKLOCK. Prečo sa radi bojíme. Online, MP4. 2023. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2S5yjijNMEg&t=336s>. [cit. 2023-12-08].

Při sledování hororu člověk spálí až 200 kalorií, zjistili vědci. Online. Deník.cz. 2012. Dostupné z: https://www.denik.cz/ze_sveta/pri-sledovani-hororu-clovek-spali-az-200-kalorii-zjistili-vedci-20121029.html. [cit. 2024-02-24].

SAVEL. Biografie Pavel Soukup. Online. In: ČSFD.cz. 2017. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/74494-pavel-soukup/biografie/?biography=42495>. [cit. 2023-12-08].

FILA, Kamil a BAŤA, Blahoslav. Zabiják Kamila Fily: #martyisdead. Online. In: Aktuálně.cz. 2020. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/zabijak-kamila-fily/fila-martyisdead/r~e3e5efc82ffc11eb9c800cc47ab5f122/r~795145a830b111eb9d470cc47ab5f122/>. [cit. 2023-12-08].

#annainmissing Nedívej se. Neptej se. Neklikej. Online. #annaismissing. 2023. Dostupné z: <https://annaismissing.com>. [cit. 2023-12-08].

SAVEL. Lesapán (2015). Online. 2015. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/408371-lesapan/prehled/>. [cit. 2024-04-17].

SEZNAM AV DĚL POUŽITÝCH V ANALYTICKÉ ČÁSTI

Třída smrti [krátkometrážní film]. Režie Pavel SOUKUP. UMPRUM Praha, 2013.

Lesapán [krátkometrážní film]. Režie Pavel SOUKUP. UMPRUM, Praha, 2015.

Třída smrti [krátkometrážní film]. Režie Pavel SOUKUP. Seznam.cz, 2017.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Snímek z filmu <i>Cat People</i> (1942).....	11
Obrázek 2 - <i>Freytagova a odvozená Laurelova dramatická pyramida</i>	12
Obrázek 3 - <i>Snímky z knížky Dramaturgie strihovej skladby, Labík</i>	13
Obrázek 4 - <i>Ukázka z filmu The Conjuring (2013)</i>	14
Obrázek 5 - <i>Návnada použitá ve filmech</i>	15
Obrázek 6 - <i>Snímek z filmu Čelisti (1975)</i>	16
Obrázek 7 - <i>Ukázka z filmu The Conjuring (2013)</i>	16
Obrázek 8 - <i>Sekvence jump scaru ve filmu Twin Peaks: Fire Walk with Me (1992)</i>	17
Obrázek 9 - <i>Ukázka z filmu The Conjuring (2013)</i>	18
Obrázek 10 - <i>Z filmů Mama (2013), The Blair Witch Project (1999), The Conjuring (2013)</i>	19
Obrázek 11 - <i>Snímek z filmu Twin Peaks: Fire Walk with Me (1992)</i>	19
Obrázek 12 - <i>záznam zvukové stopy ve filmech The Conjuring 2 (2016), It (2017), Insidious (2010)</i>	20
Obrázek 13 - <i>Ukázka z filmu Silent Hill: Revelation (2012)</i>	21
Obrázek 14 - <i>Režisér Pavel Soukup</i>	26
Obrázek 15 - <i>plakát minisérie Pavla Soukupa #martyisdead</i>	27
Obrázek 16 - <i>plakát k prvnímu celovečernímu filmu Pavla Soukupa</i>	28
Obrázek 17 - <i>Náhled grafu měření srdečního tepu při sledování hororových filmů</i>	31
Obrázek 18 - <i>Příklad grafického zobrazení srdečního tepu</i>	31
Obrázek 19 - <i>Ukázka grafu výsledků srdečního tepu</i>	32
Obrázek 20 - <i>Příklad nepřehledného záběru ve filmu Třída smrti (2013)</i>	33
Obrázek 21 - <i>Grafy divácké reakce u filmu Třída smrti (2013)</i>	34
Obrázek 22 - <i>Grafické znázornění neprojevených jump scarů</i>	35
Obrázek 23 - <i>Znázornění pravidla ve filmu Třída smrti (2013)</i>	36
Obrázek 24 - <i>Jump scare vzhledem ke stopáži celého filmu Třída smrti (2013)</i>	36
Obrázek 25 - <i>Protagonista ve filmu Třída smrti (2013)</i>	37
Obrázek 26 - <i>Práce s gradací ve filmu Třída smrti (2013)</i>	37
Obrázek 27 - <i>Snímek z filmu Třída smrti (2013)</i>	38
Obrázek 28 - <i>závěrečný snímek filmu Třída smrti (2013) s jump scarem</i>	38
Obrázek 29 - <i>Postava Hejkala z filmu Lesapán (2015)</i>	40
Obrázek 30 - <i>Snímek vnitřností z filmu Lesapán (2015)</i>	41
Obrázek 31 - <i>Typ dynamického grafu</i>	41

Obrázek 32 - <i>Grafické výsledky všech diváků u filmu Lesapán (2015)</i>	42
Obrázek 33 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)</i>	43
Obrázek 34 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)</i>	44
Obrázek 35 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)</i>	44
Obrázek 36 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)</i>	44
Obrázek 37 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)</i>	45
Obrázek 38 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)</i>	46
Obrázek 39 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Lesapán (2015)</i>	46
Obrázek 40 - <i>Snímek z filmu Domovoj (2015)</i>	48
Obrázek 41 - <i>Grafické výsledky všech diváků u filmu Domovoj (2017)</i>	49
Obrázek 42 - <i>Snímek z ukázky pravidel filmu Domovoj (2017)</i>	50

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - <i>Splnění pravidel ve filmu Třída smrti (2013)</i>	39
Tabulka 2 - <i>1. splnění pravidel ve film Lesapán (2015)</i>	45
Tabulka 3 - <i>2. splnění pravidel ve filmu Lesapán (2015)</i>	47
Tabulka 4 - <i>splnění pravidel ve filmu Domovoj (2017)</i>	50

