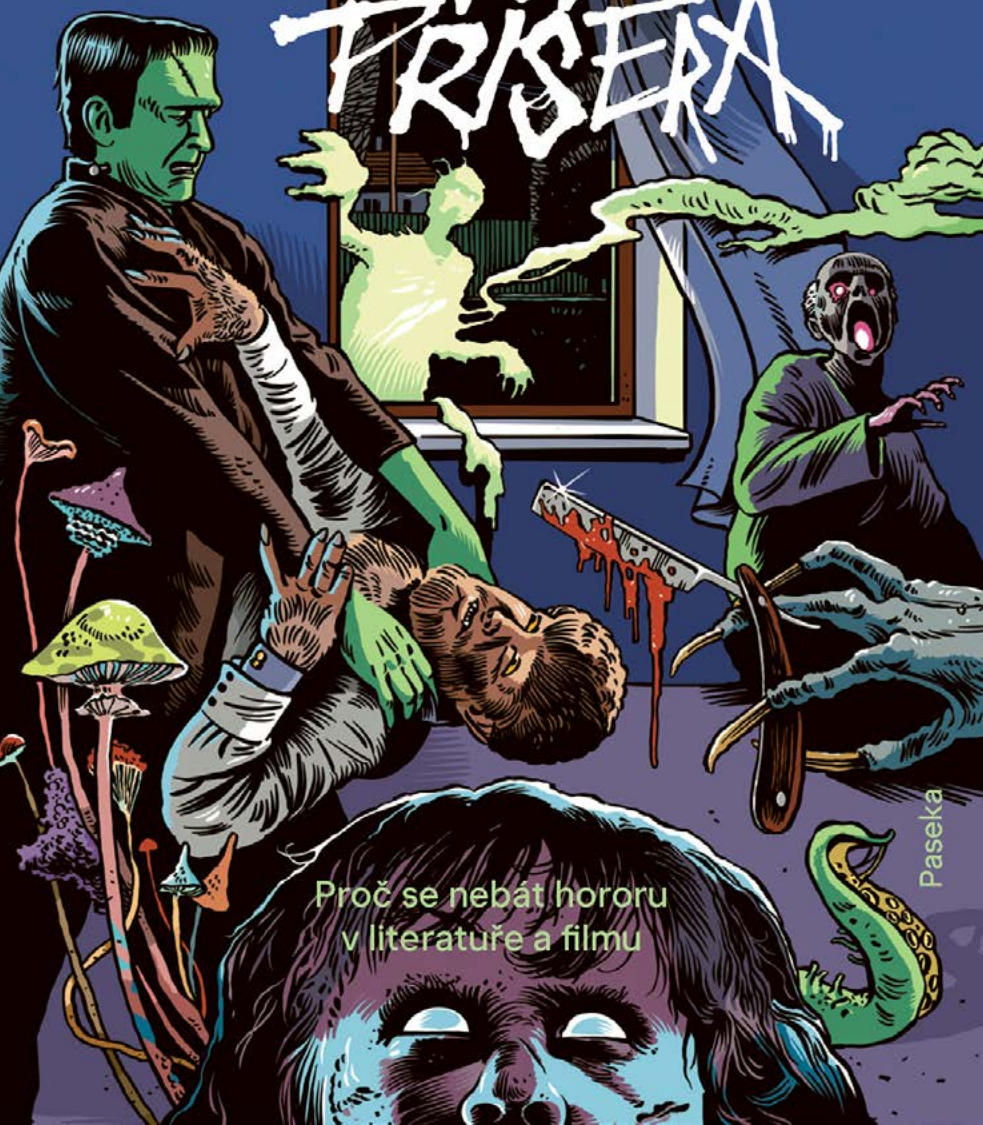


Antonín Tesař

# V DOMĚ VE FRÍŠERNA



Proč se nebát hororu  
v literatuře a filmu

# V domě je příšera

Vyšlo také v tištěné verzi

**Pa  
se  
ka**

**Antonín Tesař**

**V domě je příšera – e-kniha**

Copyright © Paseka, 2026

Všechna práva vyhrazena.  
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována  
bez písemného souhlasu majitelů práv.

Antonín  
Tesař

# V DOMĚ JE TRÁSENA

Proč se nebát  
hororu v literatuře  
a filmu

Copyright © Antonín Tesař, 2025

Afterword © Ivan Adamovič, 2025

Illustrations © Alexey Klyuykov, 2025

ISBN v tištěné verzi 978-80-7637-544-4

ISBN e-knihy 978-80-7637-674-8 (1. zveřejnění, 2026) (epub)

ISBN e-knihy 978-80-7637-675-5 (1. zveřejnění, 2026) (mobi)

ISBN e-knihy 978-80-7637-676-2 (1. zveřejnění, 2026) (ePDF)

*Věnováno Zuzaně Blašíkové a Alanu Tesařovi*



# Obsah

- Úvodem** → Mapy a rodinné podobnosti / 10
- Monster Mash** → Studio Universal a horor jako festival  
příšer / 32
- Kosmická hrůza** → H. P. Lovecraft a weird fiction / 62
- Vidiny** → Psychotické ženy a horor pro lepší lidi / 92
- Krvavá zátoka** → Gore, mezinárodní horor a logika pana  
Punche / 120
- Vítač ďábla** → Satanismus a autenticita v hororu / 150
- Rodina je základ strachu** → Stephen King a hororová  
bestselleritida / 178
- Americká noční můra** → Kultovní horory / 200
- Svět podle Neřáda** → Naturalistický horor / 222
- Polymorfni perverze** → Omnisexualita a queer horor / 242
- Země netopýrů** → Folklorní příšery a lokální horor / 262
- Je to živé!** → Environmentální horor v literatuře / 290
- Zadní místnosti internetu** → Creepypasty a hororové  
mystifikace / 310
- Dovětek** / 335
- Poděkování** / 337
- Příšera je v nás** → Doslov Ivana Adamoviče / 339
- Co číst, vidět a poslouchat** / 343



# Úvodem

## Mapy a rodinné podobnosti

Dá se říct, že horor jsem objevil v červnu roku 1991. Bylo mi osm a půl a tehdy jsem se dostal ke svému prvnímu číslu sci-fi časopisu Ikarie. Do té doby jsem ani netušil, že ten časopis existuje. Nejspíš mě v trafice okouzila airbrushová obálka Martina Zhoufa s polomechanickým orlem, který vytahoval jakousi kovovou kouli z nitra skály.

První půlka devadesátek byl každopádně čas nejrůznějších okouzlení. Bylo krátce po převratu a pomalu k nám začalo proudit zboží a popkultura ze „Západu“. Všude kolem ale pořád byla spousta šedi z časů normalizace. Hořovice byly typické nudné město, kde se za celý rok většinou nedělo vůbec nic a kde všechno vypadalo ošuntěle, polorozpadle a prázdně. A v tomhle prostoru se začaly vynořovat ostrůvky „jiného světa“. První supermarket, kde bylo hračkářství s figurkami He-Mana a Transformers, první americké filmy v místním kině. První italská zmrzlina. První pizzerie.

Co se týče děsivých zážitků, z mladšího věku si vybavím akorát televizní pohádku *Jamamba* (1985) a animovaný kráťas *Mrňous a čarodějnice* (1980). Dodnes si vzpomínám na sugestivní říkanky obou čarodějnic, které mě tehdy vyděsily do morku kostí: Jamambino „Vyju hlady, vyju hlady, žeru krávy, psy i hady, žeru zvěř a žeru lidi, kdo mi padne do drápů, toho rozsápu“ a otázku „Kdopak to bdí? Kdo to spí?“, kterou dětem pokládá babice sídlící v chaloupce s plotem a postýlkami z dětských kostí.

Ve zmíněném čísle Ikarie ale vyšla povídka H. P. Lovecrafta *Ve zdech Eryxu* (In the Walls of Eryx, 1936), která byla z hodně jiného těsta. Příběh kosmonauta na Venuši, který se ocitl

v neviditelném bludišti vybudovaném mimozemskou civilizací a nemůže se z něj dostat ven, vyvolával naléhavý pocit úzkosti a ohrožení. A hrůza byla o to silnější, že celé vyprávění končilo naprosto bezútešně. Hrdinovi, který je součástí výpravy, jež má na Venuši získat jakési tajemné krystaly, postupně docházejí zásoby kyslíku, a navíc má neustále na očích tělo svého mrtvého kolegy. Nakonec se objeví i zrudní mimozemšťané, kteří se sice údajně vzdáleně podobají plazům, ale — jak je u Lovecrafta obvyklé — ve skutečnosti připomínají jakékoli pozemské životní formy jen velmi vzdáleně.

*Ve zdech Eryxu* rozhodně nepatří k Lovecraftovým nejlepším textům. Je to jedna z povídek, které psal na zakázku podle námětů jiných autorů, pod jejichž jmény texty nakonec vycházely (dnes si ji můžeme přečíst ve sborníku podobných spoluprací *Smyčka medúzy a jiné příběhy*, 2020). Pořád je to ale plnohodnotný lovecraftovský horor prodchnutý bezútešnou dekadentní atmosférou, plný hrůzných náznaků, detailů budících odpor a završený bezvýhodným koncem, který nám dává jasně najevo, že za úzkými obzory naší každodenní reality nás nečeká vůbec nic pěkného. Pro osmiletého Tondu Tesaře to byla temná, ale svým způsobem vzrušující životní lekce. Trudný osud kosmonauta Kentona Stanfielda v něm nevyvolal noční můry ani nezdravé panické dětské strachy z tmavých koutů domácnosti. Vzbudil v něm vzrušující kombinaci otrlosti a zvědavosti. Projít si se Stanfieldem celý proces jeho hrůzného skonu byla zkušenost zároveň tísnivá i očistná.

V jiné rubrice tohoto čísla ale byl i článek o studiu ILM a mistru speciálních efektů a masek Stanu Winstonovi a na zadní straně obálky jsem mohl obdivovat barevně vytištěný (vnitřek *Ikarie* byl jinak černobílý) přehled Winstonových nejznámějších příšer. Dnes vím, že mezi nimi bylo monstrum z filmu *Démon pomsty* (*Pumpkinhead*, 1988) a skřet z filmu

*Legenda* (Legend, 1985). Tehdy jsem ale neznal žádnou z nich. Byl to úplně jiný pohled na horor. Přehlídka monster z filmů, které jsem neznal, takže jsem netušil, z jakých příběhů a světů přicházejí. Ale ty příšery vypadaly skvěle samy o sobě. Hrozi- vě, nebezpečně, odporně a zároveň uhrančivě a podivuhodně. Vzbuzovaly zvědavost a fantazii úplně opačně než Lovecraf- tova povídka. Neukrývaly se ve tmě, ale naopak se nabízely detailnímu okukování, zkoumání a obdivování.

Byla to neuvěřitelně živná půda pro fantazii. Už tehdy, na základě těch dvou silných zkušeností z jednoho čísla zhruba šedesátistránkového časopisu, mě horor zcela pohltit. Pocho- pil jsem také, že horor není jeden žánr a že se nedá zjedno- dušit na nějaký princip, který se v různých variacích pořád opakuje. Ne, horor nebyl jen jeden příběh, jeden pocit, jedna definice. Byl to celý bohatý životní styl, celý svět, ve kterém se dá bydlet.

Od té doby jsem v následujících více než deseti letech nevynechal ani jedno další číslo. Ikarie byl samozřejmě sci- fistický časopis a já si brzy kromě hororu objevil a oblíbil i science fiction a fantasy. Ale horor se do toho časopisu opa- kovaně vkrádal, a to často právě zamaskovaný za jiné žán- ry. V roce 1992 v Ikarii vyšla Sapkowského povídka *Zaklínač* (Wiedźmin, 1986). Odehrává se ve fantasy verzi středověku, kde hrdina, profesionální zabiják příšer Geralt, musí strávit noc v kryptě monstrózní strigy — princezny, která se pů- sobením prokletí proměnila v hroziivé lidožravé monstrum. Sapkowski tu geniálně využil strašidelné aspekty klasic- kých pohádek a povýšil je na čistý horor ve fantasy kulisách. V Ikarii text vyšel s černobílými ilustracemi Martina Zhou- fa. Na jedné Geralt prochází kamennou branou zahalenou chuchvalci mlhy a je doprovázen netopýry. Druhá ho zachy- cuje na vrcholu schodiště vedoucího do kobky, jejíž bránu

zdobí lebka s dlouhými špičatými zuby, a na spodní straně se otevírá poklop do podzemí, z něž trčí ven prsty s dlouhými drápy. Třetí ilustrace znázorňuje samotnou strigu, vlasaté, zubaté a drápaté monstrum bez očí, ukryté za pobořenou zíd-kou. Zhoufova barevná obálka čísla pak všechny tyhle prvky spojuje dohromady do gotického plakátu, jaký by klidně mohl lákat na nějaký upířský film studia Hammer.

Třetí výraznou povídkou z Ikarie, která sice nepatří k ho-rorovému žánru, ale já si nemůžu pomoci, abych ji za horor nepovažoval, je *Za polem je les a ten je plný kostí* (The Bone Fo-  
rest, 1991) od Roberta Holdstocka. Opět si jako první vybavím Zhoufovy ilustrace. Výjev z jakéhosi temného lesa plného zlo-  
věstně vyhlížejících pokroucených větví, kořenů a popínavých šlahounů, mezi nimiž stojí socha koně složená z bělostných kostí svázaných dohromady tenkým provázkem. Novela po-  
chází z Holdstockovy série o Lesu mytág, což je jungiánská fantasy, která vypráví o prastarém zalesněném území v Anglii zvaném Ryhopský les. V něm se zhmotňují takzvaná mytá-  
ga, což jsou stvoření pocházející z myslí lidí pohybujících se v okolí lesa. Většinou jde o pozůstatky zděděného kolektivního nevědomí, ale na jejich konkrétní podobu mají vliv i přímé vzpomínky a zkušenosti jednotlivců, z jejichž mozků si les svá mytága vytáhl.

Děj se odehrává ve třicátých letech dvacátého století a vy-  
práví o dvojici badatelů, z nichž jeden, Huxley, žije se svou ro-  
dinou na okraji Ryhopu. Zvláště bez znalosti románu *Les mytág*,  
který popisuje události, jež na povídku *Za polem je les a ten je  
plný kostí* přímo navazují, se novela dá číst jako „folk hororová“  
variace na příběh doktora Jekylla a pana Hyda. Huxley se tu  
setkává se svým mytágovým dvojníkem, který přichází z lesa  
do srubu navštěvovat jeho rodinu. A zásadní roli tu hraje i ne-  
obyčejně drastická lidová pohádka.

Hned na začátku textu je pasáž, která se mi vepsala do paměti. Jedno z mytág, „sněžná žena“, v ní stráví noc v Huxleyovic kurníku, kde zabije všechna kuřata. Takhle Holdstock popisuje Huxleyho prohlídku kurníku po návštěvě mytága:

*„Ať tu byl kdokoli, ustlal si na kuřatech. Všech dvacet bylo roztrháno na kusy a ty byly rozprostřeny peřím nahoru tak, aby tvořily lůžko.*

*HLAVY BYLY NAVLEČENY NA HRUBOU LNĚNOU NIT, KTERÁ BYLA NATAŽENA OD JEDNOHO HŘADU K DRUHÉMU.*

*Malé ohniště se zuhelnatělými kostmi prozrazovalo, že si tu ‚Sněžná žena‘ rozdělala oheň a připravila jídlo.*

*Huxley čekal spoušť a našel v jatkách takový pořádek a takovou obřadnost, že vycouval z kurníku a rozčileně zavřel dveře. Takový masakr by se nemohl odehrát bez ohlušujícího řevu. Neslyšel nic. A přece po zbytek noci, poté, co ho chlapci zburcovali, byl vzhůru.*

*Kuřata ani nehlesla, když umírala, a kouř z ohně k domu nepronikl.“<sup>1</sup>*

Další sugestivní pasáž, kterou jsem si okamžitě připomněl, když jsem celou novelu po letech přečetl znovu, je na samotném závěru:

*„Zdá se, že nejsem tak úplně doma*

*Jsem z toho zmatený*

*Možná Wynne-Jones bude znát odpověď'*

*Musím se znovu vrátit do Svatyně*

*Všchno vypadá, jak má, ale není to v pořádku*

*Nejsem tak úplně doma“<sup>2</sup>*

Těch pár úsečných vět plných nejistoty — odkaz na nějakou nepřítomnou osobu, která snad zná odpovědi, zmínka

1 Robert Holdstock, *Les kostí*, přel. Petr Kotrle a Ludmila Kosatíková, Frenštát pod Radhoštěm 1996, s. 209.

2 Tamtéž, s. 290.

o jakési svatyni — působí jako dokonalý katalyzátor fantazie. Tahle pasáž by mohla fungovat jako malá samostatná hororová povídka, nebo možná báseň, která jde hluboko k základům toho, jak horor — alespoň podle mě — působí. Kdyby po mně někdo chtěl, abych ocitoval nejkratší a nejmystičtější hororový příběh, dost možná by to byly právě dvě řádky z Holdstocka: „Všechno vypadá, jak má, ale není to v pořádku; Nejsem tak úplně doma.“ Ostatně věta „Kuřata ani nehlesla, když umírala, a kouř z ohně k domu nepronikl“ by také mohla sloužit jako skvělá minipovídka shrnující úplně jiný typ hororu — ten, při němž je vám úzko z toho, jak je univerzum lhostejné vůči krutosti. Také se k němu v téhle knize dostaneme.

Nicméně zpátky do raných devadesátek na stránky Ikarie: tři povídky, z nichž žádná není „čistý“ horor, hrstka ilustrací k nim a několik filmových monster. Nebylo to mnoho. Ale byl to základ pro celoživotní „fanouškovství“.

### Co je horor?

Jasně, slovo „horror“ v překladu znamená hrůzu, takže bychom se u hororů asi měli bát. Spousta definic tohohle žánru a spousta studií, které se mu věnují, nějakým způsobem vycházejí z téhle představy. Na Wikipedii na vás jako první vyskočí následující definice hororu od literárního historika J. A. Cuddona: „*Fikční próza různého rozsahu, která šokuje nebo dokonce děsí čtenáře, případně vyvolává pocit odporu či hnusu.*“<sup>3</sup> Noël Carroll ve vlivné studii *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart* (1990) líčí horor jako paradoxní žánr, který čteme se zalíbením, přestože vyvolává nepříjemné pocity

3 J. A. Cuddon, *The Penguin Book of Horror Stories*, Harmondsworth 1984. Cit. z [https://en.wikipedia.org/wiki/Horror\\_fiction](https://en.wikipedia.org/wiki/Horror_fiction).

strachu a odporu. Dokonce i sám H. P. Lovecraft ve slavném úvodu své studie *Nadpřirozená hrůza v literatuře* píše, že „nejstarší a nejsilnější emoci lidstva je strach, a nejstarším a nejsilnějším druhem strachu je strach z neznáma“.

Já ale nemám ten pocit. Nemyslím si, že bych při sledování, čtení či hraní hororů zažíval pořád dokola tu samou emoci v mnoha různých obměnách. Na horory jsem se dokonce většinou nedíval proto, abych se u nich bál. Při sledování Raimiho *Lesního ducha* (*The Evil Dead*, 1981) cítím něco úplně jiného než při čtení delirických makabrozních povídek Ramseyho Campbella. Sledování *Vymítače ďábla* (*The Exorcist*, 1973) je radikálně odlišný estetický zážitek oproti čtení románů Caitlín R. Kiernan a *Dracula* (1931) s Bélou Lugosim je někde úplně jinde než *Prokletí Salemu* (*Salem's Lot*, 1975) Stepheny Kinga, přestože jsou oba silně inspirované klasickým románem Brama Stokera *Dracula* (1897). Nejde jen o to, že bych při sledování a čtení všech těchto hororů zažíval různé druhy strachu. Spíš jsem si u mnoha těchto děl užíval docela jiné emoce, než je strach. Pocit strachu je vlastně nezajímavý a přímočarý efekt, který se dá nakonec redukovat na fyziologickou reakci — a už dokonce existují neurologické studie, které pomocí měření nervových vzruchů dokážou změřit „strašidelnost“ jednotlivých hororů. Nejsem si ale úplně jistý, jestli jsou takové studie vůbec k něčemu dobré.

Pokud se ptáte, jak tedy chci definovat horor, když ne pomocí strachu, odpovím vyhybavě — já horor vůbec definovat nechci. I filmová historie, která se zabývá žánry, v posledních desetiletích dochází k závěru, že žánry definovat nelze. Dříve bylo běžné to dělat — žánry se chápaly jako množiny definované určitými obecnými vlastnostmi, do kterých se pak dají zařazovat konkrétní díla. Prostě jako šuplíky a přihrádky, do

nichž můžete snadno a přehledně rozstrkat jednotlivé filmy. Mělo to být něco jako taxonomie rostlin a živočichů — máte různé rody, pod které se řadí druhy a poddruhy, až nakonec dojdete k jednotlivcům, které můžete roztržít do jednotlivých kategorií. Ukázalo se, že s žánry tohle udělat nejde. Filmoví historikové jako James Naremore či Rick Altman narušili obě představy — že žánry lze obecně definovat i že každé dílo lze jednoznačně přiřadit k jednomu žánru. Žánry nejsou stabilní klasifikační kategorie, ale spíš diskurzivní labely, které kolují v různých patrech filmového provozu, kde slouží různým zájmům. Filmoví producenti touží po zisku, takže se snaží napodobit úspěšné filmy z poslední doby a vytvářejí díla, která jsou podobná jiným dílům, čímž přispívají k utváření opakujících se konvencí. Distributoři a lidé od propagace chtějí na dílo nalákat diváky pomocí krátkých srozumitelných sloganů, kde se často opakují táž slova (Altman upozorňuje například na to, že řada jmen žánrů vznikla z adjektiv — slova „musical“, „western“ i „horror“ se na plakátech filmů používala nejprve jako přídavná jména). Filmovým publicistům jde o to představit dané dílo čtenářům, což se nejlépe děje připodobněním k jiným filmům nebo uvedením určitých společných znaků. Proti téhle tendenci k ustalování žánrů jde ale protichůdná snaha o jejich narušování. Producentům a distributorům se vyplatí vytvářet a propagovat díla, která spojují víc labelů dohromady, protože tím mohou oslovit širší skupinu potenciálních diváků. Publicisté zase oceňují, když díla jen neopakují známá schémata, ale jsou originální. Umělecká tvorba, do níž patří i popkultura, je hrou, kde se vzájemně potkávají konvence a aktualizace. Dynamika žánrových labelů se proto řídí paradoxním pravidlem, které zmiňuje Rick Altman: publikum chce stále totéž, ale pokaždé jinak.

Ukazuje se například, že popkultura funguje v sevřenějších a časově ohraničených cyklech. Cyklem se přitom myslí časově ohraničená série vzájemně podobných filmů, která má fáze rozjezdu, vrcholu a útlumu. Typickým příkladem hororového cyklu je vlna teen slasherů z přelomu sedmdesátých a osmdesátých let, kterou popisuje Richard Nowell v knize *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle* (2010) a která začíná s filmy *Černé Vánoce* (*Black Christmas*, 1974) nebo *Halloween* (1978) a pokračuje přes *Pátek třináctého* (*Friday the 13th*, 1980), *Maturiták* (*Prom Night*, 1980) nebo *Vlak hrůzy* (*Terror Train*, 1980) až k boomu v roce 1981, kdy vznikla celá řada filmů, namátkou *Vrah Rosemary* (*The Prowler*), *The Burning*, *My Bloody Valentine* nebo *Sportu zmar* (*Graduation Day*), které ale nebyly komerčně úspěšné, takže celý cyklus následně upadl do útlumu. V osmdesátých a devadesátých letech se pak objevily nové cykly, které na první teen slashery navazovaly, ale zároveň měly řadu vlastních specifik a reagovaly na filmy jiných žánrů, které v té době vznikaly. Například zatímco zmíněný první cyklus vyrůstal z popularity filmů jako *Vymítač ďábla* (*The Exorcist*, 1973) nebo *Carrie* (1976), ale také *Americké graffiti* (*American Graffiti*, 1973) nebo *Nemotorové* (*Meatballs*, 1979), devadesátkový teen slasher *Vřískot* (*Scream*, 1996) se sice odvolává na *Halloween*, ale ve skutečnosti by nebyl představitelný bez tehdejší vlny postmoderních snímků plných popkulturních referencí (spojovaných nejčastěji se jménem Quentina Tarantina) a bez trendu teenagerských dramedii jako *Praštěná holka* (*Clueless*, 1995) či *Čarodějky* (*The Craft*, 1996).

Stejně tak mezi diváctvem ani fandomem žánru nepanuje žádná shoda ohledně toho, co je opravdový horor. Někdo vám řekne, že nejtypičtější horory píše Stephen King, někdo jiný, že Kingovy knihy vlastně horory nejsou, protože většinu času

si čteme o banálních každodenních problémech nudných lidí z americké střední třídy. Jeden má za nejautentičtější horor ten, který je nejdrsnější, a vyznává naturalistické, nepříjemně působící knihy Jacka Ketchuma, podle jiného tohle vůbec horory nejsou, protože v nich úplně chybí nadpřirozeno. Někdo vám řekne, že nejlepší horory jsou filmy Eda Wooda a že dobrý horor má být zároveň i dobrá komedie (což je názor, který já osobně považuju za celkem otravný, i když samozřejmě uznávám, že mnoho vynikajících hororů pracuje s nadsázkou — ale spousta skvělých hororů se také bere naprosto vážně). Dějinám hororu nakonec podle mě nejlépe porozumíme, když se přestaneme snažit zastřešit všechny tyhle názory nějakou obecnou definicí. Naopak, dějiny hororu jsou mimo jiné dějinami kulturních válek o to, co horor vlastně je, dějinami různých představ o tom, co tenhle žánr vlastně dělá a k čemu je dobrý.

Daleko víc se mi líbí chápání hororu v duchu Ludwiga Wittgensteina a jeho metafory s rodinnými podobnostmi. Wittgenstein se ve svých poznámkách ze svazku *Filozofická zkoumání* (Philosophische Untersuchungen, 1931) zabývá mimo jiné fenoménem řečových her, a nakonec narazí na problém, jak vůbec definovat hru jako takovou. Je to starý filozofický problém vztahu jednotliviny a obecniny. Klasická filozofie by tenhle problém řešila stejně, jako jsme to viděli u definic hororu — hledala by nějaký společný znak všech jednotlivin, z něhož by udělala definici. Horor je dílo, které nás chce strašit a zhnusit, takže všechna díla, která nás straší a zhnusují, jsou horory. Wittgenstein ale tenhle princip odmítá. Říká, že nelze najít žádný jeden společný znak všech řečových her, který by je definoval. Místo toho říká, že řečové hry jsou rodina. A stejně jako mezi příslušníky jednoho rodu i mezi řečovými hrami jsou určité fyzické podobnosti. Jedna

členka rodiny se podobá jinému členu rodiny nějakým znakem a ten se zase jiným rysem podobá někomu jinému. Rod může být rozvětvený do různých dílčích rodin a jeho členky a členy můžeme rozdělit do rozdílných skupin podle různých společných znaků. A přesto neexistuje žádný společný znak, který by byl společný úplně všem příslušníkům celého rodu. Stejně tak se hry dají rozdělit na různé typy — stolní, dětské hry na hřišti, hry, během nichž hrajeme určité role, sportovní hry, hazardní hry a tak dále. Některé hry mají společné znaky s jinými hrami a ty zase s dalšími a takhle dohromady tvoří hustou síť vzájemně provázaných znaků. Ale neexistuje žádný znak, který by měly všechny společný.

S tím může souviset i otázka hranic. Síť vztahů totiž může překračovat i pojem her jako takových. U spousty příkladů můžeme váhat, jestli ještě jde o hru, nebo ne. Například řízení auta je svým způsobem také hra, protože podléhá řadě pravidel silničního provozu, a přece bychom se asi za volantem zdráhali říkat, že právě hrajeme hru. Vtip je ale v tom, že hranice spousty pojmů zkrátka nejsou jasně vymežitelné. A pro žánry včetně hororů to platí také — existuje spousta děl, u nichž se lze donekonečna hádat o tom, zda jde o horory. Moje tři příklady — *Ve zdech Eryxu*, *Zaklínač* a *Za polem je les a ten je plný kostí* — to potvrzují.

Horor je navíc dynamická rodina — proměňuje se v čase. Kromě Wittgensteinových rodinných podobností se mi velmi líbí ještě jiný způsob, jak přemýšlet o žánrech. V příručce tvůrčího psaní *Kniha divů* od Jeffa VanderMeera jsem narazil na dvoustránkové ztvárnění historie fantastiky v podání výtvarníka Warda Shelleyho. Nebyl to text, ale obraz. Shelley namaloval dějiny fantastických žánrů jako abstraktní spleť tunelů proudících z uzlových bodů různými směry k jiným milníkům, vzájemně se potkávají, prolínají a zase větví

a rozcházejí, případně mizí „tajnými chodbami“ do jiných žánrů. Jednotlivé proudy jsou zachycené odlišnými barvami a do vizuálních bublin jsou napsané názvy konkrétních děl či žánrů. Z bledě modré bubliny s nápisem gotický román vede jedno chapadlo přes Josepha Sheridana Le Fanu ke Clarku Ashtonu Smithovi a Robertu E. Howardovi a přes J. R. R. Tolkiena až k Harrymu Potterovi, ale zároveň alternativní zelené chapadlo nabízí možnost sledovat jiné rodinné podobnosti k E. A. Poeovi a přes Brama Stokera k Lovecraftovi (který je zároveň propojený jedním vláknem s Howardem a Smithem) a dál k modernímu hororu a Stephenu Kingovi. Podobně složitá na popis je i řada dalších vazeb, které ale ve vizuální podobě naopak působí přehledněji a jasněji. Shelleyho znázornění je skvělé i v tom, že ukazuje plynutí času. Naznačuje nám, že rodinné podobnosti se vyvíjejí z generace na generaci — že ani hry nejsou statický pojem, ale že vznikají nové hry, zatímco staré zanikají, že i některé staré hry se dnes hrají podle jiných pravidel a jinými způsoby.

Shelleyho znázornění mám rád i proto, že je prostorové. Vypadá jako mapa. A skutečně, mám pocit, že horor i ostatní žánry je opravdu vhodnější přirovnat spíš k územím než ke kartotékám. Horor je krajina s jednotlivými oblastmi, které mají své osobité vlastnosti — na louce to vypadá jinak než v nedalekém lese či ve městě. Přesto ale spolu různé lokality nějak souvisejí, komunikují spolu, jejich obyvatelstvo se navštěvuje, to, co se děje v jedné části krajiny, ovlivňuje podobu jiné části, často není poznat, kde končí louka a začíná město, a existují celé přechodové zóny, u nichž nejsme schopni jednoznačně říct, jestli už jsme v lese, nebo ještě ne. Když jsem na začátku psal, že v hororu se dá bydlet, myslel jsem to přesně takhle.

O čem tedy tahle kniha vlastně je? Jednoduše řečeno, o hororu. Ale napsat knihu o tak obrovské tradici, která je navíc tak hustě propletená s jinými žánry a souvislostmi, je možné jen za cenu velké vybíravosti. Rozhodně nemám pocit, že to, co budete číst, je vyčerpávající přehled dějin hororu. Naopak, jednotlivé kapitoly jsou spíš letmé zápisky z toulek jednotlivými částmi téhle krajiny. Jsou to velmi konkrétní příklady jednotlivých malých rodin a společenství, na kterých chci ukázat několik věcí.

Za prvé to, o čem jsem tu už psal — že horor je pestrá krajina, kterou nejde redukovat na jeden určující princip a už vůbec ne na princip tak primitivní, jako je efekt strachu a zhnusení.

Za druhé, že horor je mnohem chytřejší, než si spousta lidí myslí. A slovo chytřejší tu může mít víc významů — intelektuálněji, společensky relevantnější, esteticky působivější, formálně vynalézavější a tak dále.

Za třetí, že jednotlivým dílům je třeba rozumět v poměrně složitých vztazích, kde se potkávají tři hlavní faktory: tvůrkyňe a tvůrci a jejich vize, zábavní průmysl a jeho zájmy, publikum a jeho preference. Mohlo by se zdát, že umělcům jde hlavně o estetický dojem, zábavnímu průmyslu o vydělávání peněz a publiku hlavně o „zábavu“, a obvykle to tak víceméně je — ale ne vždycky. Různé kapitoly budou ukazovat, jak díla vznikají a jak jim dál rozumíme právě v závislosti na těchto třech faktorech.

Za čtvrté, že horor má sice svoje centra, ale je potřeba rozumět i věcem mimo ně. Horor, stejně jako jiné populární žánry, je dominantně angloamerický, mužský, bílý, heterosexuální žánr a řada kapitol se věnuje hlavně téhle dominantní

sféře — bez kapitol o Stephenu Kingovi, H. P. Lovecraftovi nebo americkém kultovním hororu sedmdesátých let by takhle kniha nebyla reprezentativní. Navíc je nezpochybnitelné, že samozřejmě i v mužském, bílém, heterosexuálním, angloamerickém hororu se dá najít spousta skvělých děl. Ale zároveň se snažím ukazovat příklady, které se z tohoto dominantního pohledu vymykají — kapitola 6 je zčásti věnovaná italskému hororu, kapitola 9 je zčásti věnovaná queer hororu, kapitola 10 zase hororům v bývalém východním bloku (a okrajově také v zemích globálního jihu) a napříč různými kapitolami se kromě mužských autorů setkáváme také s autorkami. Stejně zacházím i s českým hororem, který je z globálního hlediska naprosto marginální záležitostí. Českému hororu jsem nevěnoval samostatnou kapitolu, protože jde o hodně rozdrobenou scénu a kapitola by se rozpadla na profily jednotlivých osobností a děl. Navíc nemám detailní přehled o českém literárním hororu po roce 1989. Poznámky o českých hororech jsem tedy rozptýlil do několika kapitol knihy na místa, kde souvisejí s tématy, o kterých píšu. Horor je také multimediální žánr, nicméně s ohledem na rozsah knihy jsem tenhle aspekt musel hodně redukovat. Kniha se věnuje víceméně výhradně filmu a literatuře jako dvěma hlavními médii, která jsou s hororem spojená. Horor má ale samozřejmě velkou a důležitou tradici i v komiksu, počítačových, deskových a RPG hrách, v hudbě a ve výtvarném umění. Je třeba zajímavé sledovat zombie žánr od slavné novely Richarda Mathesona *Já, legenda* přes filmy George A. Romera ke komiksové sérii *Živí mrtví* a od ní k videohře *Last of Us* a jejich seriálovým adaptacím. Ale to je procházka, která by vyžadovala mnohem rozsáhlejší formát.

Co tedy v téhle knize chybí? Z hlediska hororové historie je toho spousta — a to i v případě, že se omezíme jen

na film a literaturu. Nepojednávám tu samostatně gotický román a k dílům jako *Dracula* (1897) a *Frankenstein* (1818) se vztahuji jen přes jejich filmové adaptace. Není tu reflektován afroamerický horor, resp. je tu okrajově zmíněno několik příkladů, ale chybějí klíčová díla jako film *Ganja & Hess* (1973) nebo román Josepha Nazela *The Black Exorcist* (1974). Chybí tu tradice moderní gotické literatury — není tu třeba série o Dollangangerových od V. C. Andrewsové a jen letmo zmíněné jsou Daphne du Maurierová, Shirley Jacksonová a Anne Riceová. Nenajdete tu obsírnější pojednání o duchařských hororech. A tak dále.

Co tu najdete? Dvanáct kapitol, které chtějí čtenáře seznámit s různými oblastmi moderního hororu. Nejstarší díla, kterými se tu budeme zabírat, jsou z dvacátých a třicátých let, nejnovější z roku 2024. Každá z kapitol se zabývá jedním okruhem hororu. Snažil jsem se v každém z nich představit jedno pojetí hororového žánru. Ukazuje se totiž, že když lidé mluví o tom, že horor je takový a takový a má takové a takové vlastnosti, většinou tím nemyslí celý hororový žánr, ale jen nějakou jeho část. A právě z takových částí se skládá tahle kniha. První kapitola je o klasických hororech studia Universal a jejich ikonických monstrech — Lugosiho Draculovi, Karloffovu Frankensteinovi a Chaneyho Vlkodlakovi —, která se stala typickými dětskými maskami na halloweenských oslavách. Je to příběh o tom, jak se z vážných hororů postupně stala teenagerská, potažmo dětská zábava, jak ji ukazuje třeba animovaná série *Hotel Transylvánie*. Druhá kapitola vychází zhruba ze stejné doby — dvacátých a třicátých let minulého století, ale zabývá se naopak osobností H. P. Lovecrafta a jeho kosmickým hororem, potažmo weird fiction — což byl vždycky trochu underground, kolem nějž se soustředila hrstka fanatických obdivovatelů (mezi něž se hrdě počítám),

ale zároveň je to proud, který by se rád viděl jako ta vůbec nejautentičtější větev hororu. Tím se dostáváme k jednomu důležitému tématu, které se bude odvíjet celou knihou, a tím tématem je otázka „prestíže“ — dějiny hororu jsou mimo jiné dějinami kulturních válek, v nichž různé skupiny fanoušků, ale klidně i tvůrců nebo historiků tvrdí, že jejich pojetí hororu je opravdovější nebo kvalitnější než ty ostatní. Třetí kapitola je věnovaná právě těm hororům, které se nám prezentují jako umělecky ambicióznější než typická hororová zábava — bude to takzvaný „elevated horror“, jak ho známe ze současné kinematografie, ale také starší art-horror, spojený s arthousevým filmem, a ještě starší prestižní horor klasického Hollywoodu čtyřicátých let. Čtvrtá a pátá kapitola se naopak věnují těm dílům, na která alternativní hororové fandomy hledí svrchu jako na „obyčejný mainstream“. Čtvrtá kapitola je o trojici literárních a filmových hitů, které pomohly na čas z hororu udělat bestsellerový, respektive blockbusterový žánr — jsou to knihy a jejich filmové adaptace *Rosemary má dětátko*, *Vymítač ďábla* a *Přichází Satan*. Všechny se zabývají satanismem a všechny se zároveň snaží o nějakou míru uvěřitelnosti a zdání, že fantastické události, které popisují, se mohou doopravdy stát — a to je sblížuje s dalším velkým literárním a filmovým hitem té doby, s *Čelistmi* Petera Benchleyho a Stevena Spielberga. Pátá kapitola představuje největšího bestselleristu hororu Stephena Kinga. Šestá kapitola se vrací ke kinematografii a odlehčenějšímu pojetí hororu a sleduje fenomén krvavého gore filmu, především toho italského. Zde je dobře vidět, jak funguje mezinárodní hororový trh, v jehož rámci Spojené státy pořád nějakým způsobem figurují jako epicentrum a další národní kinematografie jako periferie. Zároveň se tu vynoří fenomén hororového fandomu, který se sdružoval kolem fanzinů a stvořil vlastní radikální komunitu,

pro niž platí, že čím víc krve, tím víc horor. Šestá kapitola je také částečně subkulturní — zabývá se tzv. cult cinema, které je spojené hlavně s americkou kinematografií sedmdesátých let a osobnostmi jako George A. Romero, David Cronenberg nebo Tobe Hooper. Opět se vrátíme k fanzinům, ale v centru naší pozornosti se ocitne i známý filmový teoretik a kulturní aktivista Robin Wood, který právě na sledování kultovních hororů vystavěl vlastní osobité pojetí celého žánru. Tématem osmé kapitoly bude také horor vycházející z tělesného strachu. Knihy, jimž pomocně říkám „naturalistický horor“, se soustředí na strach z bolesti a utrpení, k němuž nejsou potřeba žádné nadpřirozené příšery. Devátá kapitola představuje alternativní sexualitu v hororu — částečně se zaměříme na pozoruhodné queer autorstvo literárních hororů, ale paralelně budeme sledovat i díla osahávající takové podoby sexuality, jaké nejsou v reálném světě uskutečnitelné. S desátou kapitolou vycestujeme mimo západní civilizaci a uvedeme si několik příkladů kinematografií, u nichž se domácí folklor přetransformoval v autonomní hororovou tradici, jež se obejde bez závislosti na západním trhu — hlavní pozornost bude věnovaná bývalému východnímu bloku, ale zmíníme i Nigérii, Indonésii a Latinskou Ameriku. Jedenáctá kapitola okomentuje nedávno založenou kolonku eco-horror, která spojuje horor s environmentálními tématy. Kromě důležité společenské agendy je zajímavé i to, že na ní můžeme sledovat zrod nového subžánru, jeho přisvojování starších děl, která dřív patřila do jiného kontextu, a také vznik nových děl, jež jsou téhle nové škatulce šitá na míru. A celou knihu uzavírá kapitola, která sleduje pojetí hororu jako mystifikace: od přelomového „prvního internetového hororu“ *Záhada Blair Witch* přes multimediální experimenty až po současné internetové fenomény creepypasta a online horor.

P. S. Pokud byste přece jenom chtěli nějakou definici hororu, řeknu vám jednu svou oblíbenou. Našel jsem ji v příručce pro hollywoodské scenáristy *Save the Cat!* Její autor Blake Snyder v ní dělí filmové příběhy do několika základních skupin, z nichž jednu označuje slovy „V domě je příšera“. Snyder v podstatě říká, že k příběhům ve stylu V domě je příšera potřebujete v zásadě dvě věci: příšeru a dům. Pak prostě jen do domu pošlete nějaké lidi a necháte je před příšerou utíkat, a nakonec se s ní utkat. Dům musí být uzavřený a prokletý. Měl by být spojený s nějakým „hříchem“, který tu byl spáchán, a ten by měl souviset s monstrem, jež v něm straší.

Tahle definice je výborná proto, že je brutálně přímočará a zároveň vlastně neříká nic moc konkrétního o tom, jaká témata horory řeší, jak souvisejí s lidskou společností a jaké konkrétní emoce a estetické prožitky vyvolávají. Je to hodně triviální a ryze praktická definice — v podstatě nám říká, co potřebujeme, abychom „zkonstruovali“ funkční horor. Postavte dům. Dejte do něj příšeru. Pak tam vložte pár postav a nechte je, ať se s příšerou nahánějí. Tohle hřiště ale podle mě vystihuje horory vlastně nejlíp. Vezměte si *Ve zdech Eryxu*: máme tu excelentní dům — neviditelné bludiště na nehostinné cizí planetě. V podstatě je to mimozemská variace na jeden z nejklassičtějších příběhů o příšeře v domě, na anticiký mýtus o Mínoťtaurovi v labyrintu. Monstra jsou tu také perfektní — ještěrovití mimozemšťani, kteří sice jen pasivně přihlížejí kosmonautovu skonu, ale zároveň jsou to oni, kdo celé bludiště postavili. A je tu i hřích — lidská chamtivost po venušanských krystalech, bez níž by Stanfield na cizí planetu nikdy nevkročil. Podobně Sapkowskiého *Zaklínač* je učebnicové naplnění Snyderovy definice — vraždící příšera zrozená z incestu tu v kryptě čeká na své oběti. Mistrovský strašidelný dům je i Ryhopský les z Holdstockova cyklu — reálný prostor,

kde se doslova zhmotňují noční můry zasuté v myšlenkách lidí, kteří žijí na jeho okraji, včetně jejich hříchů. Huxley je v povídce líčený jako mimořádně špatný otec a manžel a z lesa jeho rodinu chodí navštívit jeho mytágový dvojník, který je monstrózním, zrcadlovým odrazem jeho osobnosti.

Je to dost dobrá definice na to, abych ji použil jako název své knihy.

Ale teď už se vydáme lovit monstra do strašidelných domů.







# Monster Mash

## Studio Universal a horor jako festival příšer

Poté, co jeho manželku Marthu zabil rozlícený dav, se hrabě Dracula uchýlil do ústraní. Pochopil, že monstra nejsou před lidmi v bezpečí. Uprostřed nedostupných transylvánských hor proto postavil hotel, který má sloužit jako bezpečný prostor pro příšery. Kromě rodiny Frankensteinových, Vlkodlakových nebo Neviditelných tu ubytoval i svou dospívající dceru Mavis.

Takhle vypadá premisa animovaného filmu *Hotel Transylvánie* (Hotel Transylvania, 2012). Snímek studia Sony Pictures Animation v USA dostal přístupnost PG, což znamená, že ho mohou vidět i malé děti, i když se doporučuje „parental guidance“ — doprovod nebo také vysvětlující komentář rodičů. V zásadě je to rodinný film, v němž hrabě Dracula vystupuje jako popletený tatínek, který má hrůzu z lidského kluka, do něhož se zakoukala jeho dcera, a všemožně se jim snaží jejich vztah překazit. Asi bychom o něm neřekli, že to je horor, i když vychází ze spousty klasických hororových děl. Monstra v něm totiž nejsou děsivá. Nemáme se jich bát, ale máme se s nimi naučit žít a přijmout jejich zvláštnůstky, které z nich dělají jedinečné osobnosti. Skutečným nebezpečím jsou v tomto filmu lidé, kteří se příšer bojí, a proto se je snaží zničit.

Z hlediska „politiky monster“ je *Hotel Transylvánie* fascinující film. Sledujeme tu stejné příšery jako v románech Mary Shelleyové nebo Brama Stokera z devatenáctého století, které ale rozhodně nebyly určené dětskému publiku. Film jako *Hotel Transylvánie* mohl vzniknout až s velkým odstupem od prvního zjevení Draculy a Frankensteinova monstra. Objevil

se v éře, kdy jsou původně hroživé příšery již zcela domestikovány a proměněny v domácí mazlíčky.

*Hotel Transylvánie* jde ale ještě dál — je to film, který příšery naprosto normalizuje. Dracula, Frankensteinovo monstrum, mumie nebo vlkodlak jsou tu tátové od rodin, kteří řeší v podstatě stejné problémy jako běžní otcové v lidské společnosti. Idea tradiční heterosexuální rodiny si tu podmanila i svět oživlých mrtvol, lykantropů a šílených vědců a z Draculy a Frankensteina se stali ustaraní fotříci, ze kterých má dětské publikum tohohle filmu akorát legraci. Jak je možné, že se z transylvánského upíra ztělesňujícího potlačovanou sexualitu a z monstra, které spáchalo jedno z nejslavnějších zabití dítěte ve filmu, staly hvězdy dětských halloweenských párty a zábavných animáků? Z hlediska dějin hororu je tahle otázka překvapivě důležitá. Souvisí totiž s tím, jak se o tomhle žánru vůbec dozvídáme.

Děti se obvykle s horory poprvé setkávají dvěma způsoby. Podle jednoho scénáře jim je rodiče odpírají proto, že je to podobně jako sex nebo pití alkoholu zábava určená výhradně pro dospělé. Ke svému prvnímu hororu, stejně jako ke svému prvnímu pornu či sklence, se tak děti většinou dostanou „na tajňačku“ jako k zakázanému ovoci, jež budí posvátnou bázeň. Druhá možnost ale je, že se k dětem dostanou v nějaké „bezpečné“ a pro ně přizpůsobené formě — jako dětské šampaňské nebo hra na doktora. Takovým prvním kontaktem s hororem můžou být halloweenské masky, *Hotel Transylvánie* nebo strašidelné příběhy pro děti jako série *Husí kůže* (Goosebumps, 1992—1997) od R. L. Stinea. Každá z těch dvou zkušeností pak vytváří hodně odlišnou představu o tom, co je horor. Podle první z nich má horor auru něčeho zakázaného, děsivého, drsného a potenciálně traumatizujícího. Zato druhé pojetí vidí horor spíš jako festival příšer, zábavu, která hraje na morbidní notu, ale vlastně v ní o skutečný strach nejde.

Jednotlivé oblasti hororu probírané v různých kapitolách této knihy se budou blížit k jednomu i druhému pólu. O něco častěji budeme narážet na žánrové větve, které to s hororem myslí hodně vážně. Teď se však přiblížíme k opačnému pólu, k hororu jako karnevalu monster a jako v zásadě bezpečné zábavě. Bez ní totiž například není možné tak úplně pochopit, proti čemu se vlastně „serióznější“ pojetí žánru vymezují.

To, co se stalo s Draculou a Frankensteinovým monstrem, přesně vystihuje Jaroslav Švelch v knize *Hráč versus příšery*, věnované monstrům ve videohrách, kde píše, že monstra jedné generace se stávají hračkami generace následující. Jak uvidíme, v prvním *Draculovi* (1931) a *Frankensteinovi* (1931) studia Universal monstra skutečně vystupovala jako cosi cizorodého, co se vymyká běžné zkušenosti. Ale s tím, jak se v nových a nových dílech obě příšery vracejí, začínáme si na ně zvykat. Jejich zvláštnůstky se stávají definičními znaky jejich identity, které se donekonečna opakují. Už nás neděsí, že se Frankensteinovo monstrum nemotorně potácí, mnohem víc by nás vyděsilo, kdyby se najednou potáčet přestalo. Nakonec se z nich stanou naprosto předvídatelné „mechanismy“, jichž se nemusíme bát, protože je máme zcela prokouknuté. Stávají se našimi hračkami, protože nad nimi získáváme vládu — ochočili jsme si je, ovládli jsme je a přizpůsobili je nám samotným.

### Němé tváře

Dracula Bély Lugosiho a Frankensteinovo monstrum Borise Karloffa jsou naprosto ikony hororu. Jejich tvář zná i mnoho lidí, kteří přímo neviděli filmy, z nichž pocházejí. Draculův plášť, Lugosiho upřený pohled s uhrančivýma zářícíma očima,

natažená dlaň připomínající dravčí spár či pomalá dikce a tvrdý kontinentální přízvuk se opakují v desítkách dalších a dalších filmů či obrazů stejně často jako mrtvolný obličej Frankensteinova monstra s robustními rysy, zvětšeným čelem zbrzděným stehy a dvěma ocelovými trubkami trčícími po stranách jeho krku. Nejsou to první filmy natočené podle románů Shelleyové a Stokera, ale rozhodně jsou to snímky, které obě monstra definovaly pro budoucí popkulturu.

Když se podíváme na oba filmy, *Draculu* Toda Browninga a *Frankensteina* Jamese Whalea, budeme možná velmi překvapeni tím, jak s odstupem téměř sta let od svého vzniku působí. Za sebe můžu říct, že je pořád nevnímám jako zastaralé, nebo dokonce směšné. Je na nich stále něco fascinujícího a seriózního. Nejlépe je pochopíme skrze jejich historické kořeny. Jejich styl by se dal popsat jako viktoriánská gotika filtrovaná přes postupy německého expresionismu. Zároveň je pro ně ale zásadní i rozvoj filmových masek a také doba přechodu z němého na zvukový film, na jejímž konci oba filmy vznikly.

Německý filmový expresionismus je dnes zjednodušeně spojovaný hlavně s filmem *Kabinet doktora Caligariho* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1920), který se natáčel v silně stylizovaných studiových kulisách s pokřivenými objekty a abstraktními geometrickými vzory připomínajícími expresionistické malby. Horory Universalu nejsou ani zdaleka tak dekorativní jako *Caligari*, ale prvky expresionismu jsou v nich jasně patrné. Jejich nejsilnější expresionistickou inspirací byl režisér Paul Leni, který natáčel expresionistické filmy v Německu, odkud pocházel, ale ve dvacátých letech přešel do Hollywoodu. Pro Universal natočil film *Příšerná chvíle* (*The Cat and the Canary*, 1927), což není horor, ale „mystery film“. Tento termín označuje snímky odehrávající se ve starých

„strašidelných“ domech plných tajných chodeb, hrozivých kaktakomb a podivných mechanismů, kde skupinu izolovaných postav ohrožuje tajemný vrah. Konkrétně *Příšerná chvíle* se odehrává přímo v modelovém hororovém sídle s dlouhými závěsy povlávajícími ve větru na chodbách a děsivě vyhlížejícími portréty dávno mrtvých obyvatel, které visí na pavučinami pokrytých zdech. Obrazy jsou navíc snímány ze závratné perspektivy, díky níž jako by se objekty nad postavami buď tyčily do výše, nebo se nestabilně propadaly. Pro výtvarný efekt těchto prostředí bylo klíčové svícení a postavení či pohyb kamery. Objekty vystupují ze ztemnělých prostor, věci vrhají dlouhé tmavé stíny, obrazové kompozice ukazují postavy jako titěrné figury obklopené masivním nábytkem. Architekt tohoto filmu Charles D. Hall pak pracoval i na zvukových hororech Universalu, v nichž se podobným stylem vyjímají gotická prostředí mlžných mokřadů a hřbitovů či opuštěných ruin starých zámků nebo vědeckých laboratoří. Ostatně, kdyby Paul Leni roku 1929 nečekaně nezemřel, byl by nejspíš prvním adeptem na režiséra *Draculy*. Universal dával i ve třicátých letech hodně příležitostí talentovaným tvůrcům pocházejícím z Německa a navázaných na expresionistickou kinematografii. Horor *Mumie* (*The Mummy*, 1932) režíroval Karl Freund, kameraman expresionistických filmů *Golem* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920) a *Metropolis* (1927), a další z klasik Universalu *Černá kočka* (*The Black Cat*, 1934) vznikla v režii Edgara G. Ulmera, bývalého spolupracovníka expresionistických klasiků F. W. Murnaua a Fritze Langa (mimořádně Freund byl rodák ze Dvora Králové a Ulmer z Olomouce).

Kromě *Příšerné chvíle* mají ale horory Universalu dalšího zásadního předchůdce, kterým je Lon Chaney. Ten byl ve dvacátých letech hereckou hvězdou Universalu a také v této společnosti položil základy filmovým maskérským efektům.

Částečně si je přinesl z divadla, ale většinu z nich sám vymyslel díky vlastním kutilským schopnostem, kombinovaným s hereckými dispozicemi — Chaney totiž maskoval výhradně sám sebe pro vlastní herecké role. Specializoval se na postavy s fyzickými znevýhodněními nebo na monstra. Usiloval o to, aby jeho hrdinové působili komplexně podivínským dojmem, na kterém se podílela jak maskérská práce, tak kostýmy a samotný herecký projev. Chaneyho postavy charakterizovaly především různé fyzické zvláštnůstky — gesta, držení těla a v nejextrémnějších případech také složité akrobatické výkony jako vrhání nožů pomocí nohou ve filmu *Alonzo, muž bez rukou* (*The Unknown*, 1927) o zločinci, který předstírá, že nemá ruce. V *The Penalty* (1920) Chaney hraje gangstera, kterému doktor omylem amputoval nohy, v *Shadows* (1922) ohyzdného čínského imigranta, ve *Zvoníkovi od Matky boží* (*The Hunchback of Notre Dame*, 1923) hrbáče Quasimoda a ve filmu *Příšerné stíny* (*London After Midnight*, 1927), z nějž se bohužel dochovala jen dokumentace, podivného upířího muže se zapadlýma očima a permanentně vyceněnými zuby. Jeho nejslavnější kreací je ale Erik z klasického hororu *Fantom opery* (*The Phantom of the Opera*, 1925). Okamžik, kdy hrdinka sejme Erikovi masku a odhalí jeho skutečnou, groteskní tvář připomínající lebku se zapadlými černými víčky, plochým nosem a trčícími obřími zuby, patří k nejikoničtějším momentům filmového hororu vůbec.

V době, kdy vznikali *Dracula* a *Frankenstein*, už ale Chaney pro Universal nepracoval — v polovině dvacátých let odešel do konkurenční společnosti MGM. Autorem masky Frankensteinova monstra je Jack Pierce, který v Universalu na konci dvacátých let tak trochu nahradil Chaneyho na pozici výrobce masek monster. Jeho nejslavnější kousek z němé éry je maska hrdiny s rozšklebenými ústy pro film Paula Leniho *Muž, který*

*se směje* (The Man Who Laughs, 1928), která inspirovala komiksového záporáka Jokera. O jeho masce Frankensteinova monstra kolují legendy — kolik hodin trvala její aplikace (více než čtyři), kolik vážila (více než 20 kg), jaká precizní kombinace různých protéz a make-upu to byla a jaká tortura byla ji nosit (používalo se mimo jiné silně zapáchající kolodium; elektrody na krku obludy byly přilepené speciálním lepidlem, po jehož odstranění Karloffovi zůstaly jizvy; Karloff měl umělá oční víčka a hrál se speciální zubní protézou, která měla vytvořit dojem propadlé čelisti). Jak uvidíme, maska Frankensteinova monstra byla od začátku emblémem celé série Universalu a maskérské efekty v pozdějších filmech studia nabývaly čím dál víc na důležitosti.

Třetím zásadním prvkem *Draculy* a *Frankensteina* je zvuk. Je to totiž hodně specifický zvuk. Oba filmy vznikaly na přelomu dvacátých a třicátých let, kdy Hollywood přecházel z němého filmu na zvukový. Filmařská komunita v té době řešila zásadní estetické, ale i technické otázky, které zvuk přinášel. Které konvence němého filmu v tom zvukovém fungují, které ne a které je potřeba upravit? Jak pracovat s novými prvky, jako jsou dialogy, zvukové efekty a hudba? A jak vyřešit zvukovou techniku přímo na place ve vztahu ke kameře, ale třeba také k herecké akci?

Filmový historik Robert Spadoni upozorňuje, že tato doba, kdy se v Hollywoodu čím dál víc zaběhával synchronní zvuk, byla plná nepatřičných, trapných, či podivných momentů. Hlasy herců byly kvůli nedokonalé nahrávací technice zkreslené, v jejich dikci se kladl důraz na co nejzřetelnější výslovnost, takže řeč působila nepřírozeně, a samotný zvuk lidského hlasu byl něčím cizorodým v médiu, které dosud „mluvilo“ hlavně prostřednictvím psaných mezititulků. Spadoni mluví dokonce o „tělech, která působí tísnivým dojmem“ (uncanny

bodies). Těla herců na plátně totiž v raných zvukových filmech zvláště „neladila“ dohromady s dialogy, což vytvářelo podivný, znejišťující efekt.

*Dracula* i *Frankenstein* jsou tímhle hledáním poznamenání. Oba „znějí“ výrazně jinak než klasické filmové horory třicátých let. Neburáci tu žádná dramatická hudba, naopak, řada scén se odbývá jen za tlumených zvukových efektů. Zejména v *Draculovi*, starším z obou filmů, je řada velmi dlouhých scén odehrávajících se v tichu, které z dnešního hlediska může působit rozpačitě. Film bývá dnes kritizovaný jako méně povedený než *Frankenstein* a dost možná na tom má podíl i jeho zvuková složka. Úsporný sound design je ale ve skutečnosti rafinovaně vystavěný — zvláště pro diváky a divačky, které byly zvyklé na němý film. Zejména Lugosiho výkon v *Draculovi* bývá charakterizovaný jako přehnaný, ale tvůrcům se zároveň už od prvních scén s Draculou daří ztvárňovat transylvánského upířího hraběte jako bytost, která je cizincem nejen mezi sofistikovanými Angličany, ale i mezi samotnými lidmi. Monstrum v mnoha záběrech jen mlčenlivě zírá do kamery a jeho celková strnulost zvyšuje dojem, že není součástí tohoto světa. I Lugosiho rozvážná a zároveň teatrální dikce plná dramatických pauz a tvrdý přízvuk přispívají k dojmu „těla vzbuzujícího tíseň“. Jeho *Dracula* působí jako přízrak doby, která premiérou Browningova filmu končila — éry, kdy zvukový film zněl „nezvykle“.

*Frankenstein* už je mnohem víc zaplněný zvukovými efekty jako burácení bouře, elektrické bzučení laboratorních přístrojů i rychlé expresivní dialogy. I tady se ale pořád vznáší přízrak éry před synchronním zvukem. Monstrum se poprvé objeví zhruba v polovině filmu a už jeho nástup vyvolává dojem zvláštní nepatřičnosti. Zvuk se ztiší tak, že je slyšet každý šouravý krok. Když poprvé spatříme mrtvolně bledý, strnulý obličej

obludy, je to v naprostém tichu, v němž z polodetailu tváře stříhem přejdeme na detail a nakonec na velký detail. Karloffovy trhané pantomimické pohyby, nulová mimika a bledá tvář budí skutečně dojem něčeho, co do filmu zabloudilo z němé éry. Stejně jako Dracula ani Frankensteinovo monstrum není úplně němé, ale spíš se pokouší mluvit, než že by přímo mluvilo. Dracula se vyjadřuje jako někdo, kdo se snaží osvojit si komunikaci jiného živočišného druhu (což tato postava také v ději filmu doopravdy dělá), a Frankensteinův netvor v prvním díle jen neartikulovaně vrčí a vříská. Lugosiho Dracula a Karloffovo monstrum jsou každopádně triumfálními výsledky spojení expresionistických filmařských postupů — Chaneyho principu úzkého propojování maskérských efektů s hereckou akcí — a experimentů se zvukovými technologiemi.

Jedna věc byly filmy samotné a trochu jiná jejich prezentace publiku. Pro „zhračkovatění“ příšer Universalu jsou důležité i propagační strategie obou filmů. V obou případech byly senzační. Universal se je snažil promovat jako velké filmové události podpořené efektními kampaněmi. V jednom kině před premiérou *Draculy* údajně vyslali zaměstnance v upířím kostýmu do ulic, kde před náhodnými kolemjdoucími rozevíral svůj plášť a odhaloval ceduli zvoucí k návštěvě filmové projekce. Propagace *Frankensteina* se zase zakládala na vyvolání představy, že jde o intenzivně děsivý a šokující snímek „nehodný pro osoby se srdečními problémy“. To se dobře hodilo k morbidní atmosféře filmu, který začíná vykrádáním hrobů a vrcholí scénou, v níž monstrum hodí do vody malou holčičku, která se utopí. Hlavním propagačním tahákem ale byla samotná Frankensteinova příšera. Studio v pokynech provozovatelům kin doporučovalo, aby co nejvíc stavěla na odív obrazu monstra, takže snímky jeho hlavy vystříhané z plakátů zaplavily prostory předsálí kin a často přímo i sálů.

Na úspěchy svých prvních dvou filmů Universal rychle navázal dalšími horory jako *Vraždy v ulici Morgue* (Murders in the Rue Morgue, 1932), *Mumie* nebo mystery horor *The Old Dark House* (1932). Přímá pokračování *Draculy* a *Frankensteina* ale vznikla až v letech 1935—1936, těsně před koncem prvního cyklu hororů Universalu. Obě jsou pojatá diametrálně odlišně a každé z nich se také úplně jinak zapsalo do dějin hororového žánru. Společné je jim ale to, že dělají z celého cyklu rodinný byznys — i v dalších pokračováních se to už v názvech filmů hemží různými syny, dcerami, nevěstami a dalšími příbuznými klasických monster.

Od počátku třicátých let, kdy se Lugosiho *Dracula* a Karloffův „Frankenstein“ poprvé vynořili na plátnech kin, jsme měli možnost vidět či číst celou plejádu příběhů, které se snažily monstra polidšťovat a ukazovat je jako outsidersy s tragickým osudem. Ostatně jedním z prvních bylo už slavné pokračování.

*Frankensteinova nevěsta* (Bride of Frankenstein, 1936) je pojatá jako morbidně ironická hra s hlavním tématem původní knihy, tedy s motivem člověka, který si hraje na Boha, a přitom tvoří monstra. Frankensteina tu doprovází ještě bezohlednější šílený vědec doktor Pretorius, který si připíjí na „nový věk bohů a monster“ a sám je vynálezcem rasy zmenšených lidí, již k němu vzhlížejí jako k obřímú božstvu. Frankensteinovo monstrum se naopak polidšťuje a stává se tragickým mučedníkem ve scénách plných odkazů na křesťanství. *Frankensteinova nevěsta* je pro „politiku monster“ zásadní, protože neukazuje příšery jako zdroj „strachu z jinakosti“. Naopak, monstra se tu porovnávají s lidskou společností a ukazují, že vnitřně zrůdnějšími bytostmi jsou ve skutečnosti lidé. Film se vlastně do určité míry vrací k předloze od Mary Shelleyové, v níž se pojetí monstra dost zásadně liší od většiny jeho filmových zpracování — monstrum v ní nejen mluví, ale dokonce je

i vypravěčem jedné části příběhu. *Frankensteinova nevěsta* je také film, který bývá často interpretován jako dílo pohrávající si s queer motivy. Dandyovský profesor Pretorius i stigmatizované monstrum se dají chápat jako postavy reflektující pozici queer mužů v tehdejší společnosti — tím spíš, že sám režisér obou Frankensteinů James Whale byl gay, který svou orientaci na veřejnosti neskrýval.

*Frankensteinova nevěsta* je jedním z nejlepších filmů studia Universal a také byl jedním z nejdražších. Naproti tomu *Dracula's Daughter* patří k těm pozapomenutým. Režiroval ho Lambert Hillyer, rutinní tvůrce westernů kategorie B společnosti Columbia, a nehrál v něm Karloff ani Lugosi. Esteticky rozhodně není tak působivý, ale interpretačně si zaslouží pozornost. Je to totiž prakticky jediný z hororů Universalu, který do popředí klade ženskou postavu. Příběh by se dal vykládat jako ambivalentní reflexe ženské emancipace — upírka hraběnka Marya Zaleska patřila do harému hraběte Draculy, ale po jeho smrti se osamostatní, a dokonce upíra rituálně pohřbí. Sama se pak ale vyrovnává s vlastním vampyrismem, a dokonce vyhledá pomoc psychiatra dr. Gartha, který ji má její touhy po krvi zbavit. Garth tu vystupuje jako typický silný mužský hrdina, který zachraňuje ženy v nesnázích, což mu nejspíš dává i právo na to s nimi příležitostně sexisticky vtipkovat. Film zároveň navazuje na linii příběhů upírek s lesbickými sklony, kterou odstartovala slavná novela *Carmilla* (1872) irského spisovatele Josepha Sheridana Le Fanu. I když v *Dracula's Daughter* jsou tyto narážky poměrně nenápadné, pořád je to film z roku 1936, který měl zpětně vliv na několik generací diváček, takže z Glorie Holdenové, představitelky hraběnky Zaleské, se stala svého druhu ikona pro lesbické publikum a film údajně přímo inspiroval americkou spisovatelku Anne Riceovou k psaní románů o queer upírech.

Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázkou z knihy V domě je příšera.  
Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.