

**Univerzita Karlova v Praze**

**Filozofická fakulta**

Ústav pro dějiny umění

# **Diplomová práce**

Bc. Tomáš Kolich

## **Makabrní, mysteriízní, monstrózní. Architektura a prostředí v gotickém hororu**

Macabre, mysterious, monstrous. Architecture and setting in gothic horror

Praha 2015

Vedoucí práce: Prof. PhDr. Lubomír Konečný

Děkuji vedoucímu diplomové práce Prof. PhDr. Lubomíru Konečnému za cenné rady, připomínky a metodické vedení. Dále děkuji mé rodině za podporu a zejména Ivoně Lhotské za korektury a soustavné motivování. Nakonec děkuji mým kamarádům za zprostředkování odborné literatury a odkazy na filmy.

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 17. srpna 2015

.....

Tomáš Kolich

**Abstrakt:**

Tématem této práce je architektura a prostředí v gotickém hororu, zejména ve filmech. Práce prozkoumává vztah žánru gotického hororu a gotické architektury a to především na příkladech strašidelných hradů. Práce se snaží prozkoumat, jakým způsobem jsou strašidelné hrady ve filmech zobrazovány a jakým způsobem se v jejich podobě uplatňuje gotická architektura.

Práce je rozdělena do dvou částí. V první z nich je rozebíráno několik tendencí gotického hororu, která mají vliv na podobu strašidelných hradů. Tyto tendence jsou sledovány nejen ve filmu, ale i v literatuře a divadle a to od počátků gotického hororu v druhé polovině 18. století až do současnosti.

V druhé části práce jsou za pomoci těchto tendencí analyzovány podoby strašidelných hradů ve filmech *Dracula* (John Badham, 1979), *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992) a *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004).

Klíčová slova: gotický horor, architektura, film, adaptace, Poe, Dracula, Fantom opery

**Abstract:**

The topic of this thesis is architecture and settings of gothic horrors, particularly in films. The work explores the relationship between the genre of gothic horror and gothic architecture, mainly within examples of haunted castles. The aim of the work is to study in what way the haunted castles are depicted in films and how the gothic architecture is applied in their appearance.

The thesis is divided in two parts. The first one is an analysis of some of the gothic horror tendencies which have an influence on the image of haunted castles. These can be observed in films as well as in literature and theatre since the beginnings of gothic horror in the second half of the 18<sup>th</sup> century until today. The second part uses these tendencies to analyse images of haunted castles in films *Dracula* (John Badham, 1979), *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992) and *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004).

Key words: gothic horror, architecture, film, adaptation, Poe, Dracula, The Phantom of the Opera

## OBSAH

<b>1</b>	<b>ÚVOD</b> .....	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>METODIKA A ČLENĚNÍ PRÁCE</b> .....	<b>9</b>
<b>3</b>	<b>STRAŠIDELNÝ HRAD</b> .....	<b>13</b>
3.1	PROSTŘEDÍ V POČÁTCÍCH GOTICKÉHO HORORU .....	13
3.2	PŘEDCHŮDCI STRAŠIDELNÉHO HRADU .....	14
3.3	HORACE WALPOLE A THE CASTLE OF OTRANTO .....	16
3.4	CLARA REEVOVÁ A THE OLD ENGLISH BARON .....	17
3.5	ANN RADCLIFFOVÁ A THE MYSTERIES OF UDOLPHO .....	17
3.6	MATTHEW GREGORY LEWIS A THE MONK .....	19
3.7	WILLIAM BECKFORD A Vathek .....	20
3.8	STRAŠIDELNÝ HRAD V PARODIÍCH.....	20
3.9	STRAŠIDELNÝ HRAD V 19. STOLETÍ.....	23
3.10	STRAŠIDELNÝ DŮM .....	24
3.11	STRAŠIDELNÝ HRAD DNES .....	26
<b>4</b>	<b>GOTICKÝ, PSEUDOGOTICKÝ ČI KVAZI-GOTICKÝ HOROR?</b> .....	<b>28</b>
4.1	PŮVODNÍ GOTICKÉ ROMÁNY A GOTICKÁ ARCHITEKTURA.....	28
4.2	STRAWBERRY HILL .....	31
4.3	FONTHILL ABBEY .....	32
4.4	KVAZI-GOTICKÉ STRAŠIDELNÉ HRADY .....	33
4.5	PROMĚNY GOTICKÉ ARCHITEKTURY V HOLLYWOODU .....	34
4.6	DRACULA A STRAŠIDELNÁ GOTIKA .....	35
<b>5</b>	<b>TŘINÁCTÉ KOMNATY</b> .....	<b>38</b>
5.1	GOTICKÉ ROMÁNY A TŘINÁCTÉ KOMNATY .....	40
5.2	E. A. POE A TŘINÁCTÉ KOMNATY .....	41
5.3	TŘINÁCTÉ KOMNATY JAKO KABINETY KURIOZIT .....	45
5.4	TŘINÁCTÁ KOMNATA FANTOMA OPERY .....	47
5.5	TŘINÁCTÉ KOMNATY VE FILMU .....	48
<b>6</b>	<b>ARABSKÉ KADIDELNICE V MELANCHOLICKÝCH KLENBÁCH</b> .....	<b>50</b>
6.1	E. A. POE A ORIENTALIZUJÍCÍ HOROR.....	53

6.2	DRACULA A ORIENT .....	56
6.3	FANTOM OPERY A ORIENT .....	57
6.4	GOTICKÝ HOROR A ORIENT VE FILMU .....	58
7	OŽIVLÝ HRAD .....	61
7.1	POEOVA OHYZDNÁ A ZNEPOKOJIVÁ ANIMACE .....	62
7.2	SHIRLEY JACKSON A THE HAUNTING OF HILL HOUSE .....	64
7.3	WILLIAM HOPE HODGSON A THE WHISTLING ROOM .....	65
7.4	EXPRESIONISMUS A ANIMACE (GOTICKÉ) ARCHITEKTURY .....	67
7.5	ANIMACE STRAŠIDELNÝCH HRADŮ VE FILMU .....	71
8	TEATRÁLNÍ GOTIKA .....	74
9	MAKABRÓZNÍ: <i>DRACULA</i> (JOHN BADHAM, 1979).....	78
10	MYSTERIÓZNÍ: <i>BRAM STOKER'S DRACULA</i> (FRANCIS FORD COPPOLA, 1992).....	84
11	MONSTRÓZNÍ: <i>VAN HELSING</i> (STEPHEN SOMMERS, 2004).....	89
12	ZÁVĚR .....	94
13	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ: .....	96
13.1	LITERATURA.....	96
13.2	PRAMENY.....	100
14	PŘÍLOHY .....	101
14.1	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA .....	101
14.2	SEZNAM VYOBRAZENÍ .....	116

# 1 Úvod

Když Theodore Von Holst v roce 1831 vytvořil frontispis pro knihu *Frankenstein* od Mary Shelleyové, zasadil scénu do prostředí alchymistické laboratoře s gotickým oknem v pozadí, a to navzdory tomu, že v knize doktor Victor Frankenstein oživil svůj výtvar v domě v Ingolstadtu za pomoci znalostí chemie a fyziologie, nikoli magie [1].

Obsah knihy nahradil Von Holst odlišnou představou, která notně čerpá z divadelních her žánru gotického hororu. Nás však zajímá především ono okno s kružbou v pozadí, které ukazuje, že již v této době byla gotika považována za styl vhodný pro horor. A toto propojení trvá až dodnes

V této práci se budeme snažit prozkoumat architekturu a prostředí v žánru gotického hororu, a to především ve filmech. Gotickým hororem míníme jádro hororového žánru, nejtradičnější strašidelné příběhy odehrávající se v tajemných odlehlých hradech, kde nebohé hrdinky po nocích bloudí temnými chodbami v neustálém strachu z toho, že jim nenadálý poryv větru zhasne svíci nebo že se stanou obětí nějakého jiného z nespočtu klišé.

Gotický horor není jen označení pro určitý druh hororových příběhů, je to žánr, který stál na samém počátku moderního hororu a předurčil to, jak chápeme horor dnes. Gotický horor se jako literární žánr objevil v druhé polovině 18. století a významně ovlivnil dobovou kulturu. Byl nesmírně populární a pronikl i do výtvarného umění, a zejména do divadla.

Byl to právě gotický horor, který nenávratně propojil gotickou architekturu se strašidelnými příběhy a obestřel ji aurou hrůzy. Vztah gotického hororu a gotické architektury bude jedním z hlavních témat této práce. Jak si ukážeme, gotický horor si může zachovat vlastnosti svého žánru v nejrůznějších typech prostředí a výtvarných stylů, přesto gotická architektura převládá a my se pokusíme zjistit, proč tomu tak je.

Zajímat nás bude tradiční dějiště gotického hororu, strašidelný hrad. Strašidelný hrad je typ prostředí utvářený souhrnem konvencí, který vznikl spolu s gotickým hororem ve druhé polovině 18. století a přežívá až dodnes. Stěžejním tématem pro nás bude to, jak se strašidelný hrad zobrazuje ve filmu a jakým způsobem je v něm uplatňována gotická architektura.

Vztah gotického hororu a gotické architektury je spleť a je to možné spatřit právě ve filmových ztvárněních strašidelných hradů. Na jednu stranu jsou strašidelné hrady téměř vždy gotické, na druhou stranu se jen málokdy jedná o skutečnou gotickou architekturu. Gotické

prvky strašidelných hradů jsou přetvářeny a proměňovány. Gotika zde slouží jako jakýsi rámec, do něhož bývají vnášeny různé další negotické formy s cílem dosáhnout kýženého vizuálního efektu. Zdá se, že pro podobu strašidelných hradů je gotická architektura nezbytná, ale zároveň není sama o sobě dostatečná.

Vysvětlením této volné práce s gotickou architekturou by mohla být přirozená snaha vytvořit originální dílo, jak o tom píše Francois Audouy, produkční designér filmu *Dracula Untold* (Shore, 2014): „*But yeah, we’ve been architecturally trying to do something that’s more unique than just going to the library and getting all the gothic architecture books (...)*“<sup>1</sup>

My se však s tímto vysvětlením nespokojíme a budeme pátrat po tom, jakým směrem se filmaři ubírají při hledání originální podoby strašidelného hradu a jakým tendencím podléhají, ať už vědomě, či nevědomě.

---

<sup>1</sup>KENDRICK 2014.



## 2 Metodika a členění práce

Tato práce nebyla iniciována zájmem o žánr gotického hororu, ale několika konkrétními filmovými strašidelnými hrady, jejichž různorodé a zvláštní podoby vyvolaly v autorovi této práce řadu otázek. Při hledání rámce, do něhož by bylo možné všechny tyto příklady hororového produkčního designu zařadit, se ukázal gotický horor jako nejvhodnější. Tato práce tedy nevznikla z touhy prozkoumat obecné vizuální aspekty gotického hororu, nýbrž ze snahy odhalit pozadí vzniku několika pozoruhodných filmových setů.<sup>2</sup>

S přijutím gotického hororu jakožto spojovacího rámce se přirozeně objevila možnost nahlížet výše zmíněné sety i z perspektivy tohoto žánru. Gotický horor nám poskytuje teoretické zázemí, které využíváme při rozboru podob strašidelných hradů. Tato práce je tak kompromisem mezi konkrétními strašidelnými hrady, jejichž jedinečnost iniciovala vznik této práce, a obecnějšími tendencemi gotického hororu, které se v těchto strašidelných hradech mnohdy projevují.

Protože výchozím bodem této práce jsou konkrétní filmy a nikoli gotický horor, necítíme potřebu tento žánr definovat či stanovovat jeho kritéria. Formulace hlavních charakteristik gotického hororu bývají tradičním začátkem většiny publikací, které se tomuto žánru (především v jeho literární formě) věnují. Přestože jsou tyto definice odlišné a jsou stále předmětem odborné diskuze, shodují se badatelé na základních principech gotického hororu, mezi něž patří významnost prostředí, konkrétně strašidelného hradu. Zde si vypomůžeme definicí převzatou od Chrise Baldicka z jeho často citovaného úvodu k *The Oxford book of gothic tales*:

*„(...) we could just say that Gothic fiction is characteristically obsessed with old building sites of human decay. The Gothic castle or house is not just an old and sinister building; it is a house of degeneration, even of decomposition, its living-space darkening and contracting into the dying-space of the mortuary and the tomb. Although Gothic fiction can work with other kinds of enclosed space, if these are sufficiently isolated and introverted – convents, prisons, schools, madhouses, even small villages – it is still the dark mansion that occupies its central ground. Doubling as both fictional setting and as dominant symbol, the house reverberates for us with associations which are simultaneously psychological and historical.*

---

<sup>2</sup>V této práci budeme používat výraz set v jeho anglickém významu jakožto *film set*. Činíme tak proto, že se v češtině nedostává jednoslovných výrazů, které by vystihly architekturu postavenou pro film i s jejím vybavením.

*As a kind of folk-psychology set in stone, the Gothic house is readily legible to our post-Freudian culture, so we can recognize in its structure the crypts and cellar of repressed desire, the attics and belfries of neurosis, just as we accept Poe's invitation to read the haunted palace of the poem in his tale as the allegory of a madman's head. Less often remarked, however, despite all the signs thrown out by Gothic fiction – from the status of its characters to the very decor of its settings – is the mansion's historical resonance.*“<sup>3</sup>

Co se týče teoretického zázemí, budeme zde čerpat především z odborných publikací, které se věnují literárnímu gotického hororu. Právě v rámci literatury jsou nejlépe rozpracovány principy tohoto žánru, a zejména strašidelného hradu. Stěžejní pro nás bude pionýrská práce Eina Raila *The Haunted Castle*, z níž si vypůjčujeme výraz „strašidelný hrad“. Railo svou knihu publikoval v roce 1927 a bylo by možné říci, že je v některých ohledech již zastaralá.<sup>4</sup> Pro potřeby této práce je však vhodná tím, že žánr gotického hororu nahlíží skrze motiv strašidelného hradu. Co do komplexnosti a šíře záběru, se kterým Railo analyzuje význam strašidelného hradu v gotických románech, je práce *The Haunted Castle* dodnes nepřekonaná.<sup>5</sup>

Naše hledání předpokladů pro filmové podoby strašidelných hradů je založeno především na práci s literárními díly gotického hororu. Naprostá většina námi probíraných filmů je adaptací gotických románů či povídek a vliv literatury je tak v tomto ohledu nezpochybnitelný. Zabývat se budeme též divadlem a dalšími kulturními jevy spojenými s gotickým hrorem.

Naše pátrání po původech tendencí, které ovlivňují filmové strašidelné hrady, začíná v druhé polovině 18. století, kdy se konstituuje gotický horor jako žánr. Gotické romány tohoto období od autorů jako jsou Horace Walpole, Ann Radcliffová, Matthew Lewis a další, utváří základní konvence gotického hororu a ustanovují jeho principy. Tyto romány budeme dále souhrnně označovat jako „původní gotické romány“.

---

<sup>3</sup>BALDICK 1993, XX.

<sup>4</sup>David Punter například kritizuje to, že Railo mnohé z principů gotického hororu vnímá jako unikátní pro tento žánr a nezohledňuje jejich výskyt v jiných žánrech. Pro kritické shrnutí základních odborných prací věnujících se gotickému hororu viz: PUNTER 1980, 5.

<sup>5</sup>Railova práce je založena na detailním srovnávání podob strašidelných hradů v jednotlivých gotických románech a sledování vývoje tohoto motivu. V současnosti převažuje tendence strašidelný hrad hlouběji interpretovat, k čemuž často bývají využívány genderové a feministické přístupy nebo teorie vycházející z psychoanalýzy. V rámci těchto teorií bývá strašidelný hrad vykládán například jako symbol patriarchální společnosti, ale objevují se i o poznání odvážnější (a dle našeho soudu ne příliš podložené) interpretace, které tvrdí, že věže strašidelných hradů představují falý a kobky naopak dělohy. I přes důraz, které tyto teorie kladou na pohlavní orgány, je považujeme za poměrně neplodné pro potřeby bádání o výtvarných podobách strašidelných hradů, a proto s nimi pracovat nebudeme.

Následně se budeme držet především anglických a amerických literárních děl, které jsou důležité pro žánr gotického hororu a pro jeho filmová ztvárnění. Významné pro nás budou povídky Edgara Allana Poea či román *Dracula* (1897) od Brama Stokera. K literárním dílům, které nejsou anglojazyčné, se obracíme tehdy, pokud jsou významné pro filmové podoby strašidelných hradů.<sup>6</sup> To je příklad knihy *Fantom opery* (1909) od Gastona Leroux.

Tato práce je rozdělená do dvou částí. První z nich se věnuje tendencím gotického hororu, které mají vliv na filmové podoby strašidelného hradu. Každá z těchto tendencí představuje určitý vizuální potenciál gotického hororu, který bude později rozvinut ve filmu. Nejprve jsme se snažili najít odpovědi na otázky vyvolané konkrétními filmy a jak je to už při bádání tohoto druhu přirozené, objevili jsme odpovědi i na otázky, které jsme původně vůbec nekladli a které pro jejich význam nebylo možné opominout. Tendence, které v této práci budeme popisovat, tak zohledňují jak podobu analyzovaných příkladů strašidelných hradů, tak principy důležité pro gotický horor obecně. Ne všechny tendence gotického hororu se tedy v analyzovaných strašidelných hradech musí projevit. Zároveň tak tyto tendence mohou mít obecnější platnost a lze je použít i při analyzování jiných filmů.<sup>7</sup>

Jednotlivé kapitoly jsou pro větší přehlednost členěny do podkapitol a jsou zpravidla zakončeny příklady z kinematografie, které ukazují, jakým způsobem se daná tendence gotického hororu může výtvarně projevit ve filmu.

V druhé části práce budeme analyzovat tři filmy, jmenovitě *Dracula* (John Badham, 1979), *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992) a *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004). Každý z těchto snímků nese jedno přízvisko z názvu této práce (makabrozní, mysteriózní, monstrozní), která mají určitou relevanci, ale je třeba je vnímat především jako krasomluvná označení a nikoli jako výstižné definice. Tyto tři filmy byly vybrány pro svůj vzhled, a protože každý reprezentují odlišný přístup k zobrazování strašidelného hradu a k práci s gotickým tvaroslovím. Při rozboru těchto filmů se budeme snažit vyhnout samoučelnému srovnávání (s výjimkou těch případů, kdy je nezbytné pro ilustrování daného

---

<sup>6</sup>Vědomě například budeme vesměs opomíjet dílo německého spisovatele E. T. A. Hoffmanna. Přestože ve svých fantastických příbězích navazuje na gotický horor a v mnohém předznamenává i tvorbu E. A. Poea, jeho vliv na film je malý.

<sup>7</sup>Skutečnost, že tyto tendence budeme vykládat jako typické v rámci gotického hororu, neznamená, že je považujeme za unikátní pro tento žánr, pokud to nebude výslovně uvedeno. Mnoho z těchto tendencí se samozřejmě objevuje i v odlišných žánrech, nás však bude zajímat především gotický horor a motiv strašidelného hradu. Proto se například nebudeme věnovat způsobům, jakými se s gotickou architekturou pracuje v historických filmech, pokud tyto způsoby nemají vztah k podobě strašidelných hradů. Stejně tak nabudeme například v kapitole o teatralnosti gotického hororu probírat teatralnost ve filmu obecně, atd.

argumentu) a popsat každý strašidelný hrad tak, jak stojí v kontextu gotického hororu.

### 3 Strašidelný hrad

„*The pendulum just isn't the same without the pit. In gothic fiction, setting is destiny – and it's been so from the first.*“<sup>8</sup>

Prostředí hraje v žánru gotického hororu zásadní roli a nikde to neplatí více než v případě strašidelného hradu. Strašidelný hrad je jako dějiště gotického hororu naprosto zásadní a je to jedna ze základních konvencí tohoto žánru. Objevuje se v polovině 18. století, a přestože se v průběhu let částečně proměňovala jeho vnější podoba, základní struktura strašidelného hradu a prvky s ním spojené zůstaly vesměs stejné.

Badatelé zabývající se literárním gotickým hororem a jeho následovníky opakovaně zdůrazňují význam strašidelného hradu. Zaměřování se na prostředí a podobu strašidelného hradu je typické především pro rané badatele první poloviny 20. století,<sup>9</sup> ovšem i dnes, kdy se uplatňuje více psychoanalytický a genderový přístup, stojí strašidelný hrad stále v centru zájmu.<sup>10</sup>

Podobně soudí i Dale Bailey: „*In few other genres does setting play such a significant and defining role. Try and imagine Jonathan Harker imprisoned in Count Dracula's suburban Cape Cod, or Frankenstein raising his jerry-built demon from the dead in a sundrenched south Florida condo, and you'll get an idea of what I mean.*“<sup>11</sup>

Pro tuto nenahraditelnost přetrvává strašidelný hrad i ve 20. a 21. století.

#### 3.1 Prostředí v počátcích gotického hororu

Už Eino Railo ve své pionýrské práci *The Haunted Castle* považoval strašidelný hrad za základní kámen, na kterém stojí celá struktura gotického hororu: „*(...) this „haunted castle“ plays an exceedingly important part in these romances; so important, indeed, that were it eliminated the whole fabric of romance would be bereft of its foundation and would lose its predominant atmosphere.*“<sup>12</sup>

I když gotický román v době svého největšího úspěchu na přelomu 18. a 19. století vykazoval celou řadu konvencí a klišé, které byly bez ustání opakovány, napodobovány i

---

<sup>8</sup>BAILEY 1999, 4.

<sup>9</sup>Například: Eino RAILO: *The Haunted Castle*, 1927; Montague SUMMERS: *The Gothic Quest. A History of the Gothic Novel*. London 1938

<sup>10</sup>Příkladem interpretace strašidelného hradu z pohledu genderu je například: Anne WILLIAMS: *Art of Darkness. A Poetics of Gothic*. Chicago 1995

<sup>11</sup>BAILEY 1999, 4.

<sup>12</sup>RAILO 1927, 7.

parodovány, strašidelný hrad byl patrně tou nejdůležitější z nich. Jak Montague Summers upozorňuje, už jen z názvů těchto příběhů je patrné, jak klíčový byl pro ně strašidelný hrad (případně klášter):

„*The number of romances published in the fifty years following Otranto which proclaimed the word Castle in their titles is a striking proof of the immense importance of the Castle in the Gothic Novel. When we add other such worlds – all connected with architecture – as Abbey, Priory, we may well double our list.*“<sup>13</sup>

Autoři těchto románů připisovali prostředí velkou roli, a to až do té míry, že opomíjeli samotné postavy. Dnešní kritika si povšimla, že psychologické rozvinutí hlavních hrdinů stojí spíše stranou, přičemž emoce a dojmy hlavních postav jsou vyvolávané především prostředím, do kterého jsou umístěny (ať už je to strašidelný hrad či sugestivní krajina). Tyto postavy tak mnohdy takřka postrádají svou vůli a jsou „ovládány“ chodbami a komnatami, které je vedou prostředím strašidelného hradu.<sup>14</sup> Objevuje se tak i názor, že hlavní postavou není ani tyranský aristokrat páchající zlo, ani nebohá mladá dívka, která před ním prchá, nýbrž strašidelný hrad samotný.<sup>15</sup>

Za tradičně první gotický román a tedy i místo zrodu strašidelného hradu je považován Walpolův *The Castle of Otranto*. Než se však zaměříme na podobu strašidelného hradu v této knize a její pozdější vývoj a obměny, je vhodné zmínit alespoň některé její předstupy.

### **3.2 Předchůdci strašidelného hradu**

Určitou podobu strašidelného hradu nacházíme již v literatuře alžbětinské doby. Jako jeden z možných předchůdců bývá uváděna báseň *The Faerie Queene* (1590) od Edmunda

---

<sup>13</sup>SUMMERS 1938, 189.

<sup>14</sup>Maurice Lévy například píše, že postavy v gotickém hororu jsou na architekturu vyloženě přilepeny a veškerá hnutí duše jsou vyvolána právě architekturou. Architektura podle Lévyho nejen determinuje a usměřňuje akci, ale působí také na senzibilitu postav i čtenáře a vyvolává primitivní a spontánní hrůzu. LÉVY 1968, 268-69

<sup>15</sup>Summersův postřeh k této skutečnosti zde uvádíme jako delší citaci, protože výstižně pojmenovává všechna klišé strašidelného hradu, čímž nás osvobozuje od povinnosti tato klišé vyjmenovávat znovu: *In by far the greatest number of their works it would be true to say that the protagonist is neither the plaintive and persecuted heroine (...); nor the handsome and gallant hero, (...); nor the desperate and murderous villain (...); nor even the darkly scowling and mysterious monk (...); but rather the remote and ruined castle with its antique courts, deserted chambers, pictured windows that exclude the light, haunted galleries amid whose mouldering gloom is heard the rustle of an unseen robe, a sigh, a hurried footfall where no mortal step should tread; the ancient manor, hidden away in the heart of a pathless forest, a home of memories of days long gone before when bright eyes glanced from the casement and balcony over the rich domain, the huge girthed oaks, the avenues and far-stretching vistas, the cool stream winding past the grassy lawns, but now tenanted only by a silver headed retainer and his palsied dame; the huge fortress set high upon some spar of the Apennines, dark machicolated battlements and sullen towers which grown o'er the valleys below; a lair of masterless men, through whose dim corridors prowl armed bandits.*“ SUMMERS 1938, 191.

Spensera. Hrad, který se v této básni objevuje, je spíše čarovný než strašidelný, přesto jej například Eino Railo považuje za významný inspirační zdroj pozdějších autorů gotických románů.<sup>16</sup>

O poznání větší spojitosti s typem strašidelného hradu vidí Railo v díle Williama Shakespeara: „(...) while Spenser depicted in his *Faerie Queene* that epic brimming with wandering knights, enchanted castles and caves of terror, in a word, with the whole boundless wealth of the spirit of adventure and faerie-magic castles in keeping with his species of poetry, Shakespeare brings on to the stage the haunted castle in approximately the same shape and under the same illumination as the later romanticists.“<sup>17</sup>

Jako jeden z příkladů uvádí Railo hrad Elsinore ze Shakespeareovy hry *Hamlet*, jehož hradby jsou ozářeny měsíčním světlem a kde duch hledá pomstu. Elsinore by tak mohl sloužit takřka jako prototyp pro autory gotických románů.<sup>18</sup> Kromě samotného strašidelného hradu existuje mezi Shakespearovými hrami a gotickým hororem mnoho dalších souvislostí a jeho význam nelze podceňovat.<sup>19</sup>

Motiv strašidelného hradu lze tedy v určitých podobách nalézt již v literatuře předcházející gotickému hororu. Zásadní rozdíl však tkví v tom, že tento motiv nikdy nebyl tak plně rozvinut, jako to udělal Walpole a jeho následovníci. Byl to teprve Walpole, kdo strašidelnému hradu přiznal zásadní význam v rámci svého příběhu a rozpoznal jeho potenciál. Tento posun mezi předešlymi autory a Walpolem výstižně popisuje Railo: „(...) the details leading to the final emergence of the haunted castle were, in the case of the earlier writers, only secondary details, swift flashes of pictures accompanying the main action; no one had as yet either discovered their possibilities or desired to make of them other than an accompaniment.“<sup>20</sup>

Walpole tedy motiv strašidelného hradu nejen rozvinul, ale udělal z něj ústřední prvek svého příběhu. Otrantský zámek lze označit za první strašidelný hrad, a přestože se v dílech Walpolových následovníků tento typ prostředí poněkud pozmění a nakonec pevně ustanoví, v

---

<sup>16</sup> „Despite the allegorical nature of Spenser's poetry, the romantic materials contained in it are thus, both in substance and in general hue, so like those of later romanticism that *The Faerie Queene* can be regarded as an important source of such material.“ RAILO 1927, 17.

<sup>17</sup> Ibidem 15sq.

<sup>18</sup> Ibidem.

<sup>19</sup> Velmi obsažně se recepcí Shakespearova díla v 18. století a především vztahy mezi Shakesparem a gotickým hororem zabývá Dale Townshend. Viz: TOWNSHEND 2012.

<sup>20</sup> RAILO 1927, 27

základních rysech zůstane stejný.<sup>21</sup>

### 3.3 Horace Walpole a *The Castle of Otranto*

Při čtení *The Castle of Otranto* (1764) nás dnes může poněkud překvapit určitá absence popisů, co se týče samotné architektonické podoby hradu. Walpole se detailům vzhledu nevěnuje. Tak například o zevnějšku Otrantského zámku se nedozvídáme zhola nic, a jak soudí Railo, rychlost Walpolova stylu mu takovéto prodlévání u popisů ani nedovoluje.<sup>22</sup>

Příběh začíná v kapli a následně nás vede přes nádvoří do síně,<sup>23</sup> přičemž žádný z těchto prostorů není jakkoli popsán. Dostáváme se postupně do různých místností, z nichž jedna obsahuje sbírku portrétů, jež se později prokáže jako nezbytná pro tento typ prostředí.<sup>24</sup>

Když mladá dívka prchá před svým uzurpátorem, uchýlí se do podzemí hradu. To je plné matoucích tajných chodeb, z nichž jedna vede do jeskyní mimo hrad a jiná do kostela sv. Mikuláše. Walpole vykresluje atmosféru tohoto prostředí ponořeného do tmy a ticha přerušovaného pouze skřípěním zrezavělých pantů, když závan větru pohne dveřmi, vizuální popisy ovšem čtenáři neposkytuje.

V *The Castle of Otranto* se objevuje hned několik základních prvků strašidelného hradu. Předně je to starobylost hradu a jeho velikost. Hrad je příliš rozsáhlý pro své obyvatele stejně jako jeho podzemí, ve kterém se i oni ztrácí. Samoučelnost těchto chodeb umocňuje skutečnost, že nikde v knize není jediná zmínka o jejich původu či účelu.<sup>25</sup>

Otrantský zámek je samozřejmě, i přes Walpolovo umístění do oblasti Itálie, zcela vymyšlená architektura, inspirována s největší pravděpodobností Walpolovým vlastním sídlem Strawberry Hill (kterému bude věnována pozornost v následující kapitole). Jak poznamenává Walter Kendrick, Otrantský zámek je sice pouhou fikcí, ale za to velmi vytrvalou a neustále se vracející: „*The vast majority of horrid eighteenth-century novels contain at least one building like it, and it survives in every spooky house and haunted*

---

<sup>21</sup> Dale Bailey také upozorňuje na to, že Walpolem ustanovené konvence zůstaly stabilní přes dvě století a obměňovány byly pouze detaily. BAILEY 1999, 3.

<sup>22</sup> „*Nevertheless, the reader's imagination is soon aware of a concentration on the limited sphere of what seems to be a medieval castle.*“ RAILO 1927, 7.

<sup>23</sup> Podobu Otrantského zámku vtípně shrnuje Railo: „*The banqueting-hall is fitted with galleries whence the young heroine can, unseen, regard her lover and where she can fall into the inevitable swoon when the tyrant sentences him to death or lifelong confinement in the deepest dungeon of the darkest tower. Over the gate hangs a brazen horn which one cannot fail to notice, especially as the reason for its being there is hard to understand.*“ RAILO 1927, 7sq.

<sup>24</sup> RAILO 1927, 7.

<sup>25</sup> KENDRICK 1992, 75.



*basement the tradition of horror fiction turns out.*“<sup>26</sup>

### 3.4 Clara Reevoá a *The Old English Baron*

Walpolovou knihou se inspirovala Clara Reevoá, která napsala vlastní gotický příběh *The Old English Baron* (1778). V předmluvě Reevoá přímo uvádí, že její kniha je literárním potomkem *The Castle of Otranto*,<sup>27</sup> ovšem v oblasti typologie strašidelného hradu Walpolův model přímo nenásleduje.<sup>28</sup> Rozsáhlou síť podzemních chodeb bychom pod jejím hradem hledali marně. Naopak do strašidelného hradu vnáší nový a důležitý prvek: neobývané místnosti, ve kterých (údajně) straší.<sup>29</sup> Je to významná inovace, která najde ohlas u pozdějších autorů a podrobněji bude probrána v kapitole o třináctých komnatách.

### 3.5 Ann Radcliffová a *The Mysteries of Udolpho*

Walpolovo schéma plně rozvíjí a završuje Ann Radcliffová v *The Mysteries of Udolpho* (1794) a dalších knihách.<sup>30</sup> Její styl postavený na rozsáhlých popisech přirozeně poskytuje velký potenciál pro vykreslení detailů strašidelného hradu. Na rozdíl od Walpola, Radcliffová ráda a dlouze prodlévá při kontemplaci nad krajinou a polorozpadlými staveními. V jejím podání jsou zdi opuštěného kláštera hustě porostlé břečťanem a ve věži zde hnízdí sovy, staré vysoké stromy vrhají stín a celou scénu tak ponořují do atmosféry romantického šera.<sup>31</sup>

Její strašidelný hrad s vysokými věžemi se zpravidla monumentálně tyčí na vrcholu strmé hory stíhané častými bouřemi a celá stavba je svědkem bývalé moci dřívějších vlastníků. Tyto doklady zašlé slávy a moci jsou u Radcliffové důležitým prvkem: „*Everything in the castle, its towers, vaulted portals, drawbridge, moat, bear the stern impress of ancient might and splendour.*“<sup>32</sup>

Když se postavy blíží k hradu Udolpho, hradby a věže nejprve působí hrozivě a nedostupně, ale obraz se postupně proměňuje. Zdivo se drolí a je porostlé všudypřítomným břečťanem, nad bránou se místo vlajek chvěje ve větru jen tráva a vše svědčí o úpadku.

---

<sup>26</sup>Ibidem.

<sup>27</sup>„*This Story is the literary offspring of the Castle of Otranto, written upon the same plan, with a design to unite the most attractive and interesting circumstances of the ancient Romance and modern Novel, at the same time it assumes a character and manner of its own. That differs from both; it is distinguished by the appellation of a Gothic Story, being a picture of Gothic times and manners.*“ REEVE 1807, V.

<sup>28</sup>RAILO 1927, 8.

<sup>29</sup>Ibidem.

<sup>30</sup>„*(...) it was Ann Radcliffe who developed this series of imaginary pictures to the full. With powerful imagination and inventiveness and a melancholy poetry she enriches the outlines derived from her predecessors to such an extent that in this field there was little else to add.*“ RAILO 1927, 9.

<sup>31</sup>RAILO 1927, 10.

<sup>32</sup>Ibidem, 9.

Zatímco Walpole svůj hrad ponechává ve starobylé, ale vesměs intaktní podobě (alespoň do závěrečné destrukce), a Reevoá uvedla do dezolátního stavu pouze několik opuštěných komnat, pro Radcliffovou je „ruinovitost“ ústředním tématem: „*Mrs. Radcliffe loves castles which are falling into ruin; ruins are, to her mind, more romantic than a sound building.*“<sup>33</sup>

Její hrad se zdá být vevnitř rozsáhlejší a více matoucí než u jejích předchůdců. Chodby jsou početné, úzké, křivolaké a vytvářejí tak pomyslný labyrint.<sup>34</sup> Dostáváme i detailnější představu o vybavení hradu, v němž významnou úlohu hraje často tapisérie ukrývající tajný vchod do další místnosti.<sup>35</sup>

Railo skutečně považuje strašidelný hrad Radcliffové za nejrozvinutější a nejvýznamnější co do vlivu na pozdější autory. A byl to právě strašidelný hrad, na který se její imitátoři soustředili, opomíjejíce při tom většinu ostatních aspektů jejích románů. Jak to výstižně shrnuje Walter Kendrick, vypůjčili si pouze její „nábytek“.<sup>36</sup> Tato redukce gotického románu na pouhé popisování prostředí opět potvrzuje významné postavení strašidelného hradu v žánru gotického hororu.

Je třeba si říci, že děsivě se tyčící, částečně obývaný a spleťový typ hradu, který nám Radcliffová popisuje, nevzešel pouze z Walpolova prototypu, který rozvinula pomocí své imaginace. Jako zdroje inspirace bývají často uváděni malíři Claude Lorrain a především Salvatore Rosa, kterého Radcliffová přímo zmiňuje v *The Mysteries of Udolpho*.<sup>37</sup> Kendrick soudí, že si Radcliffová vypůjčila z grafik Giovannioho Battisty Piranesiho a z teoretické práce Edmunda Burka *Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and the Beautiful* (1757).<sup>38</sup> Zatímco vliv Piranesiho se v tomto případě zdá poněkud pochybný, Burkovy teorie hrají v knihách Radcliffové bezesporu důležitou roli. Vyplývá to již jen z četnosti, s jakou Radcliffová výraz *sublime* používá, především při vykreslení dojmů, jež v postavách zanechala krajina.<sup>39</sup>

---

<sup>33</sup>Ibidem.

<sup>34</sup>„An exceedingly important part is played in Mrs. Radcliffe's book by the castle doors and passages, which are extremely numerous, winding and narrow, so that they form a veritable labyrinth.“ Ibidem 11.

<sup>35</sup>„A tapestry often hides the little secret door to an inner room; at the other end of this may be large double doors embellished with heavy carvings.“ Ibidem.

<sup>36</sup>KENDRICK 1992, 91.

<sup>37</sup>Tito malíři jsou zmiňováni především ve vztahu ke krajině a pro strašidelný hrad nejsou zas tak podstatní: „This was such a scene as Salvator would chosen, had he then existed, for his canvas.“ RADCLIFFE 1824, 236.

<sup>38</sup>„Especially in her early career, she tossed in a heavy rhetorical dose of Edmund Burke's *Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and the Beautiful* (1757), which served her as an emotional training manual.“ KENDRICK 1992, 91.

<sup>39</sup>V *The Mysteries of Udolpho* se výraz *sublime* objevuje přibližně dvacetkrát. Četnost tohoto termínu není

### 3.6 Matthew Gregory Lewis a *The Monk*

Matthew Gregory Lewis ve své knize *The Monk* (1796) rovněž plně využil typ strašidelného hradu, jak jsme jej poznali u předešlých autorů, pro své potřeby jej však aplikoval na prostředí kapucínského kláštera.<sup>40</sup> Umístění hororového příběhu do kláštera není jedinou novinkou Lewisova díla (které je vnímáno jako důležitý mezník ve vývoji tohoto žánru), pro nás je však tato změna prostředí nejdůležitější. Jedním z důvodů je skutečnost, že zde začíná propojování určité zlověstnosti s prostředím kláštera, jež bylo až do té doby vnímáno v rámci gotického hororu spíše kladně (například jako místo, kam se hrdinka může uchýlit před svými pronásledovateli).

Dále zde však můžeme vidět počátek odpoutávání vlastností strašidelného hradu od jeho samotné architektury. Jak v budoucnu prokáže mnoho dalších spisovatelů, k navození děsivé, tajemné a zlověstné atmosféry typické pro gotický horor není třeba umístit postavy do rozpadlého hradu kdesi na vrcholu alpských srázů. Stejně dobře poslouží jakékoli jiné prostředí s odpovídajícími vlastnostmi, respektive s odpovídajícím „nábytkem“.

Podle Raila může strašidelný hrad vyvolávat hrůzu dvěma způsoby. Buď nadpřirozenými jevy, nebo kobkami a je to především druhá možnost, kterou Lewis ve své knize využívá:

*„Finding himself unable to endow the above-ground portion of his monastery with necessary romantic half-light, in conformance with the cabbalistic nature of certain of his themes Lewis dived into its subterranean storeys, where all the horrors of funeral vaults and secret dungeons were at his beck.“*<sup>41</sup>

Lewisovy kobky se vyznačují odpudivými detaily a tento podrobný realismus lze podle Raila přičíst německým vlivům, které Lewise prokazatelně inspirovaly.<sup>42</sup>

---

samořejmě jediným důkazem vlivu, který Burke na Radcliffovou měl. Vztah mezi Burkem a Radcliffovou byl již prozkoumán a z pohledu analýzy struktury strašidelného hradu není třeba se tomuto vlivu dále věnovat. Viz např. BRUHM 1994; LÉVY 1968, 266sq.

<sup>40</sup>Návaznost obou typů prostředí zmiňuje již Railo: „*As from the other settings created by Lewis, I regard them as being so far related to the picture of the haunted castle that their origin must be sought within its precincts.*“ RAILO 1927, 137.

<sup>41</sup>Ibidem.

<sup>42</sup>Railo v tomto kontextu hovoří o *Burgverliess* - vězení, z něhož není úniku, objevující se v dílech německého romantismu: „*(...) for what else is this awful prison and charnel-house, where victims disappear without leaving a trace, but the famous Burgverliess of the German romances of chivalry and terror, the „Tower of Hunger“, Torre di fame, described by Dante in his Ugolino-episode and in the dawn of romanticism raised by the agitating realism of H. W. Von Gerstenberg in his play Ugolino (1769) to the position of the central stage of such fearful happenings. The word Burgverliess was an invention of writers of this category and denoted a spot from which there was not the remotest possibility of escape, a place without an exit.*“ Ibidem 139.

### 3.7 *William Beckford a Vathek*

Román *Vathek* (1782) z pera Williama Beckforda stojí na první pohled poněkud stranou knih, které jsme již probrali. Jak naznačuje podtitul „Arabský příběh“, je zasazen do prostředí blízkého východu a tradiční typ strašidelného hradu zde nenajdeme. Pro tuto jeho specifickou je pojednáváme jako poslední, přestože časově předchází knihám Radcliffové i Lewise.

Chalífa Vathek je nespokojen s palácem, který zdědil po svém otci, a proto se rozhodl postavit si pět nových paláců, z nichž každý slouží k uspokojení jednoho ze smyslů. Dozvídáme se pouze o rozličných radovánkách a zázracích, které tyto paláce skýtají, o jejich vzezření však ne. Poněkud tradičněji se jeví ohromná věž, kterou si Vathek nechá postavit a na jejímž vrcholu provádí jeho matka Carathis čarodějnické obřady.

Do nejdůležitější stavby se však dostáváme až na konci příběhu. Je jí Eblisův palác (je-li vůbec možné takto pojmenovat tento fantastický prostor), jakési orientální peklo, do kterého Vathek se svou družkou sestoupí. Beckford jej popisuje následovně:

*„The Caliph and Nouronihar beheld each other with amazement, at finding themselves in a place, which, though roofed with a vaulted ceiling, was so spacious and lofty, that, at first, they took it for an immeasurable plain. But their eyes, at length, growing familiar to the grandeur of the surrounding objects, they extended their view to those at a distance; and discovered rows of columns and arcades, which gradually diminished, till they terminated in a point radiant as the sun, when he darts his last beams athwart the ocean.“*<sup>43</sup>

Nejedná se tedy o strašidelný hrad v tradičním smyslu, přesto však tento podzemní prostor vznikl v přímé návaznosti na model Walpola a dalších. Jak to pregnantně shrnuje Railo, obří proporce Eblisova paláce nám ukazují, až do jakých rozměrů tento typ prostředí dovedla romantická představivost.<sup>44</sup>

### 3.8 *Strašidelný hrad v parodiích*

Ukázali jsme si tedy, jak se typ strašidelného hradu postupně rozvíjel v nejvýznamnějších gotických románech od základního schématu Walpola až k rozsáhlým popisům Radcliffové. Nelze se ovšem omezit pouze na tyto čelní představitele, protože jak již bylo zmíněno, na přelomu 18. a 19. století byl žánr gotického hororu utvářen i spoustou napodobitelů a druhořadých autorů. Schematičnost jejich románů, velká produkce a jejich popularita

---

<sup>43</sup>BECKFORD 1816, 206.

<sup>44</sup>RAILO 1927, 28.

přirozeně dobové komentátory vedly k celé řadě parodií.

Ty jsou pro nás zajímavé tím, že povětšinou velmi výstižně vyjmenovávají všechna klišé, jichž se autoři gotických románů dopouštěli.

Tak například neznámý autor básně *The Age* (1810) popisuje dobovou zálibu ve strašidelných hradech následovně:

*„Here vot'ries crowd of all conditions  
To view the fleeting exhibition;  
And, well as crazy brain permits  
Sketch down each vision as it flits;  
While deeper mysteries are brewing  
They see at first a gothic ruin.  
(This seems to be a rule of late  
From which none dare to deviate),  
'Tis castle large with turrets high  
Intruding always on the sky ....  
On ev'ry tow'r, to please the sight,  
The moon bestows a speck of light ....  
The stairs and passages so wind,  
The way's impossible to find;“<sup>45</sup>*

Pozoruhodná je detailnost, se kterou si autor všímá jednotlivých prvků prostředí, jako je svit měsíce dopadající na věže nebo křivolakost schodišť a chodeb.

Podobných příkladů dobových parodických básní či prózy je více, nejvýmluvnějším z nich je však román *Northanger Abbey* (1818) od Jane Austinové, který bývá zmiňován ve většině odborných prací zabývajících se gotickým hororem. Kniha je beletristickým zachycením dobové záliby v gotických románech. Nejzajímavější je pasáž, ve které Catherine, dychtivá čtenářka *The Mysteries of Udolpho*, rozmlouvá s Henrym o sídle Northanger Abbey. Catherine je při pomýšlení na to, že navštíví skutečné opatství, vzrušená a ptá se Henryho, jestli je to takový druh starého místa, o kterém člověk čte. Následující žertovná promluva Henryho je jedním z nejvíce vyčerpávajících inventářů „vybavení“ strašidelného hradu:

*„But you must be aware that when a young lady is (by whatever means) introduced into a*

---

<sup>45</sup>SUMMERS 1938, 34.

*dwelling of this kind, she is always lodged apart from the rest of the family. While they snugly repair to their own end of the house, she is normally conducted by Dorothy, the ancient housekeeper, up a different staircase, and along many gloomy passages, into an apartment never used since some cousin or kin died in it about twenty years before. Can you stand such ceremony as this? Will not your mind misgive you when you find yourself in this gloomy chamber – too lofty and extensive for you, with only the feeble rays of a single lamp to take in its size – its walls hung with tapestry exhibiting figures as large as life, and the bed, of dark green stuff or purple velvet, presenting even a funereal appearance? Will not your heart sink with you? (...)*

*How fearfully will you examine the furniture of your apartment! And what will you discern? Not tables, toillettes, wardrobes, or drawers, but on one side perhaps the remains of broken lute, on the other a ponderous chest which no efforts can open, and over the fireplace the portrait of some handsome warrior, whose feature will soon incomprehensibly strike you, that you will not be able to withdraw your eyes from it.“<sup>46</sup>*

V tomto Henryho fiktivním scénáři pak služebná Dorothy naznačí Catherine, že v její místnosti straší. Hrdinka si později povšimne, že jedna část tapisérie v místnosti se chvěje ve větru více než jiné, objeví skryté dveře a za nimi klenutou komnatu (které se v rámci udržení napětí a tematického rozčlenění této práce budeme věnovat později).

Jak si povšiml již Kendrick, nejzajímavějším na tomto Henryho katalogu dobových hororových kliše je jeho přesnost.<sup>47</sup> Tato představa, jako vystřížená z gotického románu, vzbudí v Catherine nadšení, které ji ovšem opustí, když je o něco později konfrontována s realitou skutečného Northanger Abbey: „*The windows, to which she looked with peculiar dependence, from having heard the general talk of his preserving them in their Gothic from with reverential care, were yet less what her fancy had portrayed. To be sure, he pointed arch was preserved – the form of them was Gothic – they might be even casements – but every pane was so large, so clear, so light! To an imagination which had hoped for the smallest divisions, and the heaviest stone-work, for painted glass, dirt, and cobwebs, the difference was very distressing.*“<sup>48</sup>

Austenová nám ukázala, jak konkrétní byla dobová představa o podobě strašidelného

---

<sup>46</sup>AUSTEN 2008, 111.

<sup>47</sup>KENDRICK 1992, 79.

<sup>48</sup>AUSTEN 2008, 113sq.

hradu. Catherine byla zklamaná, protože skutečná budova Northanger Abbey nebyla dostatečně opuštěná a rozpadlá a neodpovídala fiktivnímu prostředí, které si zažila díky gotickým románům a které Henry výstižně popsal. Austenová tak všechna dobová klišé výstižně shrnuje za nás a můžeme konstatovat, že na přelomu 18. a 19. století je strašidelný hrad pevně „vystavěn“ a s malými obměnami či dílčími úpravami se bude neustále znovu objevovat v literatuře a filmech naší doby.<sup>49</sup>

### 3.9 Strašidelný hrad v 19. století

Bylo by zbytečné snažit se o výčet všech knih či dramatizací 19. století, ve kterých se objevuje strašidelný hrad. Přesto vyjmenujeme několik (důležitých) příkladů. Nelze opomenout divadlo, které bylo při popularizaci gotického hororu a typu strašidelného hradu podobně důležité jako literatura. Divadelní hry v žánru gotického hororu byly značně oblíbené a četné. Fungovaly na principu neustálého opakování stejných klišé, které přebíraly z románů. Mnoho spisovatelů gotických hororů psalo rovněž i přímo pro jeviště, například Lewis, jehož dramatizace či původní hry byly velice úspěšné. Pro nás je zajímavá především scénografie, která navazuje na vývoj strašidelného hradu, jak to shrnuje Railo: „*Without adding to these examples I can thus affirm that though it is no longer the sole setting and the primary factor, the haunted castle of the Walpole school persists in Lewis's production, retaining its chief characteristics even where new features have been superimposed.*“<sup>50</sup>

Railo motiv strašidelného hradu sleduje u několika dalších autorů začátku 19. století jako například Walter Scott,<sup>51</sup> George Gordon Byron a Percy Bysshe Shelley, které my ovšem můžeme přejít.<sup>52</sup>

Bram Stoker byl dalším, který využil motivu strašidelného hradu. Přestože v jeho knize *Dracula* (1897) hrad již neslouží jako ústřední dějiště a velká část příběhu se odehrává mimo něj, můžeme zde sledovat zřetelnou návaznost na gotické romány. Draculův hrad je umístěn vysoko v transylvánských horách, a když jej Jonathan Harker poprvé spatří, popisuje jej takto: „*Suddenly, I became conscious of the fact that the driver was in the act of pulling up the*

---

<sup>49</sup> „*Every item on Henry's list was a cliché in 1799 and remains one, repeated constantly, with slight variation, in twentieth-century horror stories and films.*“ KENDRICK 1992, 79.

<sup>50</sup> RAILO 1927, 137.

<sup>51</sup> O Scottovi Railo píše následující: „*This old ghostly setting recurs again and again in certain of his romances, showing an advance in the direction of greater historical verity. It is everywhere based on direct historical research, on that „knowledge of ruins“ which his indefatigable antiquarian studies had provided him with, but in weaving this material into his romances he could not, for such was the spirit of his age, refrain from embellishing it with traits and colours from the traditional haunted castle.*“ Ibidem 143.

<sup>52</sup> Pro více informací o motivu strašidelného hradu u těchto autorů Viz: Ibidem 141-167.

*horses in the courtyard of a vast ruined castle, from whose tall black windows came no ray of light, and whose broken battlements showed a jagged line against the sky.*<sup>53</sup>

Tak jako jsme to četli již mnohokrát u předešlých gotických románů, Draculův hrad je rozsáhlý, zdi sestávají z masivních kamenů, rozeklané cimbuří, poničené reliéfy a vše ostatní vypovídá o dlouhotrvajícím úpadku.<sup>54</sup> „Ruinovitost“ je i několikrát připomínána, když se Harker octne uvnitř hradu, který je plný schodišť, chodeb a především zamčených dveří. Harker jej prozkoumává, ale nachází pouze zničený nábytek rozežraný od molů.<sup>55</sup> Draculův hrad postrádá ono rozsáhlé podzemí, které známe z gotických románů, ale dojem bludiště je v něm zachován.<sup>56</sup>

### **3.10 Strašidelný dům**

Jak jsme si již ukázali na příkladu Lewise a jeho knihy *The Monk*, motiv strašidelného hradu mohl být a byl používán i v příbězích odehrávajících se v odlišných prostředích. V rámci široké škály těchto „dědiců“ strašidelného hradu je třeba zmínit především typ strašidelného domu.<sup>57</sup> Strašidelný dům, který prostupuje hororový žánr do dnešních dnů se stejnou, ne-li vyšší četností než strašidelný hrad, se vyvinul především na stránkách knih amerických autorů.

Někteří badatelé považují motiv strašidelného hradu u spisovatelů doby Radcliffové či Lewise za kritiku aristokracie, případně katolické církve. V této návaznosti pak interpretují strašidelné domy, v Americe neoplývající šlechtou ani mnoha jinými příklady evropských

---

<sup>53</sup>STOKER 2001, 28.

<sup>54</sup>„*In the gloom the courtyard looked of considerable size, and as several dark ways led from it under great round arches, it perhaps seemed bigger than it really is. I have not yet been able to see it by daylight. When the caleche stopped, the driver jumped down and held out his hand to assist me to alight. Again I could not but notice his prodigious strength. His hand actually seemed like a steel vice that could have crushed mine if he had chosen. Then he took my traps, and placed them on the ground beside me as I stood close to a great door, old and studded with large iron nails, and set in a projecting doorway of massive stone. I could see even in the dim light that the stone was massively carved, but that the carving had been much worn by time and weather.*“ Ibidem 29.

<sup>55</sup>„*I went on to make a thorough examination of the various stairs and passages, and to try the doors that opened from them. One or two small rooms near the hall were open, but there was nothing to see in them except old furniture, dusty with age and moth-eaten.*“ Ibidem 53.

<sup>56</sup>Částečně zde rezonuje i aspekt vězení, který je strašidelným hradům vlastní, protože Harker nemůže z Draculova sídla uprchnout: „*Doors, doors, doors everywhere, and all locked and bolted. In no place save from the windows in the castle walls is there an available exit. The castle is a veritable prison, and I am a prisoner!*“ Ibidem 42sq.

<sup>57</sup>Motiv strašidelného domu zde zmiňujeme v jeho návaznosti na strašidelný hrad. Zajímají nás především ty jeho filmové či knižní podoby, které se blíží strašidelnému hradu, případně stojí někde na pomezí. Typ tradičního amerického strašidelného domu, jak jej známe například z Hitchcockova filmu *Psycho* (1960), již není pro účel této práce důležitý, protože jeho podoba se od strašidelného hradu značně odlišuje. Po obsáhlý komentář k motivu strašidelného domu Viz: BAILEY 1999.



autorit, jako útok proti vrstvě bohatých či proti maskulinitě.<sup>58</sup> Prostým vysvětlením této proměny strašidelného hradu v dům u amerických spisovatelů by nepochybně mohla být skutečnost, že dějiště svých příběhů umisťují do své vlasti. Tento posun v rámci „fiktivní geografie“ je určitou inovací, protože strašidelné hrady generace Radcliffové se vždy nacházely v Itálii, Španělsku či jiných „vzdálených“ zemích, v Anglii jen zcela výjimečně.

Dale Bailey považuje za nejdůležitější pro konstituování strašidelného domu Nathaniela Hawthornea, autora novely *The House of the Seven Gables* (1851), a E. A. Poea, který nás zajímá především.<sup>59</sup> Podle Raila Poe osvobodil žánr gotického hororu od jeho závislosti na strašidelném hradu.<sup>60</sup> Přes toto zdánlivé oprostění gotického hororu od strašidelného hradu, Poeovy budovy a paláce mnohdy vykazují velmi silnou vazbu na tradiční prostředí gotických románů.<sup>61</sup>

To je příklad povídky *The Fall of the House of Usher* (1839), v níž vyvolává stejnojmenné stavení ve vypravěči dojem značného stáří, a přestože ještě není ruinou, jeho zdi neobyčejně chátrají.<sup>62</sup> Zřetelněji můžeme vidět spojitosti mezi Poeovými prostředními a strašidelným hradem v povídce *Ligeia* (1838), kde se vypravěč nastěhuje do starého opuštěného opatství v odlehlém koutu Anglie.<sup>63</sup> Přímý odkaz nacházíme v krátké povídce *The Oval Portrait* (1842), v níž vypravěč stráví se svým sluhou noc v „chateau“, které popisuje takto: „[Chateau] was one of those piles of commingled gloom and grandeur which have so long frowned among the Apennines, not less in fact than in the fancy of Mrs. Radcliffe.“<sup>64</sup>

Z této pasáže je také patrné, že se Poe odkazuje k Radcliffové s notnou mírou nadsázky a s konvencemi gotických románů si vědomě pohrává, což je dále patrné, když své dva hrdiny

---

<sup>58</sup>Ibidem 4.

<sup>59</sup>K přínosu Hawthornea a Poea Bailey píše: „For if we concede that Poe and Hawthorne adapted a formula long extant in European gothic fiction and previously employed in America by writers such as Charles Brockden Brown, then we must also recognize their significant contributions to that formula. Those contributions substantially alter Walpole's gothic model, enriching it with uniquely American resonances which would eventually provide impetus for the thriving (dare we say) cottage industry of paperback haunted house novels, and establishing a small but significant set of conventions which would serve to distinguish the American haunted house tale from the genteel ghost story simultaneously being developed by Sheridan Le Fanu on the other side of the Atlantic.“ Ibidem 17.

<sup>60</sup>RAILO 1927, 171.

<sup>61</sup>Poe se v zásadě protíví oné výše zmíněné tendenci zasazovat příběhy do Ameriky a často je umisťuje do Evropy či do zeměpisně neurčitých krajů.

<sup>62</sup>„Shaking off from my spirit what must have been a dream, I scanned more narrowly the real aspect of the building. Its principal feature seemed to be that of an excessive antiquity. The discoloration of ages had been great. Minute fungi overspread the whole exterior, hanging in a fine tangled web work from the eaves. Yet all this was apart from any extraordinary dilapidation.“ POE 1938e, 233.

<sup>63</sup>POE 1938a.

<sup>64</sup>POE 1938g, 290.

ubytuje v místnosti v odlehlé věži, jejíž zdi jsou pokryty tapisériemi. Podle Kendricka Poe obecně využívá tyto konvence poměrně volně a s velkým nadhledem.<sup>65</sup> To však neznamená, že by s nimi pracoval pouze parodicky, neboť vazba na původní gotické romány je u Poea přítomná i v jeho „vážně myšlených“ povídkách.

### 3.11 Strašidelný hrad dnes

Ve 20. století se motiv strašidelného hradu proměňuje v nespočet nejrůznějších druhů prostředí. Tak například Dean R. Koontz, autor průvodce pro začínající spisovatele *Writing Popular Fiction* (1973) radí těm, kteří by raději zvolili pro svůj děsivý příběh jiné prostředí než staré sídlo, následující: „*Variations on the house might be: a steamboat used as a dwelling, archaeological diggings in a strange country, or a ship crossing the Atlantic Ocean in the 18th Century. Anything used in place of the old house should have the same qualities of it: isolation, gloominess, an air of mystery, lots of dark places, eerie corridors, and musty rooms.*“<sup>66</sup>

Koontzovi můžeme dát za pravdu v tom, že stěžejní pro takovéto zlověstné prostředí je skutečně především souhrn určitých vlastností a prvků<sup>67</sup> jako je odlehlost místa či temné chodby, zatímco konkrétní podoba může být různorodá. Pokud jsou tedy vybaveny oním Radcliffovským „nábytkem“, může namísto hradu stejně dobře posloužit parník či archeologické naleziště. Postrádá-li však prostředí tyto vlastnosti, i kdyby se jednalo o „autentický“ hrad či klášter, svůj účel nesplní a čtenáře (diváka) zklame, podobně jako byla zklamaná Catherine při pohledu na Northanger Abbey.

Tak se v hororové fikci 20. století ocitáme jako čtenáři či diváci v nemocnicích, blázcincích, vězeních, starých školách a hotelech. Skutečnost, že vlastnosti strašidelného hradu lze snadno přenést na typy modernější architektury potvrzuje i Stephen King, autor jedné z nejznámějších budov v moderním hororu, hotelu Overlook:

„*In the Shinning, instead of gothic castle, you have a gothic hotel, and instead of chains rattling in the basement, the elevator goes up and down – which is another kind of rattling*“

---

<sup>65</sup>KENDRICK 1992, 170; V tomto kontextu musíme zmínit Poeovu ranou povídku *Metzengerstein* (1832), která je vlastně tradičním příběhem gotického románu (strašidelný hrad, svár šlechtických rodů, staré proroctví atd.). Konvence gotického hororu jsou zde však přehnány do té míry, že vedou dnešní badatele k otázce, zdali Poe zamýšlel tento příběh seriózně či satiricky. POE 1938b

<sup>66</sup>KOONTZ 1973, 126. Citace převzata z WILLIAMS 1995, 39.

<sup>67</sup>Podle Anne Williamsově mají tyto prvky vzbudit ve čtenáři například pocit klaustrofobie nebo pocit, že místo je opředené tajemstvím: „*Such a setting activates the "Gothic" dynamic between image and affect, as well, presumably, as the use of particular kinds of plots, excites curiosity.*“ WILLIAMS 1995, 40.

*chain.*“<sup>68</sup>

Jak jsme tedy v této kapitole ukázali, motiv strašidelného hradu je utvářen množstvím konvencí a jako takový můžeme tento motiv vztáhnout na různé typy prostředí. Ukázkou, jak moc se motiv strašidelného hradu může odpoutat od podoby hradu, poskytuje film *The Black Cat* (Ulmer, 1934). Hlavní zloduch zde žije v modernistickém domě s prosklenými zdmi a posuvnými dveřmi.<sup>69</sup> Je tedy patrné, že k tomuto odpoutávání docházelo už v poměrně raném období filmové historie.

Tato kapitola plní dvě funkce. Jednak by měla poskytnout přehled konvencí spojených s motivem strašidelného hradu a jejich vývoj. V případě následující analýzy některých filmů tyto konvence budou mnohdy očividné, a proto je zmíníme jen letmo, což nám poskytne prostor soustředit se na více originální či ne zcela zřejmé výtvarné prvky.

Za druhé jsme chtěli ukázat, že vazba strašidelného hradu na gotickou architekturu není samozřejmá a že strašidelný hrad může fungovat v různých podobách. O to zajímavější se pak jeví vytrvalost, se kterou bývá gotická (či gotizující) architektura v hororových filmech uplatňována.

---

<sup>68</sup>UNDERWOOD / MILLER 1998, 128; Podle Baileyho se Stephen King vrací od typu strašidelného domu ke strašidelnému hradu. Je to jednak šíří nadpřirozených jevů a také rozměrností hotelu, který připomíná Otranstký zámek. BAILEY 1999, 98.

<sup>69</sup>*The Black Cat* se však neodpoutává úplně od konvencí prostředí gotického hororu, protože dům je zde umístěn na odlehlém kopci (uprostřed hřbitova, který býval bojištěm) a má i sklepení.

## 4 Gotický, pseudogotický či kvazi-gotický horor?

„*The sentiment was not diminished, when she entered an extensive gothic hall, obscured by the gloom of evening, which a light, glimmering at a distance through a long perspective of arches, only rendered more striking. As a servant brought the lamp nearer partial gleams fell upon the pillars and the pointed arches, forming a strong contrast with their shadows, that stretched along the pavement and the walls.*“<sup>70</sup>

Již jsme zmínili, že ve filmových strašidelných hradech bývá často využíván rámeček gotické architektury, do kterého jsou z různých důvodů vnášeny rozmanité negotické prvky. Proměny tohoto gotického rámce však nejsou způsobovány pouze implementací „cizorodých“ výtvarných forem, ale také způsobem, jakým autoři strašidelných hradů přistupují ke gotické architektuře samotné.

V této kapitole se zaměříme na volné nakládání s gotickým tvaroslovím, které je typické pro filmy gotického hororu, a budeme hledat příčiny tohoto volného nakládání. Pokusíme se ukázat, že toto přetváření gotické architektury není pouze výsledkem snahy být originální, ale je také pevně zakotveno v gotickém hororu a lze jej sledovat již od počátků tohoto žánru.

### 4.1 Původní gotické romány a gotická architektura

Když Ann Radcliffová ve výše uvedeném úryvku popisuje rozsáhlé gotické haly a dlouhé řady pilířů a hrotitých oblouků, můžeme podlehnout dojmu, že vykresluje realistický gotický prostor. Je však adekvátní představovat si při četbě jejího románu autentickou gotickou architekturu? Čtenáře asi nepřekvapí, že na tuto otázku nelze odpovědět prostým ano, či ne, protože vztah gotických románů a gotické architektury je složitý. Abychom mohli rozetnout tento pomyslný gordický uzel, je třeba se nejprve podívat, jak autoři gotických románů přistupovali ke gotické architektuře a co pro ně představovala.

Chceme-li zjistit, jak přišel gotický horor ke svému přívlastku, dovede nás naše pátrání ke druhému vydání *The Castle of Otranto* z roku 1765, které Walpole opatřil podtitulem „*A Gothic Story*“. Sám autor tak pojmenoval svůj žánr. V samotném textu Walpolova příběhu se však výraz *gothic* nevyskytuje ani při popisu hradu, ani kdekoli jinde. Podobně zde nenajdeme zmínky o lomeném oblouku či jakémkoli jiném prvku gotické architektury (vyjma výrazu *vault* použitého ve smyslu chodby). Podtitul „*A Gothic Story*“ tedy automaticky neznamená příklonění se ke gotické architektuře, což vychází z dobově odlišného a poměrně

---

<sup>70</sup>RADCLIFFE 1824a, 326.

širokého chápání přívěska *gothic*.

Podle Summarse výraz *gothic* ve vztahu k architektuře znamenal pro Angličany kolem roku 1700 prakticky cokoli středověkého a mohl být vztažen na jakékoli období až do poloviny sedmnáctého století. Kvůli tomuto historickému neukotvení tak výraz *gothic* neznamenal o mnoho více než cosi zastaralého. Gotická architektura mohla zároveň vyvolávat v anglických protestantech negativní konotace pro svou vazbu ke katolicismu.<sup>71</sup>

Mnozí dnešní badatelé se shodují, že v oblasti literatury sloužilo přívěska *gothic* především jako protiváha „klasickému“, jako prisma, kterým bylo možné nahlížet na díla vymykající se principům (neo)klasicistní estetiky a lépe je docenit. David Punter zhodnocuje tuto skutečnost následovně: „*Where the classical was well-ordered, the Gothic was chaotic; where simple and pure, Gothic was ornate and convoluted; where the classics offered set of cultural models to be followed, Gothic represented excess and exaggeration, the product of the wild and the uncivilised.*“<sup>72</sup>

Tyto asociace spojené s pojmem *gothic* zůstaly stejné i v osmnáctém století, začaly však být hodnoceny kladně. Objevují se autoři, kteří zdůrazňují důležitost těchto vlastností protivících se klasickému řádu a „barbarskou“ gotiku rehabilitují.

První takovéto zmínky se objevují ve spojitosti s některými staršími díly anglické literatury. John Hughes ve svém vydání Spenserových prací z roku 1715 píše o *The Faerie Queene* takto:

„(...) to compare it [*The Faerie Queene*] therefore with the Models of Antiquity, wou'd be like drawing a Parallel between the Roman and the Gothick Architecture. In the first there is doubtless a more natural Grandeur and Simplicity: in the latter, we find great Mixtures of Beauty and Barbarism, yet assisted by the Invention of a Variety of inferior Ornaments; and tho the former is more majestick in the whole, the latter may be very surprizing and agreeable

---

<sup>71</sup>Summers ukazuje, že výraz *gothic* byl používán i mimo oblast architektury, například pro kritiku určitého typu divadla, a mohl sloužit jako hodnotící přívlastek. Mezi komentáři dobových autorů vztahujících se ke gotice zdůrazňuje především výroky Christophera Wrena a Augustana Addisona, u nichž odpor ke gotice mohl být zapříčiněn nejen estetickými, ale i náboženskými stanovisky: „*The fact is that the antipathy of Wren and Addison to Gothic does not consist in any mere matter of taste or liking, but sets much deeper than that; it is psychological. (...) The Gothic Cathedral was built for the Mass and on account of the Mass. Minds of the type of Wren and Addison had no conception of the Christian Sacrifice; what they supposed the Catholic Faith to be they loathed.*“ SUMMERS 1938, 39.

<sup>72</sup>PUNTER 1980, 5.

*in its Parts.* <sup>73</sup>

Velmi podobně se vyjadřuje Alexander Pope, když o dekádu později vytváří paralelu mezi gotickou architekturou a dílem Williama Shakespeara. Při srovnání s pravidelnými fasádami klasicistních budov jsou podle Popea Shakespearovy hry méně pravidelné a elegantní, zato však více majestátní, silné a vznešené.<sup>74</sup>

Významná pro obhajobu gotiky je kniha *Letters on Chivalry and Romance* z pera biskupa Richarda Hurda z Worcesteru. Hurd vyzvedává gotickou dobu a její zvyky a soudí, že Homér by ji preferoval více než tu, ve které žil. Pojednává dále o vlivu *gothic* na Milтона a Spensera a Shakespeare je podle něj lepším autorem tam, kde uplatňuje gotické postupy, než tam, kde používá klasické.<sup>75</sup> Vyjadřuje se i ke gotické architektuře:

*„When architect examines a Gothic structure by Grecian rules he finds nothing but deformity. But the Gothic architecture had its own rules, by which when it comes to be examined, it is seen to have its merit, as well as the Grecian.* <sup>76</sup>

Přestože gotická architektura byla používána jako argument v případě obhájení některých literárních děl a zbavila se negativních konotací, její propojení s gotickými romány je složité. Railo například při pátrání po původu motivu strašidelného hradu pracuje povětšinou pouze s literárními zdroji a reálnými gotickými stavbami se nezabývá. I další badatelé tuto otázku rozřeší jen málokdy.

Podle Summerse je propojení gotických novel a architektury „vrozené“ a vidí jej v dobovém obdivování ruin.<sup>77</sup> Všudypřítomné gotické stavby dochované v různých stupních chátrání měly na představitele gotického hororu jistě vliv. Nelze však hledat vzory pro podobu strašidelných hradů v konkrétních historických stavbách. Zdrojem inspirace bylo těmto spisovatelům spíše určité obecné nadšení z nově objeované krásy polorozpadlých kaplí a klášterů, které podněcovalo jejich eklektickou představivost a vyústilo v projektech, jakým bylo Walpolovo sídlo Strawberry Hill, jedna z prvních ukázek *gothic revival*.

---

<sup>73</sup>HUGHES 2003, 266.

<sup>74</sup>TOWNSHEND 2012, 39.

<sup>75</sup>SUMMERS 1938, 41sq.

<sup>76</sup>HURD 1762, 61; Citace byla přepsána autorem této práce způsobem odpovídajícím současnému anglickému pravopisu.

<sup>77</sup>„*The connexion between the Gothic Romance and Gothic architecture is, so to speak, congenital and indigenous, it goes deep down to and is vitally of the very heart of the matter.*“ SUMMERS 1938, 189.

## 4.2 Strawberry Hill<sup>78</sup>

V předmluvě prvního vydání *The Castle of Otranto* v roce 1764 Walpole nepřiznává své autorství a tuto knihu vydává za autentické dílo dob minulých. Mimo jiné zde píše, že onen fiktivní autor musel při psaní tohoto fantastického příběhu vycházet z nějakého existujícího hradu. To je podle Walpola patrné z výčtu popisů, které nám udávají umístění komnat či vzdálenosti mezi nimi.<sup>79</sup> Je tedy zřejmé, že Walpole chtěl čtenáře přesvědčit o autentičnosti Otrantského zámku. Jak si však ukážeme, reálným hradům je Otrantský zámek dost vzdálen.

Většina badatelů se shoduje na tom, že stavba Strawberry Hill hraje v genezi Walpolova Otrantského hradu zásadní roli [2].<sup>80</sup> Chceme-li hledat vzor tohoto fiktivního hradu, stačí nám prohlédnout si Walpolovo v jistém smyslu stejně fiktivní sídlo. Walpole začal svou vilu stavět v roce 1749 (patnáct let před prvním vydáním *The Castle of Otranto*) a pokračoval až do roku 1776. Stavba se stala turistickou atrakcí již za jeho života. Novogotické prostory naplnil různorodými sbírkami a vydal jejich katalog *A Description of the Villa of Horace Walpole v roce 1774*.

Walpole se chtěl vymezit proti dobové vlně „moderní gotiky“ tím, že jeho vila měla být věrná starým vzorům. Strawberry Hill kopíruje části a detaily z katedrály v Canterbury, Westminster Abbey a York Minster. Walpole se údajně snažil vnést historicismus do *gothic revival*, ale zároveň si byl dobře vědom „umělosti“ svého podniku, když otevřeně a takřka s určitou hrdostí přiznával, že řezby na stěnách nahradil tapetou. Ve svém popisu vily sám napsal, že její interiér není nic více než asambláž kuriózních maličkostí.<sup>81</sup>

Tuto eklektičnost komentuje Railo:

*„In the measure permitted by the previous structure of Strawberry Hill and the disposition of its rooms, a round tower was added here, a chapel thrown out there, stained glass placed in the windows, old armour and weapons distributed in suitable spots, a mantelpiece made out*

---

<sup>78</sup>O Walpolově sídle toho bylo napsáno již mnoho. V této práci si vystačíme s vyjmenováním některých principů v pozadí této stavby, které jsou důležité pro pozdější zobrazení strašidelných hradů. Pro více informací ke Strawberry Hill Viz: HARNEY 2013.

<sup>79</sup>METELING 2010, 188.

<sup>80</sup>Tuto skutečnost opakovaně zdůrazňuje Railo: *„The preface, too, contained unmistakable hints that the author had had some actual castle in his mind, which could be none other than Strawberry Hill.“* (RAILO 1927, 6) Názor, že Otrantský hrad je jasně vymodelován podle Strawberry Hill, zastávají i mnozí další badatelé (PUNTER 1980, 50; BAILEY 1999, 4;). Pro potřeby této práce je takovéto zjednodušené propojení Strawberry Hill s Otrantským zámek dostatečné, přestože vztah obou budov se při hlubším rozboru může jevit více komplikovaný, jak to prokázal James Watt (WATT 1999, 12-41).

<sup>81</sup>Ibidem 25.

*of an altar, and so on, the result being fondly imagined to constitute a Gothic castle.*<sup>82</sup>

Strawberry Hill tak není skutečným hradem, není ani ryzím opatstvím, je to vila sestavená z částí a dekoru reálných gotických staveb, ale ve své podstatě falešná. Z této perspektivy je pak třeba nazírat na Otrantský zámek. Jeho struktura s podzemními chodbami (bez jasného účelu) je plodem eklektické romantické představivosti a přibližuje jej více Strawberry Hill než italskému středověkému hradu.

Jak již bylo zmíněno, Walpole nám o vnitřní dekoraci a vybavení Otrantského zámku mnoho neříká, ale kdybychom si jeho místnosti měli představit, byly by pravděpodobně blíže vytapetovaným interiéřům Strawberry Hill než komnatám gotického hradu. Kdyby byl Otrantský zámek postaven, gotická architektura by se neprojevila v jeho vnitřní struktuře, nýbrž na jeho povrchu nakupením pseudogotických forem přetvořených Walpolovým výstředním vkusem.

### **4.3 Fonthill Abbey**

Podobným, ovšem megalomanštějším příkladem je Fonthill Abbey stavěné mezi léty 1796 až 1822 Williamem Beckfordem, autorem knihy *Vathek*. Jak výstižně napsal Clive Bloom, tato stavba byla spíše projevem Beckfordovy lásky k excentrickému než gotickému.<sup>83</sup>

Fonthill Abbey svou velikostí daleko překonává Strawberry Hill a mělo konkurovat katedrále v Salisbury [3]. Beckfordovo opatství se rozkládalo na půdorysu nepravidelného kříže. Ohromná západní hala s monumentálním schodištěm byla vysoká 36 metrů a celému komplexu dominovala věž sahající do výšky téměř 85 metrů, která se ovšem pro nedostatečné základy opakovaně zřítla.

Při pohledu na Fonthill Abbey vidíme, že přestože se jednotlivé detaily snaží věrně napodobit středověké předlohy, jejich rozložení a celková struktura stavby prozrazuje, že zde nemáme co do činění s opatstvím, ale se sídlem aristokrata přelomu 18. a 19. století, který ve své architektonické představivosti zašel nejdál nejen na poli literárním, ale i stavebním. Fonthill Abbey je podobnou fikcí jako Strawberry Hill a osud této fantastické „kulisy“ jaksí symbolicky zpečetuje to, že se částečně zborčila a nakonec byla stržena.

Je to právě tato „kulisovitost“ stejně jako proporce a podoba Fonthill Abbey, které z něj dělají pomyslného předchůdce většiny filmových strašidelných hradů, jak o tom píše Bloom:

---

<sup>82</sup>RAILO 2.

<sup>83</sup>BLOOM 2010, 31.



„(...) it was also the unconscious model for every vast Hollywood castle interior built during the 1930s and 1940s for the likes of *Dracula*, *Frankenstein* or *The Wolf Man* and like the sets on the Universal backlot the whole affair was an illusion.“<sup>84</sup>

#### 4.4 Kvazi-gotické strašidelné hrady

Když tedy čteme pasáž z *Mysteries of Udolpho* citovanou v úvodu této kapitoly, ve které se píše o „*gothic hall*“, „*long perspective of arches*“, „*the pillars and the pointed arches*“, nesmíme přeceňovat autentičnost této architektury, kterou Radcliffová popisuje. Oproti Walpolovi nám sice poskytuje dosti podrobné informace o podobě hradu, jen stěží se však odkazuje na nějakou skutečnou stavbu. Její rozsáhlá gotická hala se zdá být spíše podobná sáním Fonthill Abbey a její vyjmenovávání jednotlivých gotických prvků (lomený oblouk, pilíře) je ekvivalentem nakupení převzatých detailů, které jsme viděli v sídlech Walpola a Beckforda. Udolpho a další strašidelné hrady jsou pokryté gotickým dekorem, jejich struktura je však neogotická. Nejsou to hrady, které autoři gotických románů viděli, ale které si představovali.<sup>85</sup>

Tento architektonický eklektismus nezůstává pouze na stránkách gotických novel, ale projevoval se i ve vizuální formě na dobových jevištích. Za příklad nám mohou posloužit kulisy Williama Capona, který v divadle Drury Lane navrhl například scény pro hru *The Iron Chest* (1796) od George Colmana ml. Capon se snažil zachovat historickou přesnost svých návrhů, v rámci čehož přebíral prvky z budov dochovaných z dob Jindřicha VI. či Eduarda IV. Podobně jako u Fonthill Abbey, i v případě těchto kulis lze pod jednotlivými architektonickými citacemi (jakkoli akurátními) spatřit onu romantickou představivost konce 18. století. Jak o tom píše Frederick Burwick: „*Although Capon researched his architectural designs to insure historical authenticity, the resulting scenes were often hyper-Gothic:*

---

<sup>84</sup>Ibidem 32.

<sup>85</sup>Tato neautentická gotická architektura jde ruku v ruce s neautentickým podáním historie. Walpole se snažil o určité vykreslení doby středověku a v předmluvě k prvnímu vydání informuje čtenáře, že děj příběhu se odehrává pravděpodobně v dobách křížových výprav mezi léty 1095 a 1243, případně nedlouho potom. Podle Raila zde však chybí jakékoli dobové zvyky a celkově je Walpolovo podání středověku velmi vágní. To je i případ *The Old English Baron*, ve kterém se Reevovalá snaží o historické zbarvení, ale postavy zde hovoří stejným zdvořilým způsobem a se stejnými výrazy jako lidé 18. století. Příběhy Radcliffové se až na jednu výjimku (*The Castles of Athlin and Dunbayne*, 1789) neodehrávají ve středověku. Děj *The Mysteries of Udolpho* je zasazen do 16. století a *The Italian* (1797) dokonce do 18. století, ani ona však není podle Raila úspěšná v zachycení minulosti: „*Even of these later periods, however, Mrs. Radcliffe had no great knowledge, and one would be unwilling to admit that her romances have any significance as historical fictions. On the contrary, her characters speak and act fairly alike, whether they are of the Middle Ages or of the eighteenth century.*“ RAILO 1927, 13sq.

*accurate in the parts, overdone in the ensemble.* <sup>86</sup>

Tak již od počátku gotického hororu byla připravena půda pro volné nakládání s gotickými formami, které charakterizuje většinu filmů tohoto žánru. Jak jsme zde ukázali, toto kombinování autentických prvků ve fiktivní celek, který by lépe vyhovoval goticky-hororové představitosti a atmosféře příběhů, se odehrávalo paralelně na poli architektonickém, literárním i divadelním.

#### **4.5 Proměny gotické architektury v Hollywoodu**

Posuňme se o sto let dopředu a zaměřme se na další okolnost, která ovlivnila nakládání s gotickou architekturou ve filmech gotického hororu.<sup>87</sup> Byl to proces hollywoodské produkce. Podle Juana Antonia Ramíreze byla stylová zmatenost dlouhodobě charakteristická pro filmy zlaté éry Hollywoodu, o to více v případě středověké architektury, a tyto nešvary nebyly vlastní pouze hororovým snímkům.<sup>88</sup>

Hrady/paláce v historických filmech dvacátých let byly téměř vždy opevněny a osazeny věžemi. Textury kamenných zdí byly zvýrazněny a celkově tak tyto hrady podle Ramíreze připomínaly více domy architekta H. R. Richardsona než autentické stavby evropského středověku.

Jako příklad autorské licence může posloužit palác ve filmu *Robin Hood* (Dwan, 1922), kde se objevuje kruhová věž s bránou tak mohutnou, že by ve skutečnosti zapříčinila zřícení celé konstrukce. V *Robinu Hoodovi* se objevuje také točité schodiště vedené po vnější straně zdi, které se stalo oblíbeným motivem i v dalších dobrodružných filmech. Ústředním prostorem takovýchto hollywoodských hradů jsou zpravidla rozměrné trůnní sály s propracovaným dekorem, které jsou obecně svou strukturou dost podobné obdobným sálům ve snímcích z renesanční nebo barokní doby.<sup>89</sup>

Od poloviny 20. let dochází podle Ramíreze k těsnějšímu propojení gotické architektury a hororu: „(...)Gothic designs tend to become more simplified in the movies, for this was the

---

<sup>86</sup>BURWICK 2009, 152.

<sup>87</sup>Můžeme se domnívat, že podobně jako se od počátku 19. století příliš neproměnil motiv strašidelného hradu, neproměnilo se ani vnímání gotických forem s ním spjatých. Přestože během 19. století samozřejmě docházelo k hlubšímu pochopení gotické architektury, nevnímáme tuto skutečnost jako důležitou pro vývoj žánru gotického hororu a v odborné literatuře ani nebývá reflektována. Důležitým místem, kde tento eklektický přístup ke gotice nabýval vizuálních podob, bylo divadlo, scénografie se však prakticky nedochovala a lakonické scénické poznámky typu „*Gothic Hall*“ nás pouze utvrzují v přístupu, který jsme zaujali k literatuře Walpola či Radcliffové.

<sup>88</sup>RAMÍREZ 2004, 132.

<sup>89</sup>Ibidem 134.

*time when Hollywood intensified its emotional encoding of medieval architecture as ‚sinister‘.*<sup>90</sup>

Prvním filmem, ve kterém se podle Ramíreze gotika objevuje jako přirozený rámec strachu a deformovanosti, by mohl být *The Hunchback of Notre Dame* (Worsley, 1923),<sup>91</sup> jako důležitější příklad však uvádí *The Phantom of the Opera* (Julian, 1926). Adaptace dnes slavného románu Gastona Leroux se takřka výhradně odehrává v budově pařížské opery, kterou tvůrci filmu věrně reprodukovali. Nejzajímavější jsou scény z fantaskního podzemí opery, kde pilíře a zdi z mohutných kamenných kvádrů tvoří Fantomovu říši [4]. Je ovšem třeba upozornit, že i přes Ramírezovo zařazení mezi filmy s gotickými kulisami, tyto prostory nejsou gotické v architektonickém slova smyslu. Nenajdeme zde žádný lomený oblouk ani žebrovou klenbu (ani jiný gotický prvek) a ve výsledku tak připomínají spíše Ramírezem zmiňovaná imaginární vězení Piranesiho.

#### **4.6 Dracula a strašidelná gotika**

Tím filmem, který neoddělitelně propojil hororový žánr s gotickou architekturou, byl *Dracula* (1930) režiséra Toda Browninga s Belou Lugosim v hlavní roli. Kritici se obecně shodují, že dekorace tohoto filmu měly zásadní vliv na pozdější hororovou produkci nejen studia Universal.<sup>92</sup>

Charles D. Hall, muž v pozadí výtvarné podoby *Draculy*, ustanovil podle Ramíreze architektonickou ikonografii hororových filmů.<sup>93</sup> Je nepopiratelné, že téměř každý pozdější Draculův hrad v sobě nese něco z Hallovy verze, která bývá často badateli používána jako referenční bod při psaní o hororových setech ve filmech 20. a 21. století.

Zajímat nás budou především kulisy Draculova hradu a Carfax Abbey. Jak si již povšiml David Huckvale, Hallův hrad je takřka ilustrací popisů, které známe z románů Radcliffové.<sup>94</sup> Předně jsou to obrovské proporce. Po svém příjezdu vchází Renfield do ohromné haly, jejíž strop se ztrácí v šeru a která více než hrad připomíná katedrální loď [6].<sup>95</sup> Zvětšeným měřítkem se vyznačují i další prostory včetně jednotlivých částí – například mohutné krby.<sup>96</sup>

---

<sup>90</sup>Ibidem.

<sup>91</sup>„(...) natural framework for both terror and deformity (...)“ Ibidem 136.

<sup>92</sup>RAMIREZ 2004, 137; WHITLOCK 2010, 26sq.

<sup>93</sup>RAMIREZ 2004, 42.

<sup>94</sup>Huckvale přímo uvádí úryvek z románu *The Romance of the Forest* (1791), který vykazuje až překvapivou shodu s Hallovým výtvarným provedením. HUCKVALE 2010, 49.

<sup>95</sup>K vytvoření dojmu této rozsáhlosti byla využita triková malba na skle (*matte painting*).

<sup>96</sup>Podle některých názorů je zvětšené měřítko všech objektů jedním z typických znaků filmů studia Universal a

Dalším schématem gotického hororu, které Hallova dekorace důsledně využívá, je „ruinovitost“. Draculův hrad je v naprosto dezolátním stavu, není jen nepoužívaný, ale přímo poničený. Nejmarkantnějším příkladem je vstupní hala plná trouchnivějícího nábytku, mezi nímž se prohánějí pásovci (jeden z několika úsměvných prvků ve filmu), zábradlí schodiště je zborcené, kamenné stupně sešlapané a oknem prorůstá strom. Zub času je patrný na zdech z masivních kamenů (místy takřka „kyklopských“), kterými Hall navazuje nejen na podzemní prostory *Fantoma opery*, ale i na popisy z gotických novel. Nelze vynechat, že téměř každý viditelný i myslitelný povrch je důsledně pokryt pavučinami.

Pro tuto kapitolu je však nedůležitější to, že se Hallovy sety přimykají k tradici gotického hororu oním zvláštním rozkolem, který panuje mezi tímto žánrem a skutečnou gotickou architekturou. Draculův hrad a Carfax Abbey v Browningově filmu nevypadají jako autentické gotické stavby a ani se jimi být nesnaží. To platí pro celkovou strukturu, ale i pro jednotlivé části, protože Hall nepřebírá existující prvky (jako to činil například Capone v divadle v Drury Lane), spíše jen základní gotické formy, se kterými pracuje dosti volně.

Příkladem mohou být lomené oblouky, které slouží jako průchody mezi jednotlivými místnostmi [8]. Kromě toho, že takovéto řešení je naprosto ahistorické a možno říci i atektonické (jako v případě filmu *Robin Hood*), tyto oblouky s masivním ostěním se rozpínají do značné šířky a dosedají na zem v místě patních klenáků, takže vypadají jaksi „uřízlé“ a vyvolávají tíživý dojem.<sup>97</sup> Jinou ukázkou Hallovy originality jsou široké sloupy obtočené spirálou v Draculově jídelně, které vynášejí žebrovou klenbu, ale samy jsou negotické. Nesmíme také opomenout rozměrná schodiště, která dominují Hallovým setům a budou mít vliv na většinu pozdějších filmových verzí Draculova hradu.<sup>98</sup>

Přestože bychom mohli Hallovu interpretaci gotiky přičítat určité imaginaci, která je, jak se zde snažíme prokázat, vlastní gotickému hororu již od počátku, stojí v jejím pozadí i další důvody, mnohé spíše pragmatické. Film neměl dostatečně velkorysý rozpočet, takže se na

---

tento přístup začíná právě s *Draculou*. WHITLOCK 2010, 14.

<sup>97</sup>Tyto oblouky stejně jako mnohé další výrazně stylizované prvky Hallova setu vychází z vlivu filmů německého expresionismu, který je patrný i na nepravidelném tvaru schodiště v Carfax Abbey. Vliv německého expresionismu na gotický horor bude více probrán v kapitole o animaci strašidelného hradu.

<sup>98</sup>Pro účely snímku byly postaveny celkem tři schodiště. První z nich ve tvaru L dominuje hale Draculova hradu a je místem, na němž se Dracula poprvé představí Renfieldovi. Druhé schodiště, stáčeající se velmi efektně podél zdi, se nachází v Carfax Abbey, a třetí, křivolaké s barokním zábradlím je na témže místě, ovšem nebylo nakonec ve finálním střihu použito. Výrazná schodiště se stanou v rámci strašidelných hradů klišé, a proto se jim později někteří produkční designéři záměrně vyhnou (např. Peter Murton v Badhamově *Draculovi*, 1979). David Huckvale ve své práci věnuje schodištím v gotickém hororu celou kapitolu. HUCKVALE 2010, 7-32.

dekoracích pokud možno šetřilo. Prvním krokem v tomto směru bylo využití scén z předešlých snímků studia Universal, což byla v té době v Hollywoodu běžná praxe.<sup>99</sup> Další možností bylo opakované použití stejné kulisy pro různé scény – proto jsou krypty v Draculově hradě a v Carfax Abbey totožné.

Podoba scén byla stěžejním tématem už v přípravě scénáře, který měl původně kombinovat prvky Stokerova románu s dramaturgií Hamiltona Deana.<sup>100</sup> Takové řešení by ovšem vyžadovalo velmi výpravné provedení, a proto většina změn ve scénáři směřovala ke snížení nákladů za dekorace. Výsledný produkt se tak po dějové stránce drží spíše textu hry a můžeme říci, že i samotné výtvarné provedení v sobě trochu nese prvky jevištní kulisy.<sup>101</sup>

Jak je tedy patrné, v Draculovi dochází simultánně k pevnému propojování hororu s gotickou architekturou a zároveň k jejímu deformování, přičemž této dvojakosti napomáhal samotný proces vzniku filmu, ať už to byl obecný přístup Hollywoodu ke ztvárnění středověké architektury, nebo konkrétní rozpočtová politika.

Jak jsme tedy ukázali, určité volné nakládání s gotickým tvaroslovím je gotickému hororu vlastní. Strašidelné hrady v tomto žánru jsou jen málokdy podobné skutečným gotickým hradům, i když se nás jejich autoři snaží přesvědčit o opaku. K této tendenci se následně připojí i okolnosti spojené s filmovou produkcí, jak jsme to viděli na příkladu Browningova *Draculy*. To by tedy mohly být důvody vedoucí k dodnes trvajícimu přetváření gotické architektury v hororových filmech.

---

<sup>99</sup>Bylo požadováno, aby se znovu použily starší sety, např. z *The Hunchback of Notre Dame* nebo *The Phantom of the Opera*. WHITLOCK 2010, 22.

<sup>100</sup>Ibidem; Dramaturgiu Stokerova příběhu napsali Hamilton Deane a John L. Balderston v roce 1927. Hrál se v Londýně a poté v New Yorku, kde se již v hlavní roli představil Bela Lugosi. Úspěch hry byl motivací k natočení filmu Toda Browninga.

<sup>101</sup>Prostory v Draculově hradě a v Carfax Abbey působí jednopohledově a jsou zabírány takřka pouze frontálně, i choreografie herců místy připomíná pohyb po jevišti. To však není možná zapříčiněno samotnými dekoracemi, nýbrž způsobem, jakými s nimi režisér Browning pracoval. Někteří badatelé mu vyčítají, že potenciál Hallových setů dostatečně neuchopil (HUCKVALE 2010, 8). Většího využití se jim dostalo ve španělské verzi filmu, která se natáčela paralelně během noci na stejných setech, ovšem s jiným štábem. Je to především díky dynamičtější práci s kamerou, která dělá z této španělské verze celkově lepší snímek.

## 5 Třinácté komnaty

*"Here," said he, "are the keys of the two great wardrobes, wherein I have my best furniture; these are of my silver and gold plate, which is not every day in use; these open my strong boxes, which hold my money, both gold and silver; these my caskets of jewels; and this is the master-key to all my apartments. But for this little one here, it is the key of the closet at the end of the great gallery on the ground floor. Open them all; go into all and every one of them; except that little closet which I forbid you, and forbid it in such a manner that, if you happen to open it, there will be no bounds to my just anger and resentment."*<sup>102</sup>

Pohádka o Modrovousovi Charlese Perraulta je dobře známá.<sup>103</sup> Obdařen vousem modré barvy se mu nedaří najít nevěstu, protože jej všechny dívky odmítají pro jeho ošklivost a proto, že se neví, co se stalo s jeho předešlými ženami. Ve snaze přesvědčit jednu z dcer své sousedky, aby si jej vzala, uspořádá několikadenní oslavu plnou tance, hostin, lovu a dalších radovánek a nakonec je úspěšný. Když pak po svatbě Modrovous musí na nějaký čas odjet, dá své ženě svazek klíčů a vybidne ji, aby si prohlédla všechny komnaty jeho paláce a všechny jeho poklady, pod pohrůzkou nejhrůznějšího trestu jí však zakazuje vstoupit do malé místnosti, kterou dnes známe jako zakázanou neboli třináctou komnatu.<sup>104</sup>

Tím, že Modrovous své mladé ženě svěruje klíč ke třinácté komnatě a zakazuje jí vstoupit dovnitř, k ní takřka okatě přitahuje pozornost, čímž její tajemství činí neodolatelné. Samotná místnost skrývá hroživou podívanou (podlaha pokrytá zaschlou krví a těla manželek narovnaná podél zdi),<sup>105</sup> nemá však žádné další vybavení ani výzdobu a stojí tak v kontrastu ke zbytku Modrovousova paláce, jenž je plný zlata, stříbra a zrcadel. Přesto v sobě tato třináctá komnata skrývá vizuální potenciál.

Ten se plně projevil, když se příběh o Modrovousovi dostal na anglická jeviště. V roce

---

<sup>102</sup>PERRAULT 1922, 38.; Ač se to nemusí zdát, Perraultovu pohádku lze zařadit do gotického hororu, protože je v ní obsažena řada konvencí typických pro tento žánr, včetně té pro nás nejdůležitější – strašidelný hrad: „*Bluebeard's house with its secret room-seems the most important of these, the element that transmutes the others unmistakably into Gothic.*“ WILLIAMS 1995, 38sq.

<sup>103</sup>Příběhy založené na principu zakázané komnaty či místnosti existovaly samozřejmě již mnoho staletí před Perraultem, a to napříč kulturami. Samotná pohádka má rovněž mnoho verzí. Pro potřeby této práce není třeba zohledňovat odlišnosti jednotlivých verzí, a proto si vystačíme s textem Perraulta. Pro vyčerpávající výčet jednotlivých verzí příběhu Viz: HERMANSSON 2009, 3-20.

<sup>104</sup>Třináctá komnata jakožto výraz představující hroživé tajemství je běžně používán v češtině a například i ve slovenštině, v angličtině se ovšem neobjevuje a v kontextu příběhu o Modrovousovi se nejčastěji používá označení *the forbidden chamber*.

<sup>105</sup>V Modrovousově třinácté komnatě je však obsažen aspekt spektaklu, i když není vyzdobena. Modrovous se svých mrtvých žen nezbavil, ale naaranžoval jejich těla podél zdi a spoléhá na to, že je jeho nová žena uvidí. Tato hrůzná podívaná tak počítá s diváky. HERMANSSON 2009, 161.

1798 uvedl v divadle v Drury Lane George Colman ml. své melodrama s názvem *Blue-Beard; or, Female Curiosity!*. Colman celý děj přenesl do prostředí Turecka a dal postavám orientální jména (čemuž budeme více věnovat pozornost v následující kapitole). Ona hrozivá komnata, v níž Abomelique (Colmanův Modrovous) uskladňuje těla svých žen, je nazývána *blue chamber*<sup>106</sup> a její vzhled musel v dobových divácích jistě vzbudit značný údiv. Scénář popisuje její první odhalení následovně:

*“(...) the door instantly sinks with a tremendous crash, and the Blue Chamber appears streaked with vivid streams of blood. The Figures in the Picture, over the door, change their position, and Abomelique is represented in the action of beheading the Beauty he was, before, supplicating. The Pictures, and Devices of Love, change to subjects of Horror and Death. The interior apartment (which the sinking door discovers,) exhibits various Tombs, in a sepulchral building; - in the midst of which ghastly and supernatural forms are seen; some in motion, some fixed. In the centre, is a large Skeleton, seated on a Tomb (with a dart in his hand), and over his head, in characters of blood, is written: ‘The Punishment of Curiosity’”*<sup>107</sup>

Colman převzal z Perraultovy pohádky zakázanou komnatu jako motiv neodvratně přitahující zájem nejen Modrovousovy ženy, ale především diváků. Jejich vystupňovanou zvědavost pak uspokojil spektakulární podívanou. Šok z hrůzného nálezu mrtvých těl je zde doplněn a možná skoro nahrazen údivem z náhlé přehlídky divadelních efektů a dekorací. Zatímco pro Fatimu, neposlušnou Abomeliqueovu ženu, se má místnost s velkým kostlivcem stát trestem za její zvědavost, pro diváky je ve skutečnosti odměnou.

Colmanovo melodrama nám je výchozím bodem k vizuálnímu motivu gotického hororu, který budeme nazývat třináctou komnatou. Třináctou komnatou myslíme prostor, který se zpravidla nachází (ale nutně nemusí) na konci literárního příběhu či filmu, je jaksi prostorově i narativně oddělen od ostatních částí prostředí, přitahuje zájem protagonistů, vzbuzuje jejich zvědavost, dějová linie zde vrcholí a je především vizuálně nejvíce spektakulární. Třináctá komnata je tedy místem, ve kterém graduje výtvarná podoba daného filmu. Ve vztahu k filmu budeme zároveň chápat třináctou komnatu poněkud volněji, a to jako princip vysvětlující rozkol, který je patrný mezi zchátralým zevnějškem strašidelného hradu a jeho efektně vybaveným interiérem.

---

<sup>106</sup>Tato divadelní hra způsobila, že označení *blue chamber* se následně používalo i v mnoha knižních vydáních v průběhu 19. století. Colman barevnost této místnosti zdůraznil použitím modrého kouře. Ibidem 78.

<sup>107</sup>COLMAN 1808, 21sq.

## 5.1 Gotické romány a třinácté komnaty

V jistém smyslu se třináctá komnata objevuje v gotickém hororu již poměrně brzo. V *The English Baron* od Clary Reevové se nachází soubor několika místností, které jsou dlouhodobě neobývané a uzavřené, a to z důvodů nejprve pouze tajemně naznačovaných. Postupně se dovídáme, že v těchto místnostech byl zavražděn pravý vlastník hradu, Sir Walter Lovel, a je zde ukryto jeho tělo. V těchto komnatách, ve kterých údajně straší jeho duch, je ještě zachována stará zbroj potřísněna krví a pod podlahou se skrývají kosti zavražděného Lovela. Nábytek se zde rozpadá, látky sežrali moli a obrazy právoplatných vlastníků, které se později stanou nedílnou součástí takovýchto komnat, jsou otočeny ke zdi.<sup>108</sup>

Podobné neobývané komnaty, jež byly svědkem hrůzných událostí a které nevyhnutelně přitahují pozornost hlavní hrdinky (případně hrdiny), se staly v rámci literárního hororu jedním z klišé, které bylo často opakováno. Například v *The Mysteries of Udolpho* Ann Radcliffové se v těchto komnatách nachází kromě portrétů předků také tajemný obraz zahalený černým závojem. Hlavní prvky tohoto schématu nám dobře shrnuje opět Jane Austinová v *Northanger Abbey*. Navažme tam, kde jsme v předminulé kapitole opustili Henryho žertovný a fiktivní popis Catherininy první noci v sídle Northanger Abbey.

Poté co se Catherine ocitne v opuštěné a odlehlé ložnici sama, objeví pod tapiserií skryté dveře a za nimi klenutou místnost. Vejde do ní, a pak postupně projde několika dalšími místnostmi, v nichž objeví náznaky dávného zločinu:

*„In one perhaps there may be a dagger; in another a few drops of blood, and in a third the remains of some instrument of torture; but there being nothing in all this out of the common way, and your lamp being nearly exhausted, you will return towards your own apartment.“<sup>109</sup>*

Catherine si pak v tomto fiktivním scénáři povšimne skříně ze zlata a ebenu, v jejíž tajné zásuvce najde starý rukopis.

Třinácté komnaty se rychle stávají konvencí. Podle Waltera Kendricka je to patrné například v lehce satirické povídce *Tapestried Chamber* (1828) od Waltera Scotta, která si pohrává se schematičností třináctých komnat.<sup>110</sup>

---

<sup>108</sup>RAILO 1927, 8.

<sup>109</sup>AUSTEN 2008, 112.

<sup>110</sup>KENDRICK 1992, 169-179



## 5.2 E. A. Poe a třinácté komnaty

Stěžejní pro náš koncept třinácté komnaty je dílo Edgara Allana Poea. V jeho povídkách hrají podivuhodné a extravagantní interiéry zásadní roli. Interiéry a prostředí Poeovy tvorby se těší hojnému zájmu literárních badatelů a je živnou půdou pro nepřeborné množství interpretací.<sup>111</sup> V mnohých případech bývají tyto interiéry vykládány jako metafory lidské mysli. Zde nás však zajímají především jakožto předstupně pozdějších filmových třináctých komnat a budeme je chápat jako nositele silného vizuálního potenciálu.

Dobře známé jsou extravagantní prostory z povídky *The Masque of the Red Death*. Princ Prospero se zde s tisícem přátel uzavřel v opevněném opatství, které samo bylo výtvozem jeho excentrického vkusu.<sup>112</sup> Jednou z radovánek, jimiž princ baví své hosty, je maškarní ples, pro nějž je speciálně navrženo sedm různobarevných místností. Tyto místnosti na sebe navazují nepravidelně a vždy je vidět jen do té bezprostředně následující. V každé z nich jsou proti sobě umístěna dvě gotická okna, která ovšem neústí ven, nýbrž do přilehlých chodeb, a jejich sklo je zabarvené ve shodě s převládajícím odstínem místnosti.<sup>113</sup>

Výjimkou je poslední černá místnost, jejíž okna zářila karmínovým odstínem. Mezi zlatými dekoracemi místností se však nenacházel žádný lustr ani svícen. Světlo přicházelo skrze okna, za nimiž stály trojnožky se žhavým uhlím, a vytvářelo tak množství fantastických obrazců, zvláště v poslední místnosti:

*„But in the western or black chamber the effect of the fire-light that streamed upon the dark hangings through the blood-tinted panes, was ghastly in the extreme, and produced so wild a look upon the countenances of those who entered, that there were few of the company bold enough to set foot within its precincts at all.“<sup>114</sup>*

Při srovnání s třináctými komnatami generace Reevové a Radcliffové, které paroduje Austenová v *Northanger Abbey*, je třeba přiznat, že Poeovo pojetí je poměrně odlišné a co do dekoru daleko bohatší. Na druhou stranu je v nepravidelném rozložení místností patrná

---

<sup>111</sup> Celkově zhodnotit význam a funkce těchto interiérů v rámci Poeovy tvorby není vzhledem k pluralitě současných názorů na tuto problematiku možné, žádoucí, a především pro účel této práce ani potřebné. Připomeňme, že kromě používání výrazných interiérů jakožto prostředí či přímo hlavní dějové náplně svých povídek se jim Poe věnoval i teoreticky. Ve své eseji *The Philosophy of Furniture* (1840) popsal Poe detailně podobu jeho ideálního pokoje včetně závěsů, nábytku, obrazů a dalšího vybavení. Mimoto se zabýval i zahradní, či lépe řečeno krajinnou architekturou, a to v souvisejících povídkách *The Domain of Arnheim* (1847) a *Landor's Cottage* (1849).

<sup>112</sup> „This was an extensive and magnificent structure, the creation of the prince's own eccentric yet august taste.“  
POE 1938f, 269.

<sup>113</sup> Ibidem 269sq.

<sup>114</sup> Ibidem 270.

členitost strašidelných hradů, ve kterých je tak snadné se ztratit.

Příbuznost Poeových třináctých komnat s původními gotickými romány vynikne více u dalších povídek. *The Assniation* (1834) je krátký příběh, jehož celá druhá polovina se odehrává v komnatě jistého paláce v Benátkách. Vypravěč přijme pozvání od šlechtice a oněmí úžasem při spatření nádhery, kterou schraňuje tato jediná místnost:

*„In the architecture and embellishments of the chamber, the evident design had been to dazzle and astound. Little attention had been paid to the decora of what is technically called keeping, or to the proprieties of nationality. The eye wandered from object to object, and rested upon none—neither the grotesques of the Greek painters, nor the sculptures of the best Italian days, nor the huge carvings of untutored Egypt. Rich draperies in every part of the room trembled to the vibration of low, melancholy music, whose origin was not to be discovered. The senses were oppressed by mingled and conflicting perfumes, reeking up from strange convolute censers, together with multitudinous flaring and flickering tongues of emerald and violet fire.“<sup>115</sup>*

Tento spektakulární pokoj již lépe vyhovuje našemu motivu třinácté komnaty. Podobně jako *blue chamber* v Colmanově melodramatu má tato nečekaná podívána podle Poea doslova omámit a ohromit („*dazzle and astound*“) a to jak návštěvníka, tak i čtenáře. Již Eino Railo rozpoznal návaznost těchto Poeových interiérů na třinácté komnaty původních gotických románů a *The Assniation* uvádí jako jeden z nejnáměnitelnějších příkladů:

*„The story of The Assniation deals with a peculiar room of this type, which is simply the former secret chamber of the haunted castle, the room in which devils were conjured up or the art of alchemy practised.“<sup>116</sup>*

Jak už jsme naznačili v úvodu, narativní důležitost těchto třináctých komnat je umocňována jejich výrazným dekorem. V pozadí jejich vzniku ale nestojí pouze snaha vyvolat v protagonistech příběhu a ve čtenářích zvědavost. Přestože jsou interiéry v Poeových povídkách do jisté míry postaveny na tomto základě, či z něj (alespoň dle Raila) původně vycházejí, je třeba pro vysvětlení jejich spektakulárního dekoru hledat i jiné teoretické pozadí.

Poe svými třináctými komnatami do značné míry zakládá tradici fiktivních estétů, kteří se dobrovolně stahují ze skutečného světa a uzavírají se do svých zdobných příbytků. Výstižně

---

<sup>115</sup>POE 1938c, 297.

<sup>116</sup>RAILO 1927, 170.

to shrnuje David Huckvale:

„*The (anti-)heroes of the Poe stories mentioned so far all remove themselves from the here and now and retreat into ivory towers, surrounded by a multitude of precious objects which they contemplate in an attempt to distract themselves from their intellectual despair, their fears of madness and death, or merely their ennui.*“<sup>117</sup>

Tito dandyové či milovníci umění, kteří jsou znaveni vnějším světem a preferují vysněné před skutečným, se samozřejmě neobjevují pouze v gotickém hororu.<sup>118</sup> Jsou však s tímto žánrem velmi silně provázáni. Podle Huckvala jsou tito estéti v mnohém předchůdci upírů ve filmech 20. století, kteří se ve svých zdobných rakvích („*ornate coffins*“) uzavírají před světem.<sup>119</sup> Důvodem tohoto preferování interiéru není z jejich strany zapříčiněno pouze vyhýbáním se dennímu světlu. Dlouhověký (ne)život v nich mohl vyvolat podobný nezáměr o záležitosti vnějšího světa a podobnou blazeovanost, které souží i tyto estéty. Zdobné rakve tak v tomto kontextu neznamenají pouze dřevěné bedny sloužící upírům namísto postele, ale celý extravagantní interiér, který tento typ literárního a filmového protagonisty obývá.<sup>120</sup>

Již jsme promluvili o opevněném klášteře a jeho maškarních kulisách, ve kterých se Princ uzavře nejen metaforicky, nýbrž doslova a nakonec zde zahyne. I místnost v benátském paláci se stane pro šlechtice z povídky *The Assignment* „hrobkou“, neboť v ní nakonec spáchá sebevraždu. Vraťme se však k vizuální stránce těchto třináctých komnat. V *The Masque of the Red Death* se jedná o dočasné prostory vytvořené pro maškarní ples a extravagance je patrná především v jejich architektonickém provedení a zdobnosti jejich povrchů. Oproti tomu úžasného efektu komnaty v *The Assignment* bylo dosaženo mnohaletým kupením nejrůznějších uměleckých předmětů a místnost tak připomíná jakýsi neuspořádaný kabinet kuriozit. Vedle snahy o omámení všech smyslů (princip synestézie) nacházíme v obou

---

<sup>117</sup>HUCKVALE 2010, 147.

<sup>118</sup>Velmi často se tento typ postav a prostředí objevuje později v literárních dílech dekadence a symbolismu. Huckvale popisuje *The Assignment* takto: „*a blueprint for all the decadent literature that followed (and many of the so-called „horror“ films such literature inspired).*“ (HUCKVALE 2010, 147) Za všechny příklady zmiňme alespoň knihu *Á rebours* (1884) od J. K. Huysmanse, jejíž prakticky celý děj sestává z líčení výstředních a vysoce estétských interiérů, které si pro sebe nechá postavit hrabě des Esseintes. *Á rebours* nemůžeme označit za hororový příběh, přestože výstřednost des Esseintesova sídla a zálib měla v dobové „měšťácké“ společnosti vyvolat pohoršení, ne-li zděšení. Literární dekadence je však silně propojena s gotickým hororem, jak je patrné již z Poeovy tvorby, jakožto jejich společného mezistupně. Vazby mezi oběma literárními směry prozkoumal například Mario Praz ve své knize *The Romantic Agony* (PRAZ 1966).

<sup>119</sup>HUCKVALE 2010, 146-165.

<sup>120</sup>V jistém smyslu bychom sem mohli zařadit Walpola s Beckfordem, kteří si pro sebe takové interiéry rovněž vytvořili.

prostorách výrazné používání světelných efektů.<sup>121</sup>

Pro demonstrování potenciálního využití motivu třinácté komnaty ve filmech nám nejlépe poslouží prostředí povídky *Ligeia* (1838), které oba výše popsané interiéry v jistém smyslu propojuje a kombinuje tak fantaskní výzdobu s podivuhodným vybavením.

Po smrti své milované Ligeiy hlavní hrdina zakoupí klášter v jednom z nejdlehlých koutů Anglie a rozhodne se jej zrenovovat. Vnější zchátralé zdi s popínavou zelení ponechává tak, jak jsou, a soustřeďuje se na přetváření interiéru.<sup>122</sup> Zvláštní pozornost věnuje popisu místnosti, do níž uvedl svou novou choť, lady Rowenu.

Místnost se nachází ve vysoké věži opevněného kláštera a má tvar pentagonu.<sup>123</sup> Celou jižní zeď zabírá okno z benátského skla zbarvené do odstínu olova, což vyvolává v místnosti zvláštní světelné efekty, tak oblíbené u Poea.<sup>124</sup> Dřevěný strop je klenutý, nesmírně vysoký a celý pokryt divokými groteskními řezbami.<sup>125</sup> Celá místnost je zaplněna orientálními předměty, jako jsou saracénská kadidelnice, otomany, indická postel z ebenu a žulové egyptské sarkofágy, kterým se budeme věnovat zvlášť později. Jako nejpodivnější uvádí Poeův vypravěč velkou tapisérii, která byla ze stejného zlatého materiálu jako koberec a pokrývky otomanů. Tato tapisérii (ke které se rovněž vrátíme později) byla pokryta arabeskou figur, jež se při pohybu v místnosti zdánlivě pohybovaly. Dojem, který tato tapisérie vyvolává, popisuje Poeův vypravěč jako fantasmagorický.<sup>126</sup>

Tato komnata pro nás bude zajímavá i v následujících kapitolách, protože propojuje několik tendencí, jež se později vizuálně projeví ve filmu. Nyní je pro nás důležité, že Poe zasazuje tuto podivuhodnou zdobnou místnost přímo do struktury starého (gotického) kláštera. Dochází zde tak k prostoupení dvou schémat. Pro exteriér využívá Poe tradiční

---

<sup>121</sup> V *The Masque of the Red Death* to byly koše s uhlím umístěné za barevnými okny, které v místnostech vyvolávaly hru stínů. V *The Assignment* karmínově zbarvená okna rozptylují světlo, které se pak odráží od předmětů v místnosti: „*The rays of the newly risen sun poured in upon the whole, through windows, formed each of a single pane of crimson-tinted glass. Glancing to and fro, in a thousand reflections, from curtains which rolled from their cornices like cataracts of molten silver, the beams of natural glory mingled at length fitfully with the artificial light, and lay weltering in subdued masses upon a carpet of rich, liquid-looking cloth of Chili gold.*“ (POE 1938c, 297.) Obecně se zdá, že okna s barevným sklem hrají v případě třináctých komnat důležitou roli. Jejich předstupně bychom mohli vidět ve vitrážích, které byly tak časté v ruinách kaplí a klášterů v gotických románech.

<sup>122</sup> „*Yet although the external abbey, with its verdant decay hanging about it, suffered but little alteration, I gave way, with a child-like perversity, and perchance with a faint hope of alleviating my sorrows, to a display of more than regal magnificence within.*“ POE 1938a,

<sup>123</sup> Připomeňme si, že odlehlost třináctých komnat je jedna ze základních konvencí původních gotických románů.

<sup>124</sup> „*(...) so that the rays of either the sun or moon, passing through it, fell with a ghastly lustre on the objects within.*“ POE 1938a, 660sq.

<sup>125</sup> „*(...) fretted with the wildest and most grotesque specimens of a semi-Gothic, semi-Druidical device.*“ Ibidem

<sup>126</sup> „*The phantasmagoric effect (...)*“ Ibidem.

motiv strašidelného hradu se všemi jeho náležitostmi (odlehlost místa, zchátralost, břečťan) a pro interiér motiv třinácté komnaty. Vnější ponurý vzhled této budovy je tak v kontrastu s nádherou vnitřku.

Povídka *Ligeia* je pomyslný předstupeň pro řadu filmů, které využívají naprosto stejné propojení těchto dvou efektů. (Pseudo)gotické tvary starodávného hradu, jehož rozeklané cimbuří a mohutné věže vytváří siluetu na pozadí měsíce, mají v divákovi vyvolat zlověstný, ponurý či melancholický pocit a pompézní interiéry působí dojmem okázalosti, aristokratičnosti a v určité míře i morálního úpadku.

### **5.3 Třinácté komnaty jako kabinety kuriozit**

Doposud jsme princip třinácté komnaty sledovali a vykládali v rámci literární tradice, zdá se však, že pro formování těchto komnat byly důležité i kulturní fenomény ležící mimo oblast beletrie, jmenovitě kabinety kuriozit a fantasmagorie.

Vraťme se k *blue chamber* z Colmanovy dramatizace Modrovousova příběhu. Jak dokládá Marjean D. Purintonová ve svém článku *George Colman's The Iron Chest and Blue-Beard and the Pseudoscience of Curiosity Cabinets*, Colmanovu efektní scénografii lze vykládat i ve spojitosti s dobovými kabinety kuriozit, které se kolem poloviny 18. století začaly proměňovat ze soukromých sbírek na veřejné a staly se (pseudo)vědeckými demonstracemi, které se snažily diváky zároveň vzdělat i pobavit.<sup>127</sup>

Purintonová Colmanovy hry přirovnává především k Temple of Health, který postavil sexuolog Dr. James Graham v 80. letech 18. století. Předváděl zde například elektrické koupele nebo léčbu magnetickými šoky a úspěch tohoto podniku byl založen ani ne tak na množství pacientů jako spíše zvědavých návštěvníků.

Důvody, na základě kterých Purintonová vytváří tuto paralelu, patrně vychází ze současného genderového přístupu ke gotickému hororu a ne zcela s nimi souhlasíme.<sup>128</sup> Gotický horor však můžeme s kabinety kuriozit propojit i obecněji.

Jak prokázal David J. Jones, vědecké demonstrace či alespoň vědecké přístroje jsou s gotickým hororem úzce propojeny.<sup>129</sup> Nejlépe je to vidět na fantasmagoriích, které stojí

---

<sup>127</sup>PURINTON 2007, 250.

<sup>128</sup>Purintonová například zvědavost Modrovousovy ženy interpretuje jako zvědavost sexuální a podobně vykládá i zvědavost londýnských návštěvníků Temple of Health. Ibidem 255.

<sup>129</sup>Ve své knize *Gothic Machine* Jones sleduje zmínky o vědeckých (optických) přístrojích v literatuře gotického hororu a to od počátku žánru (včetně německých autorů) až do nástupu filmu. Ukazuje, že gotický horor jako

přesně uprostřed mezi vědeckými demonstracemi a gotickým hororem. Během těchto populárních představení byly divákům promítány za pomoci optických přístrojů obrazy duchů, spektrálních přízraků a dalších efektních zjevení, dokonce i známé dobové malby jako byla *Nightmare* od Johanna Heinricha Füsseliho.

Jak víme z popisu fantasmagorie Etienne-Gasparda Robertsona, která se konala v opuštěném kapucínském klášteře v Paříži,<sup>130</sup> součástí takového komponovaného večera byla i místnost s fyzikálními nástroji, kde byly předváděny pokusy. Gotický horor se tedy s vědeckými demonstracemi (kabinety kuriozit) propojoval i ve skutečnosti.<sup>131</sup>

Robertsonova fantasmagorie čerpala do značné míry z konvencí gotického hororu. Jako ve strašidelném hradě se návštěvníci procházeli opuštěným, málo osvětleným klášteřem. Zajímavé je, že místnosti, v nichž probíhaly samotné projekce, byly mnohdy vyzdobeny kostmi a lebkami (s netopýřními křídly) pro zvýšení efektu, jak nám to ukazují některé dobové grafiky. Tyto fantasmagorické komnaty tak předjímají dekoraci strašidelných hradů ve filmech.

Fantasmagorie jsou samozřejmě úzce propojeny s dobovým divadlem,<sup>132</sup> jejich vliv je ale patrný i na poli literárním. Již jsme zmínili významnou roli, kterou v Poeových povídkách zastávají světelné efekty. V případě *Ligeia* Poe doslova píše o „*phantasmagoric effect*“, který některé části dekoru vyvolávají. Dalším příkladem propojení mechaniky a hororu může být *Pit and the Pendulum* (1842), kde se kromě nechvalně proslulého klesajícího kyvadla objevují i žhnoucí posuvné stěny.<sup>133</sup>

Toto propojení vědeckých demonstrací a gotického hororu má svůj význam i pro podoby strašidelných hradů ve filmu. Stačí připomenout příběh Viktora Frankensteina. Mary Shelleyovou patrně inspirovaly dobové ukázky vlivu elektrického proudu na svalstvo mrtvol a skrze její knihu se tento motiv dostal i do filmu, kde napomohl vytvořit prototyp šíleného

---

žánr fascinovaný viděním je silně propojen se světem optických projekcí a iluzí, které byly předchůdci filmu. JONES 2011.

<sup>130</sup>Tento klášter v blízkosti *Place Vendôme* mimochodem nebyl gotický, nýbrž barokní, postavený roku 1688.

<sup>131</sup>JONES 2011, 57-78.

<sup>132</sup>Kromě Colmanovy *blue chamber* plné proudů krve a fantastických zjevení můžeme zmínit hru *The Wood Daemon* (1808) od Matthewa Gregoryho Lewise, v níž se na konci objeví doupě nekromanta. Diváci v ní mají možnost mimo jiné spatřit oltář se dvěma hady, kteří chrlí modrý oheň. Takovéto efekty silně přispívají k působivosti těchto jevištních třináctých komnat.

<sup>133</sup>Zájem o mechanické přístroje u Poea jde i mimo oblast hororu, např. v povídce *Maelzel's Chess Player* (1836). Podobná je povídka *Die Automate* (1814) od E. T. A. Hoffmanna inspirovaná mechanickým Turkem Johanna Wolfganga von Kempelen. Hoffmann také napsal povídku *Meister Floh* (1822), ve které se přímo odehrává fantasmagorické představení.

vědce a jeho laboratoře.

Vedle moderních kabinetů kuriozit, které již nabyly formu vědeckých demonstrací, je třeba říci, že ve třináctých komnatách můžeme vidět i povrchní spřízněnost s tradiční podobou kabinetů kuriozit v tom, jak jsou v nich nakupeny zvláštní předměty a umělecká díla, a to bez jasného pořádku. Vzpomeňme na slova vypravěče v *The Assignation*: „*Little attention had been paid to the decora of what is technically called keeping, or to the proprieties of nationality.*“<sup>134</sup>

#### **5.4 Třináctá komnata Fantoma opery**

Významné místo v rámci třináctých komnat zastává *Fantom opery* Gastona Leroux. Fantom zde sídlí v podzemí pařížské opery v domě u jezera, který si sám postavil. Tento příbytek má několik místností. Jedna z nich je plná květin a Christina Daaé ji popisuje takto: „*Čalounění na zdech, nábytek, svícny, vázy i květiny svázané stužkami, o nichž jsem mohla takřka s jistotou říct, odkud pocházejí a kolik stály, to vše přeneslo mou mysl do nějakého banálního salonu. Podobal se všem ostatním salonům, které měly aspoň tu výhodu, že se nenacházely v podzemí Opery.*“<sup>135</sup>

Další místnost je pro Christinu o něco zajímavější, protože je vybavena nábytkem z dob Ludvíka Filipa. Nejdůležitější je však třetí komnata, která má do banálnosti rozhodně daleko, jak to popisuje Christina: „*Měla jsem pocit, že vstupuji do umrlčí komory. Stěny byly celé černě vyčalouněné, ale místo stylizovaných bílých slz, které většinou doplňují smuteční výzdobu, tam byly velké notové linky a v nich noty refrénu z Dies irae. Uprostřed pokoje se nacházela nebesa se závěsy z červeného brokátu a pod nimi stála otevřená rakev.*“<sup>136</sup>

V této rakvi Fantom spí, protože podle jeho slov si člověk musí v životě zvyknout na vše, i na smrt. Je na místě zde připomenout Huckvaleho postřeh o estétech uzavírajících se před vnějším světem ve svých zdobných rakvích. Jakoby extravagantní výzdoba této pohřební ložnice byla málo, Fantomův příbytek v sobě zahrnuje i fantasmagorický a mechanický aspekt třináctých komnat.

Součástí Fantomova podzemního sídla je totiž i rafinovaná mučírna, která se jmenuje Růžové hodiny z Mazenderanu. Je to polygonální místnost se zrcadlovými stěnami a kovovým stromem uprostřed. Je-li mučírna aktivovaná, začne mnohonásobně odrážet strom,

---

<sup>134</sup>POE 1938c, 297.

<sup>135</sup> LEROUX 2008, 162.

<sup>136</sup>Ibidem 168.

čímž vyvolá dojem tropického lesa a tato optická iluze má spolu s nesmírným horkem přivést nešťastníka uvnitř k šílenství a následnému oběšení.

### **5.5 Třinácté komnaty ve filmu**

Zobrazení třinácté komnaty se objevuje v prvním zfilmování Lerouxova románu, *The Phantom of the Opera* (Julian, 1925). Hlavní místnost Fantomova příbytku zde nevypadá jako pařížský salon s květinami, nýbrž spíše jako komnata strašidelného hradu [5]. Její kamenné zdi jsou dekorovány jen několika málo předměty, koberci a drapérií. Výraznější je Fantomova ložnice s rakví, kde hoří dvě velké svíce a doutná kadidlo. Nejzvláštnější je místnost, která je v knize vybavena nábytkem z dob Ludvíka Filipa. Její kamenné zdi jsou zcela skryty pod množstvím závěsů a je plná luxusního vybavení, kterému dominuje pozlacená postel ve tvaru lodě (která se v knize vůbec neobjevuje) [9].

Kromě ukázkových třináctých komnat, které nám nabízejí filmové adaptace *Fantoma opery* a Poeovy povídky *Ligeia* (o níž bude řeč později), se můžeme podívat na filmové komnaty v jejich širším významu, tedy jako princip vysvětlující překvapivě nákladný interiér strašidelného hradu.

Takový je například Draculův hrad ve filmu *Horror of Dracula* (Fisher, 1958) slavného britského studia Hammer. Hororové snímky studia Hammer se obecně vyznačují efektními interiéry, které se snaží využít nově nastupujícího barevného filmu. Draculův hrad ve Fisherově filmu je výrazně barevný s převládajícími tóny modré, červené a zlaté [10]. Není zde vidět ani náznak opuštěnosti či dezolátnosti, je to skvostné aristokratické sídlo. Gotické tvarosloví je zde ztlumeno na minimum, naopak se zde objevují tordované sloupy a renesanční prvky.

Celkový vzhled tohoto interiéru je naprosto vzdálený Draculovu hradu z filmu Toda Browninga. Huckvale řadí tento set *Horror of Dracula* k tendenci zobrazovat upíry jako estéty:

*„Hammer's vampires were always more sophisticated and aesthetic than Lugosi. Their artistic, ultra-refined environments suggest that they have a great deal more in common with the convenient aestheticism of Des Esseintes.“*<sup>137</sup>

To, že třinácté komnaty přežily ve filmech až do dnešní doby, můžeme vidět ve filmu

---

<sup>137</sup>HUCKVALE 2010, 152.



*Blade 2* (Del Toro, 2002). Přestože se příběh filmu odehrává v současnosti a přestože sídlo vládnoucích upírů je moderní pevností, kterou chrání špičkově vybavení vojáci a bezpečnostní technologie jako skener oční sítnice, žije nejvyšší upír Eli Damaskinos v obydlí, které je klasickou třináctou komnatou [11]. Podobně jako u *The Phantom of the Opera* (Julian, 1925), zdi Damaskinových komnat jsou kamenné a připomínají hrad. Výzdobu tvoří efektní předměty z nejrůznějších období, antické reliéfy, busty, egyptské sarkofágy, hinduistická božstva, dokonce i orloj. Třináctá komnata a její vybavení symbolicky pokrývající různé kultury i dějinná období nám tlumočí Damaskinovu vzdělanost a zároveň jeho stáří. Přenáší nás do jiného světa, kde se čas zastavil.

## 6 Arabské kadidelnice v melancholických klenbách

Orientální prvky v gotickém hororu lze nahlížet a interpretovat z mnoha různých perspektiv. Někdy bývají analyzovány v rámci literatury romantismu a dobového zájmu o exotické země, jindy například na základě postkolonialistických teorií.<sup>138</sup> Většina těchto přístupů pro nás ovšem v této kapitole nebude přínosná, protože vizuální aspekt orientálních prvků v rámci gotického hororu opomíjí. Pro nás bude stěžejní potenciál, který tyto prvky skýtají pro případné (filmové) ztvárnění. Tato kapitola tak bude spíše shromážděním materiálu, na kterém prokážeme, že orientalismus prostupuje gotický horor dlouhodobě a vytrvale a projevuje se leckdy explicitně, jindy spíše latentně. Naším hlavním záměrem nebude toto propojení interpretovat, ale poukázat na jeho různorodé podoby, které se projevují i ve filmové tvorbě.

Ve velké většině byla dějiště gotických románů umísťována mimo Anglii do vzdálených zemí, nejčastěji do jižní Evropy, například do Španělska nebo Itálie.<sup>139</sup> Pro volbu těchto z britského pohledu odlehlých míst existovalo několik důvodů. Podle Waltera Scotta si Radcliffová vybrala jako dějiště svých příběhů jižní Evropu proto, že tamní lidé podléhají silnějším vášním a stále tam existuje feudální tyranie a katolická pověřivost. Scott mínil, že autorka tak chtěla dodat větší pravděpodobnost svým příběhům, které by na britské půdě byly nemyslitelné a nepravdivé.<sup>140</sup>

Mnoho badatelů by dnes dalo Scottovi za pravdu v tom, že katolická pověřivost jistě přispěla k vyvolání hrůzy v protestantských čtenářích, pro něž kraje jako Itálie představovaly místa, kde stále v jisté formě pokračoval středověk.<sup>141</sup> Zůstává otázkou, zdali Radcliffová svou volbou Itálie chtěla skutečně podpořit věrohodnost svých příběhů. Rozhodně však vzdálené končiny gotických románů umožňovaly více rozvinout fantazii a napomáhaly čtenářům „strávit“ nepravděpodobné postavy a události, které se v nich odehrávaly.

Přestože Itálie i Španělsko byly z britského pohledu exotickými zeměmi, gotický horor

<sup>138</sup>Vztah gotického hororu a Orientu bývá dnes nejčastěji rozebírán z pohledu teorií Edwarda Saida. Pro tento přístup Viz např.: SMITH/HUGHES 2003.

<sup>139</sup>Máme zde na mysli především díla britských autorů, která tvoří základ žánru. Spisovatelé z kontinentální Evropy volili někdy odlišná dějiště, to však pro potřebu této kapitoly nebude nutné zohledňovat.

<sup>140</sup>BALDICK/MIGHALL 2003, 277.

<sup>141</sup>Tyto vzdálené země jsou v gotických románech tedy vykresleny tak, jak je pojímala britská střední vrstva se všemi svými předsudky a stereotypy. Výše zmíněný rozpor, který často panuje mezi „středověkým“ prostředím gotického hororu a chováním postav, jež jsou jako vystřiženy z 18. století, by tak nemusel být způsoben pouze spisovatelovou nedostatečnou znalostí historických faktů, ale také snahou umožnit čtenáři se snadno konfrontovat se zlořády starých časů, které našťastí jeho osvěcenská Británie již překonala. Pro více k tomuto tématu Viz: *Ibidem* 278.

našel svá dějiště i v samotném Orientu. Nejvýraznějším příkladem je román *Vathek* (někdy též nazývaný *The History of Caliph Vathek* a doplněný podtitulem *An Arabian Tale*), který William Beckford zasadil do oblasti předního východu. Poprvé román vyšel roku 1782 ve francouzštině jako překlad z dosud nepublikovaného arabského rukopisu.<sup>142</sup> Do angličtiny byl přeložen roku 1786 Samuelem Henleyem, který jej zároveň obdařil značným množstvím vysvětlujících poznámek převzatých z prací dobových orientalistů.

Předstupně *Vatheka* stejně jako jiných *oriental tales* 18. století lze hledat v popularitě, kterou si získaly příběhy *Tisíce a jedné noci*, přeložené do francouzštiny a poprvé vydané v letech 1704-1717 Antoinem Gallandem (pod názvem *Les Mille et une nuits, contes arabes traduits en français*).<sup>143</sup> Od tohoto momentu můžeme vidět náhlý nárůst zájmu o Orient, který se nakonec nejsilněji projevil v období romantismu, ale neminul ani žánr gotického hororu a samotného Beckforda, jenž se díky své fascinaci předním východem naučil i arabsky.<sup>144</sup>

Přestože se stále diskutuje o tom, do jaké míry prostředí vykreslované ve *Vathekovi* odpovídá dobovému arabskému světu (který Beckford znal pouze z druhé ruky) a do jaké míry se jedná o zkreslenou představu britského šlechtice, mnoho badatelů se shoduje, že Beckford se snažil o co možná největší věrohodnost.<sup>145</sup> Ve *Vathekovi* se odkazuje na značné množství arabských a muslimských reálií, které nastudoval v odborných publikacích věnujících se Orientu, čímž mnohé dobové čtenáře přesvědčil, že jeho dílo by mohlo být skutečně autentickým arabským příběhem, za který se vydávalo.<sup>146</sup>

Bylo by samozřejmě zbytečné pokoušet se vyjmenovat všechny orientalizující prvky objevující se v této knize. Zaměříme se pouze na ty části textu, v nichž se propojuje gotický horor s Orientem a které se jeví jako vizuálně zajímavé. Již jsme zmínili, že vedle pěti paláců

---

<sup>142</sup>Připomeňme, že stejným způsobem, tedy jako překlad z autentického starého rukopisu, uvedl i Walpole první vydání *The Castle of Otranto* a podobná praxe se objevila i u dalších spisovatelů gotického hororu.

<sup>143</sup>Muna Al-Awan zasazuje *Vatheka* do dobového kontextu následovně: „*Vathek also belongs to what is called "Romantic Orientalism" which has roots in the first decade of the eighteenth century, with the earliest translations of The Arabian Nights into English (from a version in French, 1705-08). The popularity of The Arabian Nights inspired writers to develop a new genre, the Oriental tale, of which Samuel Johnson's History of Rasselas, Prince of Abyssinia (1759) is the best mid-century example. Romantic Orientalism developed into the nineteenth century and parallels Literary Gothicism. William Beckford is considered an important figure in the history of both movements.*“ AL-ALWAN 2008, 45.

<sup>144</sup>Beckford zapojil orientalismus i do svého životního stylu, sám sebe někdy nazýval chalífou a své sídlo Fonthill Abbey Bagdádem. ARJANA 2015, 107.

<sup>145</sup>Literatura k *Vathekovi* je značně obsáhlá. V kontrastu k názorům, které Beckfordovy zmínky a odkazy na arabské reálie vykládají jako snahu o větší věrohodnost, zde uvádíme např. článek El Habiba Benrahhalha Serghinia, v němž interpretuje Orient ve *Vathekovi* nikoli jako geografické místo, ale jako topos reprezentující touhu romantických autorů prozkoumávat představivost. Viz: SERGHINI 1998.

<sup>146</sup>Věrohodnost jistě umocnil i hutný poznámkový aparát vytvořený Henleyem pro anglické vydání. SMITH/HUGHES 2003, 16.

sloužících k uspokojení všech lidských smyslů si nechal Vathek postavit i ohromnou věž. Její součástí bylo tajné schodiště, které ústilo do skrytých místností, v nichž Carathis, Vathekova matka a čarodějka, střežila „ingredience“ pro své obřady:

*„By secret stairs, known only to herself and her son, she first repaired to the mysterious recesses in which were deposited the mummies that had been brought from the catacombs of the ancient Pharaohs. Of these she ordered several to be taken. From thence she resorted to a gallery, where, under the guard of fifty female negroes, mute, and blind of the right eye, were preserved the oil of the most venomous serpents, rhinoceros' horns, and woods of a subtle and penetrating odour, procured from the interior of the Indies, together with a thousand other horrible rarities.“*<sup>147</sup>

Klíč od těchto místností, ve kterých se nacházely i lebky a kostlivci, nesvěřovala Carathis nikomu jinému. Díky tomuto jejich skrytému umístění, oddělenosti a zvláštním exotickým předmětům v nich umístěných můžeme tyto prostory zařadit do kontextu třináctých komnat. Jedná se tak o propojení tradičního motivu gotického hororu s Orientem.

Dalším příkladem orientalizujících tendencí v gotickém hororu je již zmíněná hra *Bluebeard; or, Female Curiosity!*, která z Modrovouse vytvořila zloducha v turbanu se scimitarem a na dlouhé desetiletí jej takto zafixovala v britské kultuře. Ve verzi Charlese Perraulta není ještě ani jediná zmínka o čemkoliv orientálním. To přišlo skutečně až s uvedením Colmanova a Kellyho melodramatu, které zasadilo děj do Turecka a všechny postavy patřičně přejmenovalo:

*„The impact of George Colman and Michael Kelly's collaboration turning Bluebeard definitively into the stereotype of an oriental stage tyrant permanently introduced a powerful “new” Bluebeard into the burgeoning pantheon. This figure is the most enduringly popular English Bluebeard, perfectly poised as he was to become the blundering buffoon (Pantaloone) of nineteenth-century harlequinade and pantomime, the endearing butt of the lovers' joke.“*<sup>148</sup>

Důvodů, proč Colman s Kellym oděli Modrovousův příběh do orientálního hávu, je více a toto rozhodnutí přirozeně nevzniklo zcela z vakua.<sup>149</sup> Toto melodrama ovšem bezesporu představuje důležitý moment, ve kterém byl původně neorientální příběh gotického hororu pevně propojen s orientálními vizuálními prvky.

---

<sup>147</sup>BECKFORD 1816, 57sq.

<sup>148</sup>HERMANSSON 2009, 66.

<sup>149</sup>Pro více k této transformaci Viz: Ibidem 51sqq.

Toto propojení se následně projevovalo v obrazech i mimo jeviště. Tak například jednu z partitur k tomuto melodramatu z roku 1798 zdobí ilustrace R. Cruikshanka, která velmi pekuliárním způsobem kombinuje prvky strašidelného hradu (brána s padacím mostem, výrazné cimbuří) s kvazi-tureckými architektonickými formami, reprezentovanými především kupolemi a púlměsíci.<sup>150</sup>

Tureckého Modrovouse převzaly a značně rozšířily tak zvané *chapbooks*, rozměrem malé knížky zdobené ne příliš kvalitními dřevořezy určené pro masový trh, které obecně hrály významnou roli v popularizaci gotického hororu.<sup>151</sup> Nahlédneme-li do různých takovýchto vydání Modrovousova příběhu v průběhu 19. století a vyhledáme-li si ilustraci zobrazující osudný moment, ve kterém je odemknuta třináctá komnata, uvidíme, že v mnohých případech jsou postavy oblečeny do orientálního šatu a dokonce se kolem nich nacházejí (rádoby) maorské oblouky.<sup>152</sup>

Orient se objevoval i při fantasmagorických představeních, o kterých jsme již hovořili. V rámci show, kterou Robertson uspořádal v Paříži v bývalém klášteře kapucínů, mohli diváci spatřit dveře v egyptském stylu. Tento portál k mystériím Isis (jak jej sám Robertson nazýval) vedl do místnosti, ve které byly předváděny samotné strašidelné projekce.<sup>153</sup> Tímto portálem, který se za doprovodu hudby sám tajemně otevřel, Robertson navazoval své fantasmagorické projekce na domnělá mystická učení starověkého Egypta.

Již tedy na konci 18. století můžeme vidět, že Orient prostupuje gotický horor v literatuře, na divadle i v populárních optických představeních.

### **6.1 E. A. Poe a orientalizující horor**

V díle E. A. Poea je propojování gotických a exotických prvků rovněž poměrně časté.<sup>154</sup> Některé jeho povídky se odehrávají v tradičních dějištích gotického hororu jako je Španělsko (*The Pit and Pendulum*) a Itálie (*The Assignment, Cask of Amontillado*), objevují se v nich však i přímo orientální předměty.

---

<sup>150</sup>Ibidem 61.

<sup>151</sup>„Following from the popularity of Kelly and Coleman's Gothic melodrama, in chapbooks all over the British Isles and on the nineteenth-century stage in just about every form, one is more likely to find a Turkish Bluebeard in England than a French one.” Ibidem 51.

<sup>152</sup>Pro ukázky těchto ilustrací Viz: Ibidem.

<sup>153</sup>JONES 2011, 65sq.

<sup>154</sup>Exotické prvky se objevují již v jeho první publikované povídce *Metzengerstein*. Poe např. také napsal satirický Tisící druhý Šeherezádin příběh (*The Thousand-And-Second Tale of Scheherazade*, 1845). Pro více informací k Poeovi a Orientu Viz: MONTGOMERY 2010.

Zaměříme se opět především na povídky *The Assignation* a *Ligeia*. Již bylo řečeno, že v nádherné třinácté komnatě benátského paláce v *The Assignation* se mísí antické sochy či italské obrazy s egyptskými sfingami a reliéfy. Rovněž samotné umístění příběhu do Benátek se nese částečně v duchu orientalismu, protože toto město bylo dlouhodobě vnímáno (přínejmenším Angličany) jako průsečík Západu a Východu a Poe toto propojení kultur zdůrazňuje.<sup>155</sup>

*The Assignation* je přepracovanou verzí povídky *The Visionary*, která vyšla už roku 1834 a byla původně více exotická. Poe později povídku přepsal a některé orientální detaily vynechal, patrně pro větší stylistickou soudržnost. Tak například zatímco kadidelnici prosycující komnatu parfémy a hořící různobarevnými plameny popisuje Poe v *The Assignation* jako „*strange convolute censers*“, v *The Visionary* je uvádí přímo jako „*strange Arabesque censers*“.<sup>156</sup> Arabské kadidelnice nám zde mohou sloužit jako ukázka toho, jak lze v gotickém hororu použít orientální předměty k vyvolání silného vizuálního efektu, což najde později uplatnění i ve filmech. Zdá se, že si Poe byl vizuálního potenciálu arabských kadidelnic vědom, protože je používá nejen jako efektní způsob osvětlení, ale jejich tvary doslova líčí jako „*extravagant proportions*“.<sup>157</sup>

V povídce *Ligeia* dochází k ještě těsnějšímu propojení gotického hororu a Orientu. Jak jsme již probrali v minulé kapitole, vypravěč příběhu si za obydlí zvolil opuštěný klášter, který naplnil luxusním a výstředním vybavením. Důležité je, že velkou část této interiérové dekorace tvoří orientální předměty, a to zvláště v oné třinácti komnatě ve věži, kde neslouží pouze jako vizuální oživení, ale jsou důležité pro vystavění děje.

Předně se zde opět objevuje kadidelnice, tentokrát saracénská, která visí v samotném středu místnosti a stejně jako v *The Assignation* (či *The Visionary*) z ní šlehají různobarevné plameny.<sup>158</sup> I všechny další předměty v místnosti ale pocházejí z exotických zemí:

“*Some few ottomans and golden candelabra, of Eastern figure, were in various stations about — and there was the couch, too — bridal couch — of an Indian model, and low, and sculptured of solid ebony, with a pall-like canopy above. In each of the angles of the chamber*

---

<sup>155</sup>Ibidem 15sq.

<sup>156</sup>Ibidem 4.

<sup>157</sup>Ibidem.

<sup>158</sup>“*From out the most central recess of this melancholy vaulting, depended, by a single chain of gold with long links, a huge censer of the same metal, Saracenic in pattern, and with many perforations so contrived that there writhed in and out of them, as if endued with a serpent vitality, a continual succession of parti-colored fires.*” V tomto případě dochází k propojení gotického hororu s orientálními prvky přímo v rámci jedné věty, neboť Poe saracénskou kadidelnici zavěšuje doslova pod melancholickou klenbu. POE 1938a, 660.

*stood on end a gigantic sarcophagus of black granite, from the tombs of the kings over against Luxor, with their aged lids full of immemorial sculpture.*”<sup>159</sup>

Poe svůj středověký klášter naplnil vybavením z Arábie, Egypta a Indie a vytvořil tak jeden z nejexplicitnějších literárních příkladů propojení gotického hororu s Orientem.

Toto prostupování klášterní architektury a egyptských sarkofágů však není jediný způsob, kterým Poe vizuálně uplatňuje orientální formy v povídce *Ligeia*. Vraťme se k tapisérii této třinácté komnaty, kterou jsme již částečně probrali v minulé kapitole. Tato tapisérie je zlatá a zobrazuje spleť postav:

*“It was spotted all over, at irregular intervals, with arabesque figures, about a foot in diameter, and wrought upon the cloth in patterns of the most jetty black. But these figures partook of the true character of the arabesque only when regarded from a single point of view.”*<sup>160</sup>

Poe popisuje tuto tapisérii jako arabesku figur. Pojem arabeska je v rámci Poeova díla významný a názory na jeho interpretaci se různí.<sup>161</sup> Často bývá arabeska spojována se způsobem, jakým Poe komponuje své povídky a vytvářejí se tak paralely mezi formou arabesky a Poeovou literární narací. Tyto teorie ovšem můžeme přejít a zaměřit se na arabesku z vizuálního hlediska.

Poe zde využívá arabesku k vykreslení nepravidelnosti a propletení jednotlivých postav tapisérie, které působí děsivě již ve své statické podobě, ale při pohybu diváka se stávají ještě hrůznější: *“To one entering the room, they bore the appearance of simple monstrosities; but upon a farther advance, this appearance gradually departed; and step by step, as the visitor moved his station in the chamber, he saw himself surrounded by an endless succession of the ghastly forms which belong to the superstition of the Norman, or arise in the guilty slumbers of the monk.”*<sup>162</sup>

Do jisté míry je tedy samotná podoba arabesky, její propletenost a neukončenost, zdrojem hrůzy. V případě této tapisérie se arabeska vztahuje především k formě kompozice, zatímco samotné postavy se již nezdají být tak orientální, neboť Poe je líčí jako Normanskou

---

<sup>159</sup>Ibidem 661.

<sup>160</sup>Ibidem.

<sup>161</sup>Připomeňme, že Poe svou sbírku povídek pojmenoval *Tales of the Grotesque and Arabesque*. Pro více informací k Poeovu chápání arabesky (v kontextu americké literatury) Viz: BERMAN 2012.

<sup>162</sup>POE 1938a, 661.

pověřivost a provinilé sny mnicha. Zdá se, že princip této tapisérie je podobný jako v případě řezeb zdobících strop místnosti: „(...)the wildest and most grotesque specimens of a semi-Gothic, semi-Druidical device.”<sup>163</sup>

Poe zde využívá motivu grotesky, která se samozřejmě výtvarně odlišuje od arabesky, přesto však oba tyto pojmy můžeme považovat za představitele téhož. Ať už je to groteska charakteristická sestavováním živočichů, postav, rostlinných motivů a dalších prvků do překvapivých uskupení, nebo je to arabeska typická zdánlivě nikdy nekončící plynulostí geometrických a vegetativních forem, oba tyto výrazy slouží Poeovi k vystihnutí vizuální spletnosti a chaosu, které mají působit zlověstně. *Horror vacui* vzbuzuje skutečný horor. Je však také možné říci, že vzhledem k důležitosti jakou zaujímají orientální předměty v povídce *Ligeia* a konkrétnosti, se kterou jsou popisovány, Poe arabesku nepoužívá pouze jako synonymum spletnosti, nýbrž přímo propojuje onu vizuální zlověstnost s orientálními motivy jako takovými, což se později objeví i ve filmech.

## 6.2 *Dracula a Orient*

Orient je přítomen i ve Stokerově *Draculovi*, přestože spíše latentně. Jedná se především o umístění Draculova hradu do Transylvánie. Stoker nebyl první, kdo si za dějiště upírského příběhu vybral jednu ze zemí Habsburské monarchie. Sheridan Le Fanu zasadil děj své *Carmilly* (1871) do Štýrska. Jeho líčení však nepřipomíná skutečné území Rakouska, nýbrž tajemný neurčitý kraj, kde stále ještě vládne pověřivost. V Le Fanuově verzi tedy představuje Štýrsko podobný typ vzdálené země, jakou byla například Itálie v knihách Radcliffové.

Stoker chtěl děj *Draculy* původně umístit rovněž do Štýrska,<sup>164</sup> nakonec se však rozhodl pro Transylvánii, čímž celé dějiště posunul více na východ do oblastí, které kdysi byly v držení Osmanské říše a tím pádem i k samotnému Orientu.

Kromě Transylvánie ve Stokerově knize nenalzáme žádné orientální prvky, snad s výjimkou jeho tří žen, které někdy bývají interpretovány jako harém. Orientální potenciál *Draculy* se výrazněji projevil až později, když začal být upíří hrabě propojován s osobou

---

<sup>163</sup>Ibidem 660; Propojení představ o dávných druidech a gotického hororu vysvětluje Clive Bloom: „By the time Edgar Allan Poe was completing 'Ligeia (itself a partial pastiche of Ivanhoe) in 1838, gothic and druidic had become simply shorthand for the arabesque, disturbing and outre. (...)This newer element of fear and revulsion seems to have set in by the mid-nineteenth century. Druidic culture was again reduced to the barbaric, mysterious, pagan and fearful under the onslaughts of imperialism and evangelism. “ BLOOM 2010, 14sq.

<sup>164</sup>MILLER 2006, 13.



valašského Vlada III., zvaného Narážec.<sup>165</sup> Historické okolnosti Vlada III., jeho pobyt jako politické rukojmí na dvoře sultána a následné války, které vedl proti Osmanské říši, vybízejí k uplatnění orientálních (tureckých, osmanských) prvků ve filmových adaptacích *Draculy*. Nejexplicitnějším příkladem tohoto přístupu je nedávný film *Dracula Untold* (Shore, 2014), který volně využívá skutečných historických postav a událostí, a Vladovu snahu ochránit svůj lid před Turky používá jako důvod jeho proměny v upíra (zjednodušeně řečeno).

### 6.3 *Fantom Opery a Orient*

Na konci 19. století se objevuje značné množství fantastických příběhů pracujících s orientálními prvky, respektive s exotickými zeměmi, a některé z nich bývají řazeny do žánru gotického hororu (do subžánru *imperial gothic*).<sup>166</sup> Tato díla sice propojují žánr gotického hororu s Orientem, ale spíše po obsahové stránce. Nepropojují gotickou architekturu s orientálními prvky, jako jsme to viděli u Poea, ani v sobě neskrývají potenciál pro toto vizuální propojení, jako jsme si ukázali v případě Stokerova *Draculy*, a proto není třeba je rozebírat.

Je však záhodno zastavit se u již několikrát zmiňovaného *Fantoma opery*, který v sobě obsahuje notnou dávku Orientu. Celým Lerouxovým příběhem se proplétá postava tajemného Peršana v astrachánové čepici, který neustále prochází chodbami opery. Později je to právě Peršan, bývalý *daroga* (velitel perské policie), který odkryje ostatním postavám pravdu o Erikovi (skutečné jméno Fantoma), vypraví se s hrabětem de Chagny do jeho příbytku v podzemí a v závěru knihy líčí Erikovu minulost v Persii.

Erik se narodil ve Francii, ale kvůli své ohyzdnosti utekl z domova a jako atrakce na poutích a slavný břichomluvec se dostal přes Nižnij Novgord až do paláce šáha v Mazenderanu. Zde využil své vynalézavosti k vytváření kruté zábavy pro mladou sultánku, k politickým vraždám a k jiným pochybným aktivitám. Především zde poprvé sestrojil mučící komoru známou jako Růžové hodiny z Mazenderanu, kterou jsme probrali v minulé kapitole.

Také postavil palác pro šáha vyznačující se podobnou mechanickou důvtipností, která umožňovala šáhovi mizet a objevovat se dle libosti, podobně jako to pak činil Erik v opeře. Aby nikomu nemohl prozradit tajemství této stavby, měl být Erik zabit, ale daroga mu

---

<sup>165</sup>Ačkoli se Vlad III. coby předobraz *Draculy* plně ujal v populární kultuře a ovlivňuje podobu množství filmových adaptací Stokerova příběhu, existují opodstatněné pochyby o tom, zdali byl Vlad Stokerovou inspirací. Viz: GELDER 1994, 25.

<sup>166</sup>Tyto knihy pracují s tématem soudobého britského kolonialismu. Např. *The Beetle* (1897) od Richarda Marshe, *She* (1886) od H. Ridera Haggarda. Pro více informací Viz: BRANTLINGER 1990.

zachránil život. Erik se dostal na dvůr sultána v Istanbulu, kde se věnoval podobným aktivitám (mimo jiné zde sestrojil automaty vypadající jako sultán) a nakonec i ze stejných důvodů musel odejít a skončil v Paříži.<sup>167</sup>

Naprostou většinu nástrojů, kterými děsí osazenstvo pařížské opery, tak Erik sestrojil již za svého pobytu v Persii a bylo by tak možno říci, že značná část hororu v Lerouxově příběhu přišla skutečně z Orientu.

#### 6.4 Gotický horor a Orient ve filmu

Existuje velké množství filmů, které zasazují hororový příběh do orientálních zemí. Jako jeden z prvních využívá prostředí starověkého Egypta film *The Mummy* (Freund, 1932) studia Universal s Borisem Karloffem v hlavní roli, který navazuje na knihy *imperial gothic*. Egypt se v té či oné formě objevuje stejně jako jiné orientální končiny ve spoustě dalších hororových snímků v průběhu 20. století.<sup>168</sup> Podobně jako tomu však bylo již v případě knih spadajících do *imperial gothic*, tyto filmy jen málokdy vizuálně propojují motiv (gotického) strašidelného hradu s orientálními prvky, a proto stojí mimo okruh našeho zájmu.

Nejvýraznějším příkladem filmu, ve kterém jsou vizuální orientální prvky implementovány do formy strašidelného hradu, je bezesporu Coppolův film *Bram Stoker's Dracula* (1992), kterému bude věnována samostatná kapitola. Zde zmíníme několik dalších ukázek tohoto propojení.

Orientální prvky se objevují v Julianově *The Phantom of the Opera* (1925), a to přímo ve Fantomově třinácté komnatě. Alarm na zdi, který Fantoma upozorňuje na nezvané návštěvníky, má podobu orientalizujícího lva [5]. Výrazněji se uplatňuje Orient v divadelních kulisách uskladněných ve sklepení opery. Můžeme zde vidět mohutnou egyptskou sochu a dekorativní oblouky ve stylu islámské architektury, které mají svůj původ v knižní předloze. V Lerouxově knize totiž vchod do doupěte Fantoma vede kolem kulis k inscenaci *Le roi de Lahore* (*Král lahorský*), což je hra Luise Galleta odehrávající se v Pakistánu.<sup>169</sup>

---

<sup>167</sup> LEROUX 2008, 332sqq.

<sup>168</sup> Například v *The Young Sherlock Holmes* (Levinson, 1985) se v Londýně ukrývá tajný egyptský kult provádějící rituální vraždy. V *Queen of the Damned* (Rymer, 2002), volné adaptaci knihy *The Vampire Lestat* (1985) od Ann Riceové, pochází pramatka upírů Akasha z Egypta. Přestože Egypt se zdá být nejvytěžovanější, pro potřeby hororu bývají využívány samozřejmě i jiná orientální prostředí, indický chrám v *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Spielberg, 1984), zikurat v Sýrii v *Blade Trinity* (Goyer 2004) a mnohé jiné.

<sup>169</sup> LEROUX 2008, 256.

V Murnauově *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922, dále jen *Nosferatu*) se objevují pozoruhodná zlatá křesla lemující krb v síni hraběte Orloka [12]. Tento interiér hradu byl postaven ve studiu a obecně je velmi strohý. Síň, ve které Orlok se svým hostem večerí, má prázdné zdi a je dekorovaná pouze tapisérií (která se v záběrech téměř neobjevuje) a malým bizarním erbem v pozadí. O to více vynikne zvláštnost těchto náročně dekorovaných židlí, jejichž přední nohy jsou vyřezány do tvaru stylizovaných lvů (možná vlků). Opěradlo židlí sestává z nejasných rozvilin, které na dálku působí jaksi barokně, ale při bližším náhledu jsou stylově neurčitelné. Přesto by snad bylo možné říci, že celkový vzhled židlí je orientalizující.

Není bez zajímavosti, že autor setů v *Nosferatu*, Albin Grau, byl okultista a člen pansofistické lóže. Tyto jeho zájmy se projevily i v designu scén a mohly snad ovlivnit i výrazný vzhled zlatých křesel.<sup>170</sup> Orient je také někdy hledán i ve vzhledu samotného Orloka, jehož pokrývka hlavy podle některých badatelů připomíná turban a celkový vzhled dokonce orientálního despoty.<sup>171</sup>

V *Nosferatu* se tedy orientalizující prvek objevuje jako část nábytku, nalezneme ovšem i filmy, v nichž k propojení gotického s orientálním dochází přímo v samotné struktuře strašidelného hradu. Například v italském snímku *Maschera di Demonio* (Bava, 1960), který využívá motivu strašidelného hradu se všemi jeho tradičními atributy, jako je rozlehlost, „ruinovitost“ a zdi z masivních kamenů (neomítnuté i v interiéru), se objevuje velmi výrazný krb. Tento krb, důležitý nejen z dekorativního, ale i narativního hlediska (ukrývá vchod do tajné chodby), sestává z rozeklaného tympanonu podpíraného dvěma stylizovanými sfingami a reliéfu draka uprostřed. Tyto jednonohé sfingy jsou velmi vzdálené svým egyptským prototypům a stylově vycházejí spíše ze stylu evropské grotesky, přesto (stejně jako drak uprostřed ohniště) tvoří s klasickým tvaroslovím krbu kontrast, který jejich exotičnost umocňuje.

Silněji se orientalizující tendence projevují v adaptacích Poeových povídek od Rogera Cormana. V závěrečné části filmu *The Masque of the Red Death* (1964), ve které se odehrává maškarní ples, se princ Prospero (v podání Vincenta Price) objevuje v kostýmu Araba. V

---

<sup>170</sup> Albin Grau se vášnivě zajímal o okultismus, byl členem pansofistické orientální lóže a dalších tajných společností. Podle Kevina Jacksona měli tyto Grauovy aktivity vliv na produkci *Nosferatu*. Už samotné jméno produkční společnosti Prana-Film, kterou Grau založil, pochází ze sanskrtu. Nejvýraznějším Grauovým okultním vkladem do *Nosferatu* je smlouva s tajemnými symboly, kterou si Orlok pročitá u stolu. Tyto znaky pravděpodobně pocházejí z hermetických nauk, ale jejich přesný zdroj je předmětem diskuze. JACKSON 2013, 37.

<sup>171</sup> BUTLER 2013, 50.

Poeově původním textu nejsou kostýmy konkrétně specifikovány, takže tato Cormanova volba se jeví přinejmenším jako zajímavá. Několik orientalizujících předmětů se také objevuje v černé místnosti, například zlaté sošky sfing na oltáři.

V další Cormanově adaptaci, *The Tomb of Ligeia* (1964), by nás všudypřítomnost orientálních předmětů neměla překvapit, protože hrály stěžejní roli už v původní Poeově povídce. Přesto si to, jak s nimi Corman pracuje, zaslouží naši pozornost. V hlavních prostorách sídla vidíme vesměs pouze egyptské sarkofágy a busty. Jejich převládající barva je modrá a spolu se stejnobarevnými svícemi vytváří hlavní barevný akcent v jinak spíše šedém prostředí bývalého kláštera. Jak ovšem narůstá míra dekoru, čím více se blížíme ke třinácté komnatě filmu, stávají se výraznějšími i orientální předměty.

V předsíni, z níž vede tajné schodiště do třinácté komnaty, visí od stropu několik mohutných pruhů plátna, které zobrazují zlatě na černém pozadí egyptská božstva a hieroglyfy [13]. V samotné třinácté komnatě se pak objevují černé africké masky, jakési pozlacené a vyřezávané muslimské mihráby a dvě rudé plastiky lvů ve východoasijském stylu.

Orient je však patrný i v samotné gotické architektuře kláštera. Hlavice sloupků, které podpírají lomenou klenbu, se nadržují příliš středověkých vzorů a vzdáleně připomínají egyptské palmové hlavice. Jejich orientalismus nejvíce vynikne ve třinácté komnatě, kde jsou hlavice i sloupky pozlacené a vytváří tak výrazný kontrast s drolicím se šedým zdivem, které na ně dosedá.

Jak jsme si tedy ukázali, propojení Orientu a gotického hororu není tak překvapivé, jak by se na první pohled mohlo zdát. Orientální prvky mohou být efektním vybavením třináctých komnat, jako jsme to viděli u Poea a jako to uvidíme u Coppolovy adaptace *Draculy*. Méně často mohou proniknout i do samotné struktury gotického hradu.

## 7 Oživlý hrad

*„He dreads the shapes because they seem alive; yet he does not know how to express this dread. Without suspecting why, he feels that this silent manifestation of power, everywhere pointing and piercing upward, is not natural. To his startled imagination, the building stretches itself like a phantasm of sleep, - makes itself tall and taller with intent to frighten. Even though built by hands of men, it has ceased to be a mass of dead stone: it is infused with Something that thinks and threatens; - it has become a shadowing malevolence, a multiple goblinry, a monstrous fetish!“<sup>172</sup>*

Výraz animace budeme v této práci používat v jeho širším významu, jakožto proces, kterým je neživému předmětu vtiskován život, duše. Animace strašidelného hradu tak znamená, že spisovatel či filmař předává této architektuře jakousi svébytnou, zlověstnou vůli, která se může různými způsoby manifestovat. V této kapitole nás budou zajímat výtvarné projevy animace strašidelného hradu, které mohou ovlivňovat podobu strašidelných hradů ve filmu. Animace v tradičním slova smyslu, jakožto rozpořívání, je přirozeně jedním z těchto projevů, ale zmíníme jej spíše okrajově, protože se jedná více o filmový, nežli o výtvarný (nehybný) efekt.

Již jsme si řekli, že někteří badatelé považují za hlavního protagonistu původních gotických románů samotný strašidelný hrad. V dílech Walpolea či Radcliffové hrady ještě nejsou obdařeny vlastní vůlí, přesto se vyznačují několika vlastnostmi, které pozdější příklady oživlé architektury předznamenávají.

Je to především vítr, který uvádí částí strašidelného hradu v pohyb:

*„An awful silence reigned throughout those subterraneous regions, except now and then some blasts of wind that shook the doors she had passed, and which, grating on the rusty hinges, were re-echoed through that long labyrinth of darkness.“<sup>173</sup>*

Zvuky, které vítr prohánějící se temnými chodbami vyvolává, patří mezi základní „arzenál“ autorů gotických románů při budování strašidelné atmosféry. Zvláště dveře, které se samy od sebe zavírají, se později stanou jedním z klasických způsobů, kterými se projevuje oživlý hrad či dům.

---

<sup>172</sup>HEARN 2012, 36.

<sup>173</sup>WALPOLE 1769, 23.

V původních gotických románech je vítr dále zodpovědný za rozhoupávání tapisérií, které tak mohou leckdy odhalit tajné dveře (jak to již vtipně shrnul Henry v *Northanger Abbey* Jane Austenové.

S tématem animace architektury částečně souvisí i obrazy (portréty předků), které občas ožívají a dodnes pravidelně děsí ve filmech obyvatele strašidelných hradů a domů. Přestože jsou tyto obrazy v gotickém hororu takřka všudypřítomné, nejsou přímou součástí architektury strašidelných hradů a pro jejich specifičnost, která by si zasloužila samostatnou analýzu, je v rámci této práce vynecháme.<sup>174</sup>

Přestože tedy nelze říci, že by se strašidelný hrad v těchto příbězích sám projevoval o své vlastní vůli, je mu vtiskována zdánlivá živost pomocí zvuků a pohybů vyvolávaných větrem. A jsou to právě tyto efekty jako vlnící se tapisérie, které postupně vedou k animaci strašidelného hradu.

### **7.1 Poeova ohyzdná a znepokojivá animace**

Důležitým mezníkem v tomto vývoji jsou povídky E. A. Poea, kde dochází k animaci strašidelného hradu hned na několika úrovních. Je to například způsob, jakým Poe uchopuje výše zmíněné hrůzostrašné efekty původních gotických hororů a posunuje je dále. Vraťme se k třinácté komnatě povídky *Ligeia* a její tapisérii. Již jsme zmínili, jak děsivě na vypravěče příběhu působila její arabeska. Tento efekt je navíc ještě umocněn umělým proudem větru:

*„The phantasmagoric effect was vastly heightened by the artificial introduction of a strong continual current of wind behind the draperies — giving a hideous and uneasy animation to the whole.“*<sup>175</sup>

Poe tak využívá klišé gotických románů a dává mu novou funkci.<sup>176</sup> Tapisérie již pouze neukrývá tajné dveře, ale stává se sama zdrojem hororu. Zdánlivý pohyb figur propletených v arabesce se zde doplňuje s pohybem skutečným a působí fantasmagorickým efektem.

Fantasmagorie zde není použita pouze jako metaforický příměr, ale jako přirovnání k

<sup>174</sup>Pro shrnutí tématu portrétů v gotickém hororu Viz: RAILO 1927, 304sqg.

<sup>175</sup>POE 1938a, 661; Dále to pokračuje „The wind was rushing hurriedly behind the tapestries, and I wished to show her (what, let me confess it, I could not all believe) that those almost inarticulate breathings, and those very gentle variations of the figures upon the wall, were but the natural effects of that customary rushing of the wind.“

<sup>176</sup>O tapisériích, jejichž obrazce ožívají při záchvěvu větru „Here, too, it is clearly a question of the wind that infested the passages of the old haunted castle, but brought into much more suggestive activity, transformed almost, one might say, into a living personality.“ RAILO 169-170

reálným show sestávajících z rafinovaných optických projekcí a iluzí. Jak už jsme zmínili, sám Poe využívá v povídkách určitého typu projekce, když své interiéry osvětluje zvláštními, barevnými a blikajícími zdroji světla, které vytváří tajemnou hru světla a stínů. Fantasmagorický efekt tapisérie v *Ligeia* je však specifický, protože není vyvolán rafinovaným osvětlením, nýbrž vychází přímo z její podoby a pohybu. Tapisérie není nehmotnou světelnou projekcí, ale hmotným vybavením interiéru, jeho hmatatelnou součástí, a proto její animace představuje jeden z možných příkladů animace strašidelného hradu. A jak píše sám Poe, tato animace působí ošklivě a nepříjemně.

Jiným příkladem animace je slavný *House of Usher*. Hned na počátku příběhu nás vypravěč upozorňuje na neodmyslitelné provázání členů rodu Usherů s jejich sídlem:

*It was this deficiency, I considered, while running over in thought the perfect keeping of the character of the premises with the accredited character of the people, and while speculating upon the possible influence which the one, in the long lapse of centuries, might have exercised upon the other—it was this deficiency, perhaps, of collateral issue, and the consequent undeviating transmission, from sire to son, of the patrimony with the name, which had, at length, so identified the two as to merge the original title of the estate in the quaint and equivocal appellation of the “House of Usher”—an appellation which seemed to include, in the minds of the peasantry who used it, both the family and the family mansion.*<sup>177</sup>

Z tohoto úryvku stejně jako z vyznění celé povídky si čtenář může domyslet, že *House of Usher* zde slouží nejen jako metafora samotného rodu, ale i jako vizuální manifestace myslí Rodericka Ushera, jehož postupující šílenství je předznamenáno ve slavné prasklině probíhající zdivem domu. Tuto obecně přijímanou interpretaci lze samozřejmě dále prohlubovat, nám však postačí upozornit na ono propojení sídla s jeho obyvateli, které je důležité pro pozdější vývoj gotického hororu.

Poe nebyl první, kdo v rámci hororové povídky využil dům jako vizuální metaforu šílenství či alespoň výstřednosti jeho obyvatel. Podobný motiv se vyskytuje už v příběhu *Rat Krespel* (1818) od E. T. A. Hoffmanna.<sup>178</sup> Poe ovšem nadto obdařil *House of Usher* vlastní vůlí a učinil z něj antagonistu příběhu, jak o tom píše Dale Bailey:

*„And while the House of Usher is in many respects typical of the traditional gothic setting*

---

<sup>177</sup>POE 1938e, 232.

<sup>178</sup>Podle Antonyho Vidlera je tato Hoffmannova povídka prvním příkladem, kdy je zlověstnost propojena s architekturou domu bez potřeby duchů nebo nějakého tajemství. VIDLER 1992, 29.

– a vast, ancient, aristocratic, mansion in a vaguely European landscape – Poe attributes to it at least one revolutionary quality which will become central to the haunted house formula: the house is alive. It possesses its own malign will. <sup>179</sup>

House of Usher již na rozdíl od tradičních strašidelných hradů není pouze místem, kde se objevují duchové dřívějších (zavražděných) majitelů, ale hraje aktivní roli, stává se „postavou“ příběhu. Tento posun zakládá tradici strašidelných domů v (nejen) americké literatuře, které jsou mnohdy antagonisty samy o sobě, a případná nadpřirozená zjevení jsou podřízena zlověstné povaze těchto domů.<sup>180</sup> V o něco menší míře, ale stále významně, ovlivnila tato Poeova animace hororové architektury i zobrazování strašidelných hradů, ovšem vesměs až s příchodem filmu. Tato zlověstná vůle, kterou Poe vložil do House of Usher, tvoří základ pro animaci architektury v rámci gotického hororu, která vyústí v antropomorfizaci strašidelných domů a hradů ve filmech ve 20. a 21. století.

Vlastní vůle strašidelného hradu začínající u Poea je základním předpokladem umožňujícím implementování takových výtvarných a architektonických prvků, které tuto zlověstnou podstatu hradu tlumočí vizuálně. Jeden z takovýchto prvků už můžeme vidět na fasádě House of Usher, jejíž prázdná okna přirovnává vypravěč k očím.<sup>181</sup>

## 7.2 Shirley Jackson a *The Haunting of Hill House*

O století později můžeme vidět totožné prvky v knize *The Haunting of Hill House* (1959) od Shirley Jacksonové. Hlavní hrdinka Eleanor se postupně stále více ztotožňuje s bizarním domem, ve kterém přebývá spolu s několika dalšími dobrovolníky pod dohledem doktora Montagua, který zde provádí experiment ve snaze prokázat existenci nadpřirozeného. Dochází zde nejen ke propojování domu s jeho obyvatel (které je zde ještě výraznější než v případě *The Fall of the House of Usher*), ale tato animace se projevuje i v popisech, ve kterých je dům antropomorfizován:

„No human eye can isolate the unhappy coincidence of line and place which suggests evil in the face of a house, and yet somehow a maniac juxtaposition, a badly turned angle, some chance meeting of roof and sky, turned Hill House into a place of despair, more frightening

---

<sup>179</sup>BAILEY 1999, 21.

<sup>180</sup>Ibidem 57sq.

<sup>181</sup>„the vacant and eye-like windows.“ POE 1938e, 231; Claire Lamont soudí, že metafora fasády jakožto obličej je typická pro gotický horor: „In the gothic that draws on architecture the facade is frequently presented as the face in front of the labyrinthine brain behind (Poe's House of Usher is perhaps the most famous example).“ (LAMONT 1995, 110.) Je však třeba říci, že v původních gotických románech fasády k obličejům ani jiným antropomorfickým prvkům přirovnávány nejsou.



*because the face of Hill House seemed awake, with a watchfulness from the blank windows and a touch of glee in the eyebrow of a cornice.*“<sup>182</sup>

Opět je tu tedy použito přirovnání fasády k obličejí, které navazuje na tradici započatou Poeem, zároveň je však o dost výraznější než v případě House of Usher. Vizualní narážky na zlověstnou podstatu domu se objevují napříč celou knihou.<sup>183</sup> Podle některých kritiků Jacksonová zásadně posunula motiv strašidelného domu tím, že její Hill House je živou a vnímající strukturou.<sup>184</sup>

Skutečnost, že míra animace strašidelného domu je u Jacksonové větší než u Poea, se následně projevuje ve filmových adaptacích. Zatímco zlověstná povaha House of Usher se ve filmech málokdy projevuje vizuálními prvky, v adaptacích *The Haunting of Hill House* jsou formy vizuální animace (včetně antropomorfických) velmi výrazné.

### **7.3 William Hope Hodgson a The Whistling Room**

Než se však dostaneme k těmto adaptacím a dalším filmovým projevům „oživlých“ strašidelných hradů, je třeba zmínit jistou povídku, která zdaleka nedosahuje známosti děl Poea a Jacksonové, ovšem zpracovává téma animace architektury v hororu velmi zajímavým a pro nás důležitým způsobem. Je to povídka *The Whistling Room* (1910) od Williama Hopea Hodgsona. Přestože se chronologicky nachází na půl cesty mezi *The Fall of House of Usher* a *The Haunting of Hill House*, stojí mimo vývojovou linii vytyčenou těmito dvěma díly a navazuje spíše na původní gotické romány. *The Whistling Room* je tak jeden z mála literárních příkladů, kdy dochází k vizuálnímu projevu animace nikoli ve strašidelném domu, ale přímo ve strašidelném hradu.

V tomto příběhu vystupuje Thomas Carnacki, vyšetřovatel paranormálních jevů (jeden z prvních svého druhu), který prozkoumává záhadnou místnost na jistém hradu v Irsku. Z této místnosti je slyšet nevysvětlitelné velmi děsivé hvízdání, které není způsobeno větrem. Při prozkoumávání místnosti obyvatelé hradu nic nenašli, ale cítili zde cosi „nebezpečného“. Ani Carnacki nemůže zprvu najít zdroj tohoto pekelného hvízdání. Nakonec si přistaví žebřík

---

<sup>182</sup>JACKSON 1984, 34.

<sup>183</sup>Pro více informací ke způsobu, jakým Jacksonová animuje Hill House a propojuje jej s Eleanor, viz: HATTENHAUER 2003, 159-165.

<sup>184</sup>„When Shirley Jackson published *The Haunting of Hill House* in 1959, she drew on a long tradition of haunted house narratives. I More importantly, she introduced a variation to the traditional haunted house – the sentient, animated, malign house – that would influence the genre for the next fifty years. Poe’s “*The Fall of the House of Usher*” is creepy, and Hawthorne’s *The House of the Seven Gables* is haunted, but Jackson’s *Hill House* is alive.“ WILSON 2010, 200.

oknu, nahlédne do místnosti zvenčí a spatří následující:

*„'And then, you know, I saw something. The floor in the middle of the huge, empty room, was puckered upwards in the centre into a strange soft-looking mound, parted at the top into an ever changing hole, that pulsated to that great, gentle hooning. At times, as I watched, I saw the heaving of the indented mound, gap across with a queer, inward suction, as with the drawing of an enormous breath; then the thing would dilate and pout once more to the incredible melody. And suddenly, as I stared, dumb, it came to me that the thing was living. I was looking at two enormous, blackened lips, blistered and brutal, there in the pale moonlight...*

*Abruptly, they bulged out to a vast, pouting mound of force and sound, stiffened and swollen, and hugely massive and clean-cut in the moon-beams. And a great sweat lay heavy on the vast upper-lip. In the same moment of time, the whistling had burst into a mad screaming note, that seemed to stun me, even where I stood, outside of the window. And then, the following moment, I was staring blankly at the solid, undisturbed floor of the room — smooth, polished stone flooring, from wall to wall; and there was an absolute silence.”*

Nakonec zjistí, že v této místnosti byl kdysi upálen jistý šašek, který složil urážlivou píseň o vladaři. Šaškovi vytrhli jazyk a uvěznilí jej, ovšem on si tuto píseň dále hvízdal a proto jej umučili na rožni ve velkém krbu, který se v místnosti nachází ještě v době Carnackiho vyšetřování.

Jak jsme již nastínili v kapitole o třináctých komnatách, uzavřené a údajně strašidelné místnosti, ve kterých se odehrála vražda původních vlastníků strašidelného hradu, je jedna z tradičních konvencí gotického hororu a Hodgson ji v této povídce originálně využívá. V románech konce 18. století se tito zemřelí (ať už jejich těla byla či nebyla pohřbena v oné komnatě) projevovali maximálně jakožto duchové. Umučený šašek v Hodgsonově povídce se však manifestuje mnohem výraznějším způsobem, který onu místnost animuje, a to ve velmi specifické antropomorfické formě.

Zčernalé rty s puchýři jsou takřka přímým převtělením upáleného šaška do struktury místnosti, které ve své doslovnosti může působit až komicky. Je však třeba upozornit, že Hodgsonova povídka není dílem, které by záměrně parodovalo klišé gotického hororu.

Hvízdající ústa, která se zformují z podlahy, jsou rozhodně jedním z nejvíce extrémních příkladů animace architektury v gotickém hororu, který svou explicitností daleko přesahuje

antropomorfské narážky v popisech House of Usher nebo Hill House. Antropomorfská vizuální forma v Hodgsonově povídce je totiž nejen velice realistická, ale přímo se i pohybuje. Přehnanost úst ve hvízdající místnosti asi nejlépe vystihuje anglický výraz *cartoonish*, protože jsou takřka přímým předchůdcem toho, jak bude strašidelný hrad později animován v kreslených filmech.

#### **7.4 Expresionismus a animace (gotické) architektury**

Ve spojení s filmovým hororem se animace architektury objevuje poprvé ve snímcích německého expresionismu. Je známo, že animismus je důležitým tématem v rámci německého expresionismu, a to nejen ve filmu. Nás ovšem zajímá především to, jakým způsobem tito filmaři animovali prostředí svých příběhů.

Z jednodušších mechanismů byl využíván například vítr, který provází hororový žánr už od jeho prvopočátků. Lotte Eisnerová ve své slavné práci *The Haunted Screen* (v originále *Die dämonische Leinwand*) uvádí mnoho snímků, v nichž dochází k takovému dramatickému uplatnění větru.<sup>185</sup>

Podle Eisnerové má animování neživých objektů a předmětů dlouhou tradici v německé kultuře (uvádí například námi již zmiňovaného E. T. A Hoffmanna) a v expresionismu se tyto tendence stávají pouze explicitnější:

*„Animate objects always seem to haunt German narcissism. When couches in Expressionist phraseology the personification is amplified; the metaphor expands and embraces people and objects in similar terms.“*<sup>186</sup>

Jedním z dobových spisovatelů, u něhož je tato animace objektů dobře patrná, je Gustav Meyrink. Jeho knihu *Golem* (1915) je zde třeba zmínit nejen jako jeden z mnoha příkladů, nýbrž jako dílo, které mělo významný podíl na výtvarné podobě filmů německého expresionismu. V tomto příběhu je animismus patrný kromě očividného motivu Golema i v tom, jak Meyrink popisuje domy a ulice židovského města:

---

<sup>185</sup>Eisnerová projevy větru interpretuje například jako předzvěst zkázy: *„The menace of destruction is always lurking in the inorganic world: it is the wind that shakes the bedroom curtains at the approach of Nosferatu, the wind one notices when Gretchen is on the point of yielding to Faust's embraces.“* EISNER 2008, 158sqq.

<sup>186</sup>Ibidem 23; Eisnerová se ve své práci obecně snaží hledat předstupně expresionismu v německé kultuře a zvláště v romantismu. Toto navazování expresionistických prvků na předešlá díla německé literatury a výtvarných umění je jejím hlavním metodologickým přístupem, který ji vede k tomu, že některé z těchto motivů interpretuje jako typické projevy německého ducha: *„The Germans, used as they are to savage legends, have an eerie gift for animating objects.“* (Ibidem) Tyto fenomény je však mnohdy třeba vnímat v širším kontextu a nenazírat je národnostně zúženou optikou jako Eisnerová.

„Bylo mi, jako by na mě všechny domy shlížely potměšilými tvářemi plnými bezejmenné zloby - vrata: rozevřené černé tlamy, v nichž vyhnily jazyky, chřtány, které mohly každým okamžikem vyrazit pronikavý křik, tak pronikavý a nenávistný, že by nás musel poděsit až do hloubi duše.“<sup>187</sup>

Meyrink už neanimuje pouze jeden strašidelný dům či hrad, ale přímo celou čtvrť. Židovské město je v jeho podání prodchnuté jakousi spící vůlí, která čeká na probuzení.<sup>188</sup> Přestože Golema bychom přímo nezařadili do okruhu gotického hororu jako například *The Haunting of Hill House* a animace architektury v tomto díle možná vychází z poněkud odlišné tradice, měla tato kniha velký vliv na filmy jako *Nosferatu* (Murnau, 1922) a *Der Golem, wie er in die Welt kam* (Wegener, 1915, dále jen *Der Golem*), a tím pádem přeneseně i na tradičnější americké hororové snímky.

*Nosferatu* je s Meyrinkovou knihou provázán hned několika způsoby. Grau, o kterém jsme hovořili již v minulé kapitole, vytvořil sérii přípravných, ale detailních kreseb a maleb, z nichž mnohé se nakonec dostaly takřka nezměněné do konečného filmu. Při práci na těchto skicách byl Grau, jak sám přiznal, výrazně ovlivněn ilustracemi Hugo Steiner-Praga k Meyrinkově knize.<sup>189</sup> Kromě určité podoby, které panuje mezi hlavou hraběte Orloka a hlavou golema z ilustrací Steiner-Praga, je příbuznost patrná i v architektuře *Nosferatu*, zejména ve scénách z Wisborgu (točených ve skutečnosti v Lübecku). Domy ve Wisborgu se nahýbají, což je typické pro filmy německého expresionismu. Zde však tohoto efektu ještě není docíleno nahýbáním samotných setů, nýbrž tím, že domy byly snímány skrze mříž okna a tato mříž byla nahnuta.<sup>190</sup>

Jinak je tomu v případě filmu *Der Golem* (1920) od Paula Wegenera. *Der Golem* je spíše fantastický než hororový film, je ale velmi podnětný co se týče animace architektury. Oproti plochým dekoracím, kterými se proslavil *Das Cabinet des Dr. Caligari*, představuje *Der Golem* více plastické a prostorové podání expresionistických principů. To později najde odezvu v amerických hororech studia Universal.

---

<sup>187</sup>MEYRINK 1971, 36.

<sup>188</sup>„Pod pochmurným nebem vypadaly, jako by spaly, a člověk necítil onu potměšilost a zlobu, jež z nich občas vyzařuje, když v ulicích leží mlha podzimních večerů a pomáhá zakrýt jejich tichou, téměř neznatelnou hru tváře. Během té dlouhé doby, co zde už bydlím, se ve mně zahnízdil neodbytný dojem, že existují určité hodiny za nocí a za nejčasnějšího svítání, kdy domy vzrušeně vedou spolu nezvučné, tajuplné porady. A mnohdy proběhne jejich zdmi slabé chvění, které je nevysvětlitelné, po střeších přebíhají šramoty a padají do okapových rour - a my je nepozorovaně vnímáme otupělými smysly a ani se neptáme po jejich příčině.“  
Ibidem 25.

<sup>189</sup>JACKSON 2013, 30.

<sup>190</sup>PAPAPETROS 2005, 15.

Námětem Wegenerova filmu je tradiční legenda o Rabbi Löwovi a nikoli Meyrinkův román, přesto vykazují jisté podobnosti v přístupu k architektuře židovské čtvrti. Wegenerův film se ahistoricky odehrává ve středověku, jak můžeme usuzovat z gotických forem, které prostupují všemi scénami. V provedení architekta Hanse Poelziga však tyto gotické formy nabývají velmi svébytných a nevšedních tvarů.

Domy s chaotickým hrázděním se kroutí a vlní, jakoby je někdo spíše nedbale vymodeloval z hlíny, než skutečně postavil.<sup>191</sup> Jejich nesmírně převýšené štíty se nahýbají nad ulicí a působí jako masa, která sama vyrostla ze země a je obdařena vlastním životem, podobně jako to popisoval Meyrink [16]. Tato organičnost se plně projevuje v interiérech, které deformují gotická žebra kleneb takřka k nepoznání [15]. Nábytek i detaily v těchto domech (například kování na dveřích) nabývají silně vegetativních forem a umocňují dojem růstu, bujení.

Přestože Wegenerův *Der Golem* stojí spíše na začátku kinematografie, představuje asi nejzazší bod v tom, kam až lze zajít při animaci architektury, aniž by byly využity antropomorfní prvky nebo rozpohybování.

Animace architektury ve filmu *Der Golem* slouží jinému účelu než vyvolávání strachu, ovšem je v ní latentně přítomen určitý aspekt, který by bylo možno interpretovat jako děsivý. Tento aspekt se stane názornějším, podíváme-li se na něj optikou knihy, kterou často cituje Eisnerová - *Abstraktion und Einfühlung* (1907) od Wilhelma Worringera. Vazby mezi Worringerovou prací a expresionismem jsou obecně známé. Zjednodušeně podáno, podle Worringera „nordický“ člověk tíhne k abstrakci a tato touha se nejsilněji manifestuje v gotické architektuře. Tento spirituální neklid vede k animaci neorganického a zde vidí Eisnerová paralelu s filmy německého expresionismu.

Nezajímá nás ověřitelnost Worringerových teorií, ale spíše to, zdali měly vliv na dobové německé filmaře, či ještě lépe zdali pojmání gotické architektury v německých expresionistických filmech vychází z podobného přístupu. Na základě vizuální příbuznosti spojuje Worringerovy závěry s filmy německého expresionismu právě Eisnerová.

Worringer nebyl první, který analyzoval gotickou architekturu na základě jakéhosi vnitřního dynamismu či pnutí energií.<sup>192</sup> Tato otázka původu či podstaty gotické architektury

---

<sup>191</sup>K této skutečnosti jistě přispěl fakt, že Poelzigovy skici převedla do trojrozměrných podob jeho budoucí žena, sochařka Marianne Moeschková. Ibidem 13.

<sup>192</sup>Už v 18. století se snažili někteří teoretici vysledovat původ gotické architektury zpět k přírodním tvarům,

je sama o sobě nepodstatná pro tuto práci, relevanci ji však dodává skutečnost, že ona animace neorganického, o níž hovoří Worringer, může vyvolávat hrůzu.

To je příklad Lafcadio Hearna, který v roce 1900 ve své knize *Shadowings* publikoval pozoruhodnou esej *Gothic Horror*.<sup>193</sup>

Hearn vypráví, jak jej od mala děsila gotická architektura, především hrotité tvary oken či kleneb. Během života se marně pokoušel vysvětlit tento svůj pocit a umělecko-historické publikace jej neuspokojovaly. Nakonec odhalil podstatu svého strachu z tvarů gotiky, když se jednoho dne podíval do korun palem. Úhel, v jakém se setkávaly větve jednotlivých palem, mu připomněl linie gotické klenby a z toho vyvodil, že hrůza, kterou cítí při pohledu na gotickou architekturu, je strachem z obludného pohybu:

*„The effect of the Gothic arch depends altogether upon the intimation of energy. An arch formed by the intersection of two short sprouting lines could suggest only a feeble power of growth; but the lines of the tall medieval arch seem to express a crescent force immensely surpassing that of nature. And the horror of Gothic architecture is not in the mere suggestion of a growing life, but in the suggestion of an energy supernatural and tremendous.“*<sup>194</sup>

V této kapitole jsme doposud hledali (především v beletrii) ty momenty, které vedou k animaci strašidelného hradu, mimo jiné antropomorfickými prvky. Cílem této práce je však především prozkoumat, jak se tyto prvky projeví ve filmech, kde bývají jedněmi z mnoha „cizorodých“ forem vložených do rámce gotické architektury. Worringerovy teorie nám však umožňují nehledat tyto formy animace vně, nýbrž uvnitř gotické architektury samotné a Hearnova reakce nám ukazuje, že tento domnělý „vnitřní pohyb“ gotických forem může být zdrojem hrůzy. Worringerovy ani Hearnovy postřehy nemusíme brát jako relevantní pro umělecko-historické bádání, ale jsou podnětné, co se týče recepce gotické architektury v populární kultuře. Děs způsobovaný domnělou animací gotických tvarů je tak další aspekt ovlivňující její podobu v rámci hororových filmů a zároveň jedním z možných vysvětlení, proč je gotika tak neoddělitelně spojena s tímto žánrem.

---

zvláště lesů, jež domněle inspirovaly Góty ke stavbě katedrál. Tyto teorie pokračovaly i v 19. století a přidaly se k nim jiné, které interpretovaly gotickou vertikality jako výraz křesťanské spirituality a touhy duše přiblížit se Bohu.

<sup>193</sup>Lafcadio Hearn (1850-1904) byl původem evropský spisovatel, který se usadil v Japonsku a proslavil se především knihami o japonské mytologii a duchařských příbězích

<sup>194</sup>HEARN 2012, 35sq.

## 7.5 Animace strašidelných hradů ve filmu

Ve filmech můžeme rozeznávat vesměs tři způsoby animování strašidelného hradu. První z nich je modelování samotné hmoty architektury takovým způsobem, který ji obdaří zdánlivým vnitřním pohybem, jako jsme to viděli u filmu *Der Golem* a jiných snímků německého expresionismu. Pohyb v této architektuře je jaksi dočasně „zmražený“, jako by strašidelný hrad spal, ale v každém momentu se může znovu probudit.

Druhý způsob je animovat strašidelný hrad využitím antropomorfických forem nebo pomocí tapisérií, reliéfů, soch a dalšího vybavení, které mají podobu zvířat, mystických bytostí (chrličů) nebo přímo postav. Takovéto prvky mohou být velmi výrazné, nebo zprvu nenápadné a jejich význam se navyšuje postupně s tím, jak je odhalovaná zlověstná vůle hradu (chrliče například bývají zabírány kamerou tak, jako by se již chystaly na nebohého návštěvníka skočit).<sup>195</sup>

Třetím způsobem je uvést strašidelný hrad nebo jeho části přímo v pohyb. Tento způsob se samozřejmě objevuje především v animovaných snímcích, ale občas i v hraných, za asistence digitálních či mechanických efektů. Tento třetí způsob již využívá jiných než čistě výtvarných (vizuálních, ale nepohyblivých) metod, a proto stojí spíše na okraji našeho zájmu.

První způsob animace strašidelného hradu můžeme vidět ve filmu *Frankenstein* (Whale, 1931). Je to první horor studia Universal, který ve větší míře navázal na „vnitřní pohyb“ architektury rozpracovaný v německém expresionismu. Věž na vrcholku hory, ve které se doktor Frankenstein snaží oživit svůj výtvar, nemá jedinou kolmou stěnu ani jediný pravý úhel. Zdi z masivních kamenů se nahýbají stejně zneklidňujícím způsobem jako v *Nosferatu* a *Der Golem*. Architektura věže vyvolává dojem čehosi „gotického“, na rozdíl od filmu *Golem* ale nevyužívá gotických forem. Je to spíše jakási obecná kamenná zlověstná struktura, stojící někde mezi *Der Golem* a *Das Cabinet des Dr. Caligari*.

Animace architektury v duchu německého expresionismu se objeví ještě později ve filmu *Son of Frankenstein* (Rowland, 1939). Zde jsou však hrubé kamenné zdi nahrazeny čistými povrchy a výsledný efekt tak působí velmi „studiově“. V pozdějších hororech mimo studio Universal se však zdá, že tento způsob animace nenašel příliš velký ohlas.

---

<sup>195</sup>Zajímavé je, že přestože se takováto hrůzostrašná dekorace vyskytuje ve filmových strašidelných hradech poměrně často, v původních gotických románech se téměř nevyskytuje. Strašidelné sochy a reliéfy nenajdeme v díle Poea (s výjimkou vyřezávaného stropu v *Ligeia*), neobjevují se ani ve Stokerově knize. Připomeňme však, že děsivá výzdoba byla součástí fantasmagorií a objevovala se i v divadelních hrách, například zdobící nekromantův oltář v Lewisově *The Wood Daemon*.

Daleko oblíbenější je druhý způsob. Raný příklad nacházíme ve filmu *Dracula* Toda Browninga, konkrétně v tapiserii která visí v hodovní síni Draculova hradu [7]. Jak jsme již mnohokrát zmínili, tapisérie patří k tradičnímu vybavení strašidelného hradu. Zde je však zvláště navrstvená, spíše jako záclona než tapisérie. Toto zohýbání činí nečitelným hlavní námět a jediné, co tak vidíme, jsou tajemné obličejce, které zlověstně vykukují ze stínů záhybů. Velmi jednoduchým, ale rafinovaným způsobem je zde dosaženo podobného efektu, jaký vyvolává tapisérie v Poeově *Ligeia* s arabeskními figurami. Tapisérie v *Draculovi* se může zdát poměrně nenápadná, to však platí pro anglojazyčnou verzi snímku. Jak již bylo řečeno, španělská verze je kinematograficky vyspělejší a mnohem lépe pracuje s prostředím, takže tajemné tapiserii dává větší prostor.

Další ukázkou najdeme ve filmu *The Haunting* (Wise, 1963), první ze dvou adaptací knihy *The Haunting of Hill House*. V jedné ze scén se Eleanor dívá na dlaždice s rostlinným ornamentem, které zprvu vypadají nenápadně a nezajímavě, ale pomocí správného nasvícení se mezi listy objeví náznak obličejce (ten je následně ještě zdůrazněn přiblížením a natáčením kamery) [17]. Je to skvostná ukáзка nenásilného animování architektury, která takřka doslova ilustruje děsivost arabesky tolikrát popisovanou Poeem. Stejně jako v *Ligeia* se v této scéně dostatečně komplikovaný ornament přetváří v zlověstné obrazce za pomoci osvětlení a správné míry představivosti.

Děsivé chrličce a jiná figurální zhmotnění zlověstné podstaty strašidelného hradu se na plátcích kin objevují až později. V naprosté většině hororů studia Universal žádné takovéto sochy či reliéfy nenacházíme. Dokonce ani takřka obligátní lebky s kostmi. Ve zmíněném *The Haunting* se tento způsob animace objevuje, ale pouze v závěrečné části filmu, kde Eleanor utíká chodbami domu a je snímána tak, že se v záběrech s ní opakovaně objevují busty a jiné figurální dekorace. Animace těchto faunů a andělíčků z *The Haunting* je však vyvolána díky práci s kamerou, jejich výtvarná podoba sama o sobě děsivá není.

Zdá se, že první záměrně strašidelné reliéfy a sochy se poprvé neobjevují v americké, ale italské kinematografii, konkrétně ve filmech režiséra Maria Bavy. Nejvýmluvnější je v tomto ohledu snímek *I Vampiri* (1957), který kombinuje gotický horor s italským žánrem *giallo* (mysteriózní detektivky).<sup>196</sup> Do prostředí Paříže zasazuje Bava gotický strašidelný hrad, na první pohled jako vystřižený z produkce studia Universal. Bavův hrad je však daleko

---

<sup>196</sup>Film původně režíroval Riccardo Freda, nakonec jej ale dokončil Mario Bava, který byl původně kameramanem tohoto snímku. Autorem setů je Beni Montresor.



vyzdobenější figurálními výjevy, které nezaprou snahu působit strašidelně [14]. Pilíře podpírající klenbu jsou do jednoho dekorovány stejným reliéfem šklebícího se ďábla s dlouhým nosem, ostny na hřbetě a ptačími pařáty, jejich hlavice pro změnu lvem, který cení zuby. Tyto reliéfy se nacházejí v každé místnosti hradu a jejich děsivost vynikne zvláště při spodním nasvícení, které je ve filmu časté.

Nejvýraznější je socha harpyje, která zdobí patu schodiště. Tato harpyje má ptačí hlavu a blanitá proděravělá křídla, jejichž špičaté konce slouží jako svícny. Zajímavá je draperie, která je vytesána z kamene a lemuje lomené oblouky dveří. Konce této draperie jsou stylizované takovým způsobem, že připomínají špičaté konce křídel harpyje a ostny na hřbetech ďáblů.

*I Vampiri* je nejen asi první film gotického hororu, který využívá děsivé figurální výzdoby, ale do dnešní doby nebyl ve výraznosti a množství těchto reliéfů překonán (s výjimkou filmu *Dracula* Johna Badhama).

Co se týče třetího způsobu animace, tedy rozpohybování, ranou ukázkou nalezneme již ve filmu *La maison ensorcelée* (de Chomón, 1908), kde se fasáda strašidelného domu na chvíli promění v obličej s cylindrem namísto komínu. Dalším příkladem je kreslený film *The Haunted House* (Disney, 1929) v němž je fasáda domu na krátkou chvíli antropomorfizována a rozpohybována. Přestože v těchto snímcích je animace strašidelného domu komickým prvkem, můžeme zde vidět počátek tradice, která vyústí v animovaném filmu *Monster House* (Kenan, 2006).

K pohybu architektury dochází ve Wiseově *The Haunting*, kde se v závěrečné scéně zlověstně prohýbají dveře a strop. Daleko výraznější ukázkou tohoto přístupu je druhá filmová adaptace knihy Shirley Jacksonové, *The Haunting* (de Bont, 1999). Hlavním prvkem při vytváření děsivé atmosféry v tomto filmu je digitální animace. Dochází zde k rozpohybování soch orlů, lvů, vyřezávaných hlav andělíčků, ale dokonce i dřevěných gotických fiál, které zdobí postel. De Bontův film bývá někdy kritizován kvůli přemíře digitální animace, která je příliš explicitní a místy může působit až komicky.

## 8 Teatrální gotika

V minulých kapitolách se již několikrát prokázalo, jak důležité je divadlo pro žánr gotického hororu. V této zkrácené kapitole chceme ukázat, že gotický žánr je s divadlem nejen úzce propojen, ale že určitá divadelnost je v gotickém hororu obsažena implicitně. Zjednodušeně řečeno, gotický horor je teatrální a tato jeho vlastnost ovlivňuje podobu strašidelných hradů.

Divadelnost je patrná již v původních gotických románech. Důležitou roli zastával měsíc, jehož paprsky mnohdy napomohly hrdince v útěku před pronásledovatelem tím, že jí ukázaly místo, kde se nacházejí skryté dveře. Jindy zase měsíční svit dopadající skrze barevné vitráže navozoval atmosféru scény. Měsíční světlo fungovalo v gotických románech coby divadelní nasvícení, jak to shrnuje Railo:

*„It lends an indistinct and weirs shape to each feature; it is a theatrical searchlight cast from the wings at suitable moments to reveal to the terror-stricken audience visions and scenes of fear.”<sup>197</sup>*

S gotickým hororem je však spojena i teatrálnost pokročilejšího druhu, která je patrná v pseudogotických sídlech Walpola a Beckforda. Již jsme zmínili, že Strawberry Hill je stavba snažící se navodit dojem gotického hradu, ale je to jen iluze, která je dokonce místy přiznaná (například ony tapety namísto gotických kružeb). Je to třináctá komnata, ve které mohl Walpole prožívat svou představu středověku. Na tuto skutečnost navazuje Emma McEvoyová, která soudí, že celé Walpolovo sídlo vlastně jen „hraje roli“:

*„With respect to Strawberry Hill, there is a sense in which the whole house was performing: it is after all an ex-dairy pretending to be a castle. Everything within it was performing too – Walpole’s objets d’art, his furniture and furnishings.”<sup>198</sup>*

S touto vlastností Walpolova sídla souvisí i oslavy, které zde byly pořádány. Tyto Walpolovy večírky měly svou choreografii. Při jedné příležitosti například Walpole přivítal své hosty s dřevěnou kravatou a rukavicemi až po loket. Provedl je komnatami svého sídla a následně jim ukázal svou domácí tiskárnu, kde se právě tiskly jeho verše. Když byl tisk dokončen, vydal pokyn a zazněly fanfáry.<sup>199</sup>

---

<sup>197</sup>RAILO 1927, 11sq.

<sup>198</sup>MCEVOY 2011.

<sup>199</sup>Ibidem.

Ještě dále posunul umění slavností William Beckford ve Fonthill Abbey. Jeden z jeho večírků začínal tak, že hosté projeli pod lomeným obloukem zdi ohraničující jeho pozemky a byli přivítáni hudbou a světlem lamp zavěšených na stromech. Pak přišli do hodovní síně vyzdobené tapisériemi a fialovým damaškem a pojedli zvláštní pokrmy u ebenového stolu.

Po večeři se odebrali do horních síní, které osvětlovaly nepravidelně rozmístěné tajemné postavy v kápích s pochodněmi, přičemž hosty doprovázela hudba evokující křesťanskou mši.<sup>200</sup>

McEvoyová shrnuje Strawberry Hill, Fonthill Abbey a okázalé slavnosti v nich konané následovně:

*„The furniture, the furnishings, even the food is masquerading. It is this aspect of the Gothic architecture of Walpole and Beckford, which most differentiates it from Gothic revival architecture of the Pugin kind. Fonthill Abbey and Strawberry Hill are buildings in masquerade and for masquerade. They are realized through performance and through the imaginative inhabitation of their occupants and visitors. Put very simply, they are the kind of houses where you can have good parties.“*<sup>201</sup>

Již jsme ukázali, že Strawberry Hill patrně hrálo značnou roli při utváření podoby Otrantského zámku, a proto se můžeme domnívat, že onen performativní aspekt Walpolova sídla má také odezvu v jeho gotickém románu. Rovněž je možné vytvořit paralelu mezi Beckfordovými takřka divadelními večírky a pěti paláci ve Vathekovi, které měly uspokojit všechny lidské smysly.

Jak píše McEvoyová, sídla Walpola a Beckforda jsou vlastně maškarády a u tohoto fenoménu se na chvíli zastavíme. Maškarády jsou s gotickým hororem silně provázány a jsou vlastně jedním z projevů teatrálnosti tohoto žánru. Zajímavé je, že v jistém smyslu mohou být maškarády samy zdrojem hororu.

V 18. století byly maškarády veřejné. Jak píše Terry Castle, děsivost maškarády spočívá v tom, že se proviňuje vůči společenským konvencím, dochází v ní k míchání postavení, pohlaví, překročení erotických tabu.<sup>202</sup> Ke konci 18. století ztrácí maškarády na významu a

---

<sup>200</sup>Ibidem.

<sup>201</sup>Ibidem.

<sup>202</sup>CASTLE 1986, 52.

přesouvají se do privátních prostorů.<sup>203</sup> Nabývají tak formy, jakou jsme viděli u Beckforda.

Poe ve svých povídkách využívá motiv maškarády hned několikrát a podle Castla ji činí ještě zlověstnější.<sup>204</sup> Příběh *The Cask of Amontillado* (1846) se odehrává v Benátkách během karnevalu a maškarní bál se objevuje i v povídce *Hop-Frog* (1849). Nejslavnější je samozřejmě maškarní ples v *The Masque of the Red Death*, který se svými barevnými komnatami není příliš vzdálen slavnostem pořádaným Beckfordem.

Vraťme se od maškarád zpět ke tvrzení, že gotický horor je teatrální ze své podstaty. Clive Bloom soudí, že toto tvrzení je možné i obrátit. Podle něj je možné říci, že nejteatrálnější divadelní žánr, opera, je ve svém způsobu prezentace gotická.<sup>205</sup> Bloom uvádí příklad divadelního kritika Johna Dennise, který v roce 1706 napsal, že opera ohrožuje maskulinní povahu britského dramatu a na závěr svého soudu uvádí: „*Nothing is so Gothick as an Opera*“.<sup>206</sup>

Dennise použil výraz *gothick* jako synonymum pro „barbarský“, přesto lze sledovat příbuznost gotického hororu dále. Podle Blooma je přirozeností opery, že podrývá racionalitu, která řídí naše vnímání reality. Gotické romány podle Blooma také útočí na ideál realismu a díky *The Castle of Otranto* se „operní“ dostalo do anglické sensibility. Bloom toto propojení shrnuje následovně:

*By such a definition opera might be considered 'Gothick'; the genre of gothic was also distinctly 'operatic' not only 'extravagant', but also 'flagrantly artificial', 'flamboyant', 'passionate', 'irrational', and 'exotic'.* <sup>207</sup>

Z tohoto hlediska se pak Lerouxova volba pařížské opery jakožto dějiště jeho příběhu nejeví jako nečekaná, nýbrž nevyhnutelná. Jak už jsme ukázali, v Lerouxově knize se setkává mnoho konvencí gotického hororu, teatrálnost je však nejsilnější z nich. Podle Blooma to byl Lerouxův novinářský cit, který mu umožnil rozpoznat teatrální styl gotických románů a přiměl ho tak zasadit svůj příběh přímo do divadla.<sup>208</sup>

Leroux dokonce do budovy opery zasazuje i maškarní bál, na kterém se objeví Fantom v

---

<sup>203</sup>Ibidem 332.

<sup>204</sup>Ibidem 337.

<sup>205</sup>BLOOM 2010, 136.

<sup>206</sup>Ibidem.

<sup>207</sup>Ibidem 137.

<sup>208</sup>Dle Blooma může mít svůj význam i to, že Leroux psal svou knihu v éře nově vzkvétající kinematografie, a to může vysvětlit i vliv, který měl *Fantom opery* na film. (Ibidem 140)

kostýmu Červené smrti. Leroux tak využívá veškerý teatrální potenciál, který gotický horor skýtá, a to včetně referencí na své předchůdce. Důležité je, že pomocí pařížské opery propojil Leroux teatrálnost gotického hororu s neobarokním dekorem.

Tato skutečnost je patrná ve filmových adaptacích Lerouxova příběhu. Jak jsme probrali v kapitole o třináctých komnatách, Fantomův příbytek je v Lerouxově knize výstřední, ale neobsahuje žádné (neo)barokní vybavení. Ve filmu *The Phantom of the Opera* (Julian 1925) se však ve Fantomově sídle objevuje neobarokní zlatá postel ve tvaru lodi. Jak je propojení Fantomova příběhu a neobarokního dekoru silné můžeme vidět ve filmovém zpracování muzikálu Andrewa Lloyda Webbera *The Phantom of the Opera* (Schumacher, 2004). Zde sestává Fantomovo obydlí z neobarokních kandelábrů, zrcadel a dalšího zlatého a blyštivého vybavení rozestavěného na břehu podzemního jezera [18]. Takováto dekorace je na míle vzdálena knižnímu salonu s květinami, který vypadá jako každý jiný salon v Paříži. Ve Webberově a Schumacherově podání se výzdoba pařížské opery přenesla i do jejího temného podzemí.

Skutečnost že teatrálnost Lerouxova *Fantoma opery* a jeho filmových zpracování měla vliv na naše vnímání gotického hororu, lze doložit na příkladu tajemné postavy hrající na varhany, která se již stala klišé. V průběhu 20. a 21. století byl takovýto zlověstný varhaník mnohokrát využit jako karikatura a varhany si našly cestu i do Haunted Mansion v zábavním parku Walt Disney World. Stejně tak se lze domnívat, že díky *Fantomovi opery* máme s určitým aspektem gotického hororu neodmyslitelně spojený neobarokní (rokokový) dekor.

Vedle *Fantoma Opery* můžeme zmínit ještě jiný příklad teatrálnosti gotického hororu, který nalezneme v knižní sérii *The Vampire Chronicles* od Anne Riceové a její filmové adaptaci *Interview with the Vampire* (Jordan, 1994). V příběhu žijí upíři v bývalém gotickém kostele v Paříži, který je přestavěn na divadlo. V něm pořádají představení, při nichž předstírají, že jsou lidé, kteří hrají role upírů. Vidíme tedy, že v gotickém hororu může strašidelný hrad vstoupit do prostředí divadla a stejně tak může divadlo vstoupit do prostředí strašidelného hradu.

## 9 Makabrovní: *Dracula* (John Badham, 1979)

Film *Dracula* režiséra Johna Badhama označíme termínem makabrovní, protože v rámci tří filmů probíraných v této práci nejvíce využívá tradiční motivy jako lebky, kosti a jiné funebrální prvky. Podoba strašidelného hradu v této verzi Draculovy legendy se zdá být více „konvenční“ než v Coppolově či Sommersově, protože dekorace čerpá velkou měrou z klasického repertoáru gotického hororu. Na druhou stranu tyto vizuální prvky kombinuje, přetváří a uplatňuje s takovou originalitou a do značné míry i přehnaností, že vyznačuje nový přístup v rámci Draculovských adaptací, který se vědomě odvrátí od vizuálních klišé gotického hororu a bude se snažit najít nové a netušené podoby strašidelného hradu. V rámci vývoje strašidelného hradu tak pro nás Badhamův *Dracula* představuje konec jedné éry zobrazování a začátek nové.

Příběh Badhamova filmu začíná v říjnu roku 1977 na jevišti divadla Martin Beck Theatre v New Yorku, kde se konala premiéra divadelní hry *Dracula* s Frankem Langellou v hlavní roli. Hra vycházela z textu dramatisace, kterou napsali Hamilton Deane a John L. Balderston v roce 1927 a která byla předlohou filmu Toda Browninga.

Langellovo ztvárnění Draculy jakožto přitažlivého romantického hrdiny mělo značný úspěch u (nejen ženské části) publika a hra se okamžitě stala hitem. Její úspěch inspiroval nápad natočit další filmovou verzi Draculy, tentokrát s Langellou v hlavní roli a režiséřským dohledem byl pověřen John Badham.

Badhamův *Dracula* je dalším příkladem provázanosti gotického hororu a divadla. Pozadí jeho vzniku je prakticky stejné jako tomu bylo v případě verze Toda Browninga, která byla iniciovaná úspěchem divadelní hry s Lugosim v hlavní roli. A stejně jako onedny v roce 1931, i v Badhamově *Draculovi* nezůstane divadlo pouhým podněcovatelem, ale promluví i do vizuální stránky filmu a to v míře dosti značné.

Bez ohledu na to, že se Badham a scénárista W. D. Richter rozhodli nespoléhat pouze na text dramatisace a čerpat rovněž i ze Stokerovy původní knihy, produkční design filmu je velmi silně ovlivněn svým divadelním vzorem, ve kterém kulisy a kostýmy navrhoval Edward Gorey.<sup>209</sup>

---

<sup>209</sup>Edward St. John Gorey (1925-2000) byl americký spisovatel a umělec známý především svými ilustrovanými knihami. Jeho kresby tuší se vyznačovaly velmi osobitým a snadno rozpoznatelným stylem. Scény těchto kreseb bývají zasazeny do prostředí viktoriánské či edvardiánské Anglie, jsou prodechnuty nadsázkou, černým humorem a zároveň je v nich cosi zneklidňujícího.

Goreyho scénografie neztratila dodnes nic ze svého jedinečného půvabu a ve své době byla vysoce hodnocena i kritikou.<sup>210</sup> Kulisy jsou provedeny plně v duchu Goreyho osobitého stylu. Jsou prakticky naprosto ploché a všechny architektonické prvky i předměty jako knihy v policích, vázy a obrazy jsou pouze nakresleny [19]. Černobílé kulisy tak vypadají jako Goreyho ilustrace vyvedené tuší. Mají jejich charakteristické šrafování i naivismus a nadsázku. Vedle vtipných nenápadných předmětů jako kostra panenky s kosou pohozená na horní polici knihovny nás zajímá především způsob, kterým Gorey propojuje „drakulovské“ motivy s architekturou.

Stylizovaná netopýří křídla se objevují v supraportách dveří, v krbových římsách a v patách svazkových pilířů, které jsou navíc zdobeny okřídlenými lebkami se špičáky. Jakkoli jsou Goreyho kouzelné kulisy ve své stylizaci spíše úsměvné než strašidelné, nelze je přejít jako pouhou ukázkou divadelní nadsázky, protože ono propojování strašidelných motivů s gotizující architekturou v mnohém předznamenává styl Badhamova filmu.

Jak přiznal sám Badham, výraznost Goreyho kulis postavila jeho štáb před otázku, jak převést tento vizuální styl do filmu.<sup>211</sup> Než si ukážeme, jakým způsobem na tuto otázku Badham a jeho spolupracovníci odpověděli, uvědomme si, jak je zásadní, že si ji vůbec kladli. Takovýto přístup naznačuje, že Badhamovým záměrem bylo především převést na filmové plátno esenci divadelní hry a nikoli Stokerovy knihy. Nejdůležitějším pojítkem divadelní a filmové verze byl samozřejmě Langella a jeho romantické podání *Draculy*, zdá se však, že Badham se cítil do velké míry determinován i Goreyho výtvarným provedením.

Badhamův *Dracula* nabízí několik zajímavých ukázek produkčního designu, my se ovšem soustředíme pouze na set, který je ve filmu označován jako Carfax Abbey. Právě podivuhodná podoba tohoto opatství je důvodem, proč jsme Badhamův film zařadili do našeho výběru. Přestože se Badhamova vize *Draculy* v mnohých ohledech jistě vyznačuje novátorskými prvky, ať už po stránce scénářistické či herecké, je to nepřehlédnutelnost Carfax Abbey, která vedla k napsání této kapitoly.

Nejprve si připomeňme, kde stojí Carfax Abbey v rámci Stokerova původního příběhu. Je to nemovitost, kterou *Dracula* s pomocí Jonathana Harkera zakoupí a kam se následně přemístí i s bednami hlíny z jeho rodné země. Tato stavba mu pak slouží jako útočiště během

---

<sup>210</sup>Na předávání cen Tony v roce 1978 vyhrál Gorey v kategorii Nejlepší kostýmy a byl nominován v kategorii Nejlepší návrh scény. Hra také vyhrála cenu za nejvíce inovativní produkci znovu-uvedení.

<sup>211</sup>SLAUGHTER HEAD /BADHAM 2012.

jeho pobytu v Anglii do té doby, než jej vypátrá doktor Van Helsing s ostatními a bedny zničí.

Ve Stokerově románu je Carfax Abbey stará budova o čtyřech stranách obehnaná vysokou zdí. Další detaily, které Harker sděluje hraběti Draculovi, zní takto:

*The house is very large and of all periods back, I should say, to mediæval times, for one part is of stone immensely thick, with only a few windows high up and heavily barred with iron. It looks like part of a keep, and is close to an old chapel or church. I could not enter it, as I had not the key of the door leading to it from the house, but I have taken with my Kodak views of it from various points. The house has been added to, but in a very straggling way, and I can only guess at the amount of ground it covers, which must be very great.*<sup>212</sup>

Carfax Abbey je tedy poněkud zvláštní stavba vyznačující se určitými vlastnostmi typickými pro strašidelný hrad, jako jsou starobylost, rozsáhlost, přítomnost kaple, přesto však ve své děsivosti poněkud zaostává za Draculovým transylvánským hradem. Později se dozvídáme, že vše vevnitř pokrývá silná vrstva prachu a pavučiny, to je ovšem o interiéru Carfax Abbey vše. Je také třeba poznamenat, že tato stavba ve Stokerově knize nesloužila jako opatství (není to zmíněno) a je zde označována pouze jako dům.

V Badhamově filmu plní Carfax Abbey několik funkcí najednou, což vychází ze způsobu vyprávění. Film v podstatě začíná Draculovým příjezdem do Whitby a jeho nastěhováním se do Carfax Abbey. Transylvánské epizody, kterými Stokerova kniha začíná, byly ve filmu zcela vynechány.<sup>213</sup> Funkce Draculova transylvánského hradu jakožto jeho reprezentačního sídla tak do velké míry přechází právě na Carfax Abbey. Badhamův film vykresluje Dracula jako sympatického romantického hrdinu, který naváže milostný stav s postavou Lucy, což do značné míry ovlivňuje podobu Carfax Abbey.

Není to již nepřístupný dům, do kterého se hrdinové Stokerovy knihy dostávají po mnoha peripetiích a Dracula zde nezastihují. Dracula v Badhamově Carfax Abbey pobývá jako kterýkoli jiný anglický gentleman, přijímá zde návštěvy a dokonce sem pozve Lucy, pro kterou připraví (romantickou) večeři. John Badham chtěl Dracula zobrazit jako zlo, které je ovšem maskováno svou přitažlivostí, a podoba Carfax Abbey tento přístup do velké míry odráží.<sup>214</sup>

---

<sup>212</sup>STOKER 2001, 39.

<sup>213</sup>V rámci titulků se pouze objevuje záběr na exteriér Draculova transylvánského hradu, což je ve skutečnosti St Michael's Mount u pobřeží Cornwallu.

<sup>214</sup>SLAUGHTER HEAD /BADHAM 2012.



Architektonické a dekorační prvky Carfax Abbey nemají být pouze přímočaře strašidelné a tajemné, ale také poutavé a možno říci spektakulární. To, co nás okamžitě překvapí, je množství sochařské výzdoby, která je zde nakupena takovým způsobem, že téměř nelze vidět plochy stěn [20]. Efekt tohoto dekoru je tak silný a překvapivý, že bychom Carfax Abbey mohli v tomto ohledu označit za třináctou komnatu. Carfax Abbey je samozřejmě rozsáhlejší struktura a nikoli pouze jedna nepřístupná místnost, princip třinácté komnaty zde však spatřujeme v kontrastu, který panuje mezi vnějškem a vnitřkem. Tento kontrast vynikne zvláště ve scéně, kdy Lucy přichází na večeři.

Nádvoří Carfax Abbey i jeho fasáda jsou bezútěšné a hlavní vstup lemují dva děsiví, rohatí a vychrtlí sedící atlanti, fantaskní bytosti, jejichž úkolem je spíše odrazovat návštěvníky, nežli je zvát. Když ovšem Lucy tuto původní nejistotu překoná, rozevře se před ní brána a ona spatří podmanivou halu nasvětlenou množstvím svíček.<sup>215</sup>

Interiér Carfax Abbey je jednou z ukázek toho, že do rámce gotické (či spíše gotizující) architektury lze vkládat naprosto negotické prvky, a přesto dosáhnout určité zvláštní jednoty, která působí cíleným efektem. Tu a tam roztroušený lomený oblouk a strohost kamenného povrchu stěn (které by leckterý divák jistě označil jako gotické) se propojuje s barokními schodišti a dveřmi v podobě obřích maskaronů [21].

Produkční designér Peter Murton se chtěl odchýlit od všech předešlých filmových adaptací Draculy:

*„I wanted to get away from designing the conventional staircase hall with a gigantic staircase down which everybody seems to fly, fall or do anything else like that.“<sup>216</sup>*

Při hledání originálního způsobu ztvárnění byly Badhamovi a Murtonovi inspirací architektonické kreace Ludvíka II. Bavorského. Badham jako jeden z důvodů této inspirace uvedl (poněkud nejasně) šílenství, které chtěli nechat projevit ve filmu.<sup>217</sup> Důvodem však možná byla spíše ona teatrálnost a předstírání, kterou se Ludvík II. obklopoval. Tato teatrálnost nejenže odpovídá žánru gotického hororu, jak to dokládá Emma McEvoyová na příkladu Walpola a Beckforda, ale zároveň dobře vyhovuje Badhamově snaze převést na

---

<sup>215</sup>Od třinácté komnaty bychom možná čekali větší barevnost a lesk. Badham chtěl film původně natočit černobíle, což mu ale nebylo umožněno, a tak se rozhodl alespoň celkově ztlumit barvy. Proto je i většina kulis jen velmi málo barevná. SAMUELSON 1979, 72.

<sup>216</sup>Ibidem.

<sup>217</sup>„(...) try to make some of that craziness evident in the world was part of the point.“ SLAUGHTER HEAD /BADHAM 2012.

filmové plátno atmosféru divadelní hry.

Fantaskní svět Ludvíka II. tedy posloužil jako inspirace, ovšem ne jako přímé modely. Všechny sochařské prvky Carfax Abbey jsou originální práce Murtona. Tyto reliéfy a sochy nejenže povrchy stěn bezezbytku pokrývají, jsou dokonce přímo implementovány do samotné architektonické struktury. Nejvýraznějšími prvky jsou jistě již zmíněné obří maskarony podobné těm, které je možné spatřit v manýristických zahradách. Mimo ně je dále interiér doslova zaplaven lépe či hůře rozeznatelnými sochami zvířat a mytologických bytostí, které jsou součástí sloupů, zábradlí a lamp. To vše je doplněno občasnými lebkami.

Co se týče animace architektury pomocí figurální výzdoby, je toto Carfax Abbey nejextrémnějším příkladem, který lze v hraném filmu nalézt. Film *I Vampiri* Maria Bavy byl dekorován ahistorickými strašidelnými sochami a reliéfy, co do výraznosti a množství se však s Badhamovým snímkem nemůže měřit. Strašidelná dekorace je v Carfax Abbey všudypřítomná a doslova znejasňuje strukturu prostoru.

Některé z těchto prvků jako lebky či chrliče patří k tradičnější výzdobě strašidelných hradů,<sup>218</sup> i když, jak již bylo řečeno, jejich množství posouvá jejich působivost na novou úroveň. Obří maskarony s bránou na místo úst jsou o poznání neotřelejší prvek, alespoň v rámci interiérů strašidelných hradů.<sup>219</sup> Lze je snad bez výčitek označit za teatrální a ukazují na silné propojení interiéru Carfax Abbey s divadlem. Ve své až komické nadsázce působí Badhamovo Carfax Abbey spíše jako divadelní kulisa než filmový set. Sama skutečnost, že ve spojení s Draculou tyto dekorace nějakým způsobem fungují (alespoň podle Badhama), dokazuje, že teatrálnost je opravdu jaksi implicitně přítomná v žánru gotického hororu.

Nejvýraznějším příkladem divadelní přehnanosti Carfax Abbey jsou všudypřítomné netopýří motivy [22]. Objevují se jako stylizované výplně dveří i jako realistické sochy v klenbách. Představa, že by Dracula své sídlo vyzdobil netopýry, je sama o sobě úsměvná. V případě Carfax Abbey je takováto dekorace dvojnásobně absurdní, protože v tomto domě byla již před tím, než se do něj Dracula nastěhoval! Netopýří motivy Carfax Abbey vychází jistě z Goreyho kulis, na které chtěl Badham svým způsobem navázat. Je to však především teatrálnost gotického hororu, která Badhama přiměla ke snaze evokovat styl broadwayské inscenace, která učinila z kreací Ludvíka II. vhodný zdroj inspirace a díky které set Carfax

---

<sup>218</sup>Připomeňme, že lebky s netopýřími křídly se jako výzdoba objevovaly už ve fantasmagoriích.

<sup>219</sup>Sochařsky vyvedený motiv maskaronu se občas ve filmech gotického hororu vyskytuje, nikdy však v takovýchto rozměrech. Například ve filmu *House od Usher* (BIRKINSHAW, 1989) je takto stylizovaný krb.

Abbey v Badhamově filmu zjednodušeně řečeno funguje.

## 10 Mysteriózní: *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992)

Draculovskou adaptaci Francise Forda Coppoly označíme přívlastkem mysteriózní, protože nejlépe rozvíjí tajemnost strašidelného hradu, jeho enigmatičnost a povahu labyrintu. Coppolovo ztvárnění Draculova hradu, které bude středem našeho zájmu v této kapitole, působí dojmem rozlehlé, komplikované struktury, kterou je možné prozkoumávat stejně jako se v ní ztratit a je z ní cítit přítomnost čehosi nadpřirozeného.<sup>220</sup>

Impulz k natočení *Bram Stoker's Dracula* vzešel, jak titul snímku napovídá, ze snahy věrně převyprávět původní příběh Stokerova románu. Cílem nebylo pouze držet se co nejbližší Stokerovy příběhové linie, ale převést na plátno také některé do té doby opomíjené aspekty románu, zvláště jeho erotismus.<sup>221</sup>

Coppolův film je zajímavým hybridem. Na jedné straně je to vědomá pocta počátkům kinematografie, která se projevuje v nespočetných odkazech na předešlé snímky a v používání tradičních mechanických a optických triků z éry němého filmu.<sup>222</sup> Na druhé straně se Coppola snaží své adaptaci vtisknout nový, do té doby neviděný vizuální styl, jehož vlajkovou lodí mají být kostýmy.

Coppola přizval ke spolupráci japonskou designérku Eiko Ishiokovou, aby zajistila kýženou výraznost a originalnost kostýmů. Coppola dokonce původně zvažoval poměrně radikální řešení nestavět hmotné sety a místo nich použít v pozadí plátna, opony a projekce, protože věřil, že extraordinární kostýmy budou dostatečné pro vykreslení atmosféry a film takřikajíc „utáhnou“ samy.<sup>223</sup> Přestože k tomuto plánu nakonec nedošlo, kostýmy si i tak udržely zásadní postavení:

*„(...) I wanted to lead with the costumes, let them be the jewel of the show. Rather than tax the resources of the production with elaborate sets, I wanted to make a more imaginative use of space and shadow.“<sup>224</sup>*

---

<sup>220</sup>Draculův hrad a celý film by měla obestírat magická atmosféra, jak píše Coppola: „*We have tried for a unique, striking visual style that immediately says you are in realm of magic.*“ COPPOLA/HART 1992, 5.

<sup>221</sup>Coppola k tomu například píše: „*I would like to do Dracula like a dark, passionate, erotic dream.*“ Ibidem 3.

<sup>222</sup>Podle některých badatelů lze v Coppolově *Bram Stoker's Dracula* nalézt odkazy až na šedesát filmů. I kdybychom pokládali toto číslo za přehnané, Coppolova adaptace je bezesporu prostoupená množstvím referencí. Mnozí z kritiků Coppolovi tento jeho „postmoderní přístup“ vyčítají. Například Thomas L. Reed ve svém článku zaměřeném právě na Coppolovy kinematografické odkazy píše: „*Caught up in this kind of centrifugal nexus of nods and in-jokes, seasoned viewers might indeed feel the film had no intrinsic unified purpose of its own (...).*“ REED 2010, 290.

<sup>223</sup>COPPOLA/HART 1992, 42.

<sup>224</sup>Ibidem 4sq.

Nedominantnějším prvkem v pozadí výtvarného zpracování celého filmu je pravděpodobně Orient. Ten do filmu vstupuje hned z několika směrů. Jednak je to propojení *Draculy* s historickou osobou Vlada III, na kterém Coppola z velké části staví.<sup>225</sup> Již jsme probrali, že toto propojení skýtá velký orientalizující potenciál. Coppola se svými spolupracovníky jej plně využívá a výtvarně film koncipuje jako setkávání Západu a Východu. S tím také souvisí Coppolovo pojmání Transylvánie jako země, kde se proplétají kultury mnoha národností.<sup>226</sup>

Druhým zdrojem je společnost viktoriánské Anglie, jež byla podle Coppoly fascinována Orientem. Jako příklad používá Coppola knihu *Arabian Nights*, která přes svou popularitu byla vydávána pouze pro soukromé odběratele kvůli svému erotickému obsahu.<sup>227</sup> Erotické ilustrace této knihy si prohlíží v jedné scéně filmu postavy Míny a Lucy a Coppola tak záměrně propojuje viktoriánské fantasie o Orientu s fantasiemi erotickými. Toto propojení se znovu objevuje později ve scéně, v níž se Harker setkává s Draculovými nevěstami.

Orientalizující podněty byly čerpány i z umění *fin de siècle*, které podle Coppoly často ukazuje vliv Byzance. Jedna z Draculových rób byla například vytvořená podle Klimtova obrazu *Polibek*. Vědomá inspirace malbami symbolismu a secese je ve filmu ovšem dobře patrná i jinde.

Nelze také opomenout, že díky národnosti Ishiokové se do filmu nakonec promítly prvky nejen blízkého, ale i dálného východu.

Přejdeme nyní k samotnému Draculovu hradu. Jak již bylo řečeno, v rámci námi probíraných tří filmů, ale i adaptací *Draculy* obecně, Coppolova verze Draculova hradu je jedna z nejlepších, co se týče znejasnění vnitřního prostoru a vytvoření iluze labyrintu. Jedním z nástrojů, kterými autoři původních gotických románů (zvláště Ann Radcliffová) vytvářeli napětí a tajemnou atmosféru, byly početné dlouhé chodby, které se stáčely, byly přerušovány schodišti a dveřmi a jimiž postavy bloudily.

Rozhodující v tomto ohledu není velikost strašidelného hradu, ale způsob jeho vystavění.

---

<sup>225</sup>Celý film začíná sekvencí odehrávající se v době Vlada III., která zachycuje to, jak se stal Draculou. Poté, co vyhraje bitvu s Turky, ale jejich lstí ztratí svou manželku Elisabet, znesvěť Vlad svou kapli, odvrhne Boha a prohlásí, že vstane z hrobu, aby Elisabet pomstil. V průběhu celého příběhu je pak s Draculou nakládáno jako s Vladem, který přežil staletí a chce pro sebe získat Minu, jež je „reinkarnací“ jeho Elisabet.

<sup>226</sup>Coppola: „*The recreation of mosaics and icons from the Eastern Orthodox church; costumes whose fabrics, detailing and colors reflected Byzantine decor; the use of furs later in the film to suggest Russian influence – all manifested this blending of cultures.*“ COPPOLA/HART 1992, 47.

<sup>227</sup>Tyto příběhy do angličtiny přeložil a vydal Sir Richard Burton v roce 1885.

Tak například Draculův hrad ve filmu Toda Browninga byla ohromný, ale neměl povahu labyrintu.<sup>228</sup> Prozkoumávání strašidelného hradu je samozřejmě spíše záležitostí narace, ovlivňuje ale i podobu dekorace.

Draculův hrad v Coppolově filmu nepředstavuje pouze sídlo, ale celý magický svět, v němž se odehrává ne jeden nadpřirozený úkaz a který stojí v opozici ke střízlivé realitě.<sup>229</sup> I když hrad v Coppolově filmu stojí po vzoru knižní předlohy na „reálném“ místě v Transylvánii, působí mnohem neskutečněji než Badhamovo Carfax Abbey a pocitově se blíží spíše k fantaskní Draculově pevnosti v Sommersově filmu *Van Helsing* (o němž bude řeč v následující kapitole). Výtvarná podoba hradu v Coppolově filmu jde ruku v ruce s jeho mysteriózní podstatou, jak o tom píše produkční designér Tom Sanders:

*„In the real world, in Hillingham, we've kept the elements pretty realistic, but whenever we got into anything to do with Dracula, we twisted the architecture, so that the minute you walked in the door of Dracula's castle, you'd be lost. It's another dimension in there.“*<sup>230</sup>

Draculův hrad je ohromná vertikální stavba umístěna na útesu, který ze všech stran obklopuje propast, a do níž se lze dostat jen po úzké cestě [24]. Zdi hradu sestávají z masivních kvádrů, které na sebe doléhají nepravidelně a je na nich patrný zub času. Tyto kamenné pilíře a oblouky jsou spojeny zvláštními železnými konstrukcemi, což byl Coppolův nápad:

*„What if Dracula's castle is partly ruined – if parts of it had crumbled and were shored up with some more modern structure? Maybe Dracula, who was in touch with the scientific innovations of his day, hired someone like Gustave Eiffel to prop up his castle with steel.“*<sup>231</sup>

Ocelové nosníky (nápadně připomínající Eiffelovy konstrukce), které drží pohromadě Draculův hrad, jsou skutečně originálním a poměrně odvážným výtvarným řešením a zdůrazňují jeden z nejzákladnějších aspektů strašidelného hradu – „ruinovitost“. Zároveň se při pohledu na masivní zdivo a oblouky, které jsou doplněné mřížemi přecházejícími v hroty (a místy i jakýmsi jeřáby) nelze ubránit přirovnání k imaginárním vězením Piranesiho.

---

<sup>228</sup>S tímto blouděním postav se často pracuje ve filmech vycházejících z tradice strašidelných domů, např. *Rose Red* (BAXLEY, 2002) či námi probírané *The Haunting* (Wise, 1963). V adaptacích *Draculy* se s tímto prvkem často nepracuje, přestože v knize Harker Draculův zámek prozkoumává.

<sup>229</sup>Ke scéně, v níž Harker přijíždí na Draculův hrad, Coppola píše: *„Here's where we really introduce the world of Dracula, and we ought to feel as though we're coming into his world ... with that Byzantine, oriental feel to it.“* COPPOLA/HART 1992, 38.

<sup>230</sup>Ibidem 43.

<sup>231</sup>Ibidem.

Podoba tohoto Draculova hradu má možná skutečně blíže k architektuře antického Říma než ke gotice.<sup>232</sup> Přesto je zde gotické tvarosloví patrné, především v lomených obloucích a částečně i v ocelových konstrukcích, které místy nahrazují gotický opěrný systém.

Interiér hradu je stejně kamenný a studený jako exteriér, a nemá téměř žádnou sochařskou výzdobu. Výjimkou jsou ohromné kamenné paže vystupující ze zdi, kterým v dlani hoří oheň. Tato poměrně originální parafráze tradičních držáků pochodní je poctou filmu *La Belle et la Bête* (*Kráska a Zvíře*, 1946) od Jeana Cocteaua. Cocteau ve svém zpracování slavné pohádky použil paže skutečných lidí, kteří drželi svícny skrze otvory ve zdi.<sup>233</sup> V Coppolově filmu se paže nehýbou a ztratily něco ze své pohádkovosti, zato působí více zlověstně. Při správném nasvícení vytváří stíny kamenných paží dojem, jakoby se po Harkerovi sápalý.<sup>234</sup>

Animace Draculova hradu se však ještě silněji projevuje v jeho samotné siluetě, která je inspirována grafikou *Černý idol* od Františka Kupky. Za vydatné asistence „kvazi-eiffelovských“ železných konstrukcí se Coppola a Sanders snaží vyvolat efekt, že kdysi majestátní Draculův hrad se postupem času rozpadl do tvaru postavy sedící na trůnu. Jedná se zde o další případ inspirace uměním *fin de siècle* a vzhledem k četnosti takovýchto Coppolových citací a narážek, není asi třeba hledat v tomto tvaru hradu nějaký hlubší význam. Jakožto propojování architektury a antropomorfních prvků ji lze zařadit do tradice animace strašidelného hradu.

Kromě kamenných paží (a několika soch v kapli) nenacházíme v Draculově hradu žádné ukázky výzdoby, která by byla spojena s architekturou. Prázdné studené prostory jsou tak dekorovány pouze volně stojící sochami, obrazy a dalšími předměty [25]. Mnohé z těchto objektů poměrně kontrastují s hrubostí kamenných zdí a nepůsobí ani tak jako nábytek či vybavení, ale spíše jako efektní exponáty bez praktického účelu. Objevuje se zde rozměrná

---

<sup>232</sup>Tato podobnost nejvíce vynikne v exteriéru, kde jsou kamenné bloky sestavené v pilíře, mezi nimiž se klenou jakési rozpěrné oblouky. Dolní část hradu, kde se tyto oblouky a pilíře propojují s hmotou skály, připomíná antické vykopávky.

<sup>233</sup>V původní verzi pohádky od Marie Leprince de Beaumont vstoupí otec Krásky do čarovného paláce, kde je připravená večeře, ovšem nikdo zde není. Pojí, usne, a když se ráno probudí, jsou pro něj připraveny šaty a snídaně. Otec Krásky usoudí, že tento palác patří asi nějaké dobré víle, která se o něj stará. Cocteau tuto skrytou obsluhu vyřešil pomocí lidských paží, které nejenže drží svícny, ale také servírují jídlo. Mimoto Cocteau použil živé herce i namísto soch. Myšlenku, že návštěvníky by mohl obsluhovat přímo sám palác, využili i v kreslené verzi pohádky od Walta Disneyho z roku 1991, v níž tvůrci uvedli v život samotné vybavení jako svíčky a konvice na čaj.

Skutečnost, že Cocteauovy živé svícny jsou silným motivem, dokládá vedle Coppolova snímku i filmové zpracování muzikálu *The Phantom of the Opera* (Schumacher, 2004) kde se objevují jako takřka přesná citace, čímž mimo jiné vytváří paralelu mezi romantickými zápletkami obou příběhů.

<sup>234</sup>Coppolovo nápadité zacházení se stíny je naprosto zásadní pro atmosféru Draculova hradu. Přesto jej ponecháme stranou, neboť se jedná spíše o kinematografický než o výtvarný prvek.

skulptura hlavy v kápi (která působí jako fragment většího celku) nebo zlacený trůn umístěný na římsě uprostřed zdi [26].

Stejně jako v kostýmech i mezi vybavením Draculova hradu dominuje orientalizující tendence. Nachází se zde předměty východoevropské proveniencí jako ikony, ale i sfingy a stolní servis se slony. Nejvíce se divák přiblíží Orientu v místnosti, v níž Harker narazí na Draculovy nevěsty, která je pojata jako harém s baldachýnem. Mimoto lze spatřit cosi orientalizujícího i v původní podobě Draculova hradu (před tím, než se z něj stala antropomorfská ruina), především v kopulovitém zastřešení, které připomíná byzantské stavby [23].

Přehršle orientálních předmětů v Draculově hradu by se mohlo na první pohled jevit jako nezvyklý a velmi originální přístup k zobrazování strašidelného hradu. Tento dojem bychom si mohli udržet, pokud budeme srovnávat Coppolův film pouze s jinými adaptacemi *Draculy*. Při náhledu z širší perspektivy gotického hororu je však tento hrad projevem orientalizujících tendencí, které jsme již ve stejné míře spatřili u Poea. Příbuznost Poeových povídek *The Assigantion* a *Ligeia* s Coppolovým filmem pomyslně stvrzuje mnohobarevná arabská lampa, kterou drží Dracula, když vítá Harkera na svém hradě.

Draculův hrad v Coppolově filmu je podobný Poeovým třináctým komnatám i tím, jak jsou v něm předměty nakupeny (bez jasného řádu). Podmanivost interiéru zde nevychází z architektonické dekorace (s výjimkou kamenných paží) jako u Badhamova Carfax Abbey nebo hradu v Bavově *I Vampiri*, ale z efektních předmětů. Tyto orientální předměty v Draculově hradu nemají stejně jako v *The Assigantion* žádný jiný účel než omámit a ohromit („*dazzle and astound*“).



## 11 Monstrózní: *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004)

Film *Van Helsing* ověňčíme výrazem monstrózní, a to nejen proto, že vzešel z nápadu spojit tři ikonická monstra studia Universal, kolem kterých se točí celý příběh, ale především proto, že jeho sety se vyznačují ohromnými rozměry a monumentalita je jedním z jejich hlavních aspektů.

*Van Helsing* se svým žánrem poněkud odlišuje od Badhamova i Coppolova *Draculy*. Je to dobrodružný snímek, který staví na tradici gotického hororu. Určitá dávka akce je přítomna v dílech gotického hororu už od počátků, je přítomna i ve Stokerově knize, a tudíž i ve filmových adaptacích *Draculy*. Ve *Van Helsingovi* je ovšem akce dominujícím prvkem a přirozeně ovlivňuje i podobu setů.

Sommersův film spojuje dohromady tři nejslavnější monstra studia Universal: Draculu, Frankensteinovo monstrum a Vlkodlaka (v originále *The Wolf Man*). *Van Helsing* je tak poctou této éře hororových filmů. Podobně jako ve svých předešlých filmech *The Mummy* (1999) a *The Mummy Returns* (2001) vychází Sommers z hororových klasik studia Universal a přetváří je do dobrodružné podívané poskytující napětí i komické scény.

Na rozdíl od Badhamova a Coppolova filmu nás nebude ve *Van Helsingovi* zajímat pouze jeden set, ale hned několik, protože Sommers vytváří bohatý fantaskní svět plně čerpající z tradice gotického hororu.

První ukázkou produkčního designu, u níž je třeba se zastavit, je transylvánská vesnice [27]. Je v ní zřetelný vliv německého expresionismu, který autoři filmu sami přiznávají.<sup>235</sup> Domy mají převýšené střechy a silně se naklání takřka přesně jako v *Golemovi* Paula Wegenera. Toto nahýbání je patrné i v cihlách komínů. Můžeme tak říci, že tyto domy zcela navazují na animaci architektury ve filmech německého expresionismu.

Na druhou stranu transylvánská vesnice vypadá realisticky jako místo, které by mohlo skutečně existovat (a po jistý čas existovalo u Kunratické Tvrze). Sommers trval na tom, aby všechny sety filmu byly uvěřitelné a na vesnici je to poznat.<sup>236</sup> Stavení v sobě mají prvky východoevropské dřevěné lidové architektury, jsou postavené z reálných materiálů a v detailech nepůsobí stylizovaně. Můžeme říci, že tato realističnost činí onu animaci architektury ještě sugestivnější, protože divák nemůže transylvánskou vesnici ani přejít jako

---

<sup>235</sup>SOMMERS 2004, 46.

<sup>236</sup>Ibidem.

fikci, ani přijmout jako skutečnost.

Další zajímavou stavbou je Frankensteinův hrad, který bychom mohli označit za klasickou ukázkou strašidelného hradu. Sestává ze dvou hlavních částí, laboratoře a haly. Laboratoř je vědomou poctou laboratoři ve filmu *Frankenstein* Jamese Whalea a má stejný kónický tvar.<sup>237</sup> Gotické tvarosloví je zde stylizováno podobným způsobem, jako jsme to viděli například u Browningova *Draculy*. Předně je laboratoř značně velká, možno říci předimenzovaná. Toto zvětšené měřítko je patrné i v jednotlivých částech, ve vysokém (a zvláště zakulaceném) lomeném oblouku okna a v monumentálním krbu. I když je tato laboratoř svými rozměry bezprecedentní, lze konstatovat, že se drží v tradici hororů studia Universal.

Co se týče podoby haly Frankensteinova hradu, vzdaluje se jakémukoli hradu a stává se spíše katedrální lodí. Je to velice vysoký a úzký prostor, jehož klenbu podpírá řada tordovaných sloupů. Tuto halu bychom mohli použít jako doklad toho, že při vytváření podoby gotického strašidelného hradu bývají v dnešní době využívány častěji prvky katedrální nežli ty pevnostní, snad proto, že jsou považovány za více typické pro gotickou architekturu.<sup>238</sup> Zároveň se zde však objevují autentické prvky jako krakorce, takže se hala drží pevně v mezích gotického rámce.<sup>239</sup>

Set Draculova letního sídla vychází z odlišné tendence. Je to jedna z nejlepších ukázek využití maškarády v gotickém hororu. Dracula v této scéně filmu vypraví spektakulární maškarní bál ve svém letním sídle, které se má nacházet v Budapešti. Nejedná se zde tedy o děsivý hrad kdesi uprostřed Transylvánie, ale o reprezentativní aristokratické sídlo s veškerou nádherou, kterou jen může poskytnout. A jako prostor, který bude tuto ideu dekadentní aristokracie nejlépe reprezentovat, si tvůrci *Van Helsinga* vybrali kostel sv. Mikuláše na Malé straně v Praze.<sup>240</sup>

Jakkoli se barokní kostel může zdát bizarní ve spojení s upířím hrabětem, který nesnese

---

<sup>237</sup> „I wanted to pay tribute to them, so in the laboratory, especially, you see the influence. Obviously, we bring it up to date for modern audiences.“ THE VAN HELSING INTERVIEWS 2004.

<sup>238</sup> To je příklad filmu *Dracula Untold*, kde má Draculův hrad z vnějšku podobu katedrály s dvojnásobným průčelím. Tento přístup je očividný v animovaném filmu *Vampire Hunter D* (Kavadžiri, 2000), kde mohli tvůrci přirozeně popustit daleko více uzdu své fantazii a strašidelný hrad Chaythe, jehož pouhé jméno vzbuzuje v postavách bázeň, vypadá jako tucet gotických katedrál spojených dohromady i s fiálami a opěrným systémem.

<sup>239</sup> Krakorce v interiéru Frankensteinova hradu by mohly vycházet ze skutečnosti, že se výrazně projevují v exteriéru hradu Pernštejn, který ve filmu posloužil jako vnějšek hradu Frankenstein.

<sup>240</sup> Dekadence je rozhodně jeden z aspektů, které chtějí tvůrci *Van Helsinga* tlumočit, a vychází už ze samotného způsobu, kterým Richard Roxburgh hraje Dracula: „*Dracula puts on a hell of a ball at St. Nicholas church. He's very decadent and exciting guy who certainly knows how to throw a party. In Hollywood, he would definitely fit in.*“ SOMMERS 2004, 51.

pohled na kříž, z vizuálního hlediska toto propojení funguje nejen v Sommersově filmu, ale i v širší tradici gotického hororu. Už v kapitole o třináctých komnatách jsme zmínili postřeh Davida Huckvala týkající se estétských prostorů (*ornate coffins*), do nichž se uzavírají Poeovi protagonisté a které se stanou sídly upírů ve filmech 20. a 21. století. Ještě lépe však „přirozenost“ propojení barokní nádhery s hrabětem Draculou vynikne, vezmeme-li v potaz teatralitu gotického hororu.

Už samotný fakt, že se tvůrci *Van Helsinga* rozhodli scénu s nákladným maškarním balem do filmu zařadit, ukazuje, jak těsně je teatralita svázána s gotickým hororem. *Fantom opery* Gastona Larouxa, a především jeho filmové adaptace nejenže upevnily teatralitu v rámci gotického hororu, ale zároveň ji propojily s novobarokním dekorem. Jakoby prostředí opery nebylo dostatečné, Leroux do ní umístil i maškarní ples. Scéna v letním sídle Van Helsinga téměř ve všech těchto aspektech na *Fantoma opery* navazuje.

Ples upírů se objevuje již ve filmu *The Fearless Vampire Killers* (Polanski, 1967), kde je ovšem spíše komický jako celý tento snímek.<sup>241</sup> Vyznění maškarního bálu ve *Van Helsingovi* je odlišné a blíží se spíše atmosféře tajných orgií ve stylu *Eyes Wide Shut* (Kubrick, 1999). Sommers chtěl, aby byl jeho ples nejokázalejší, jaký kdy mohli diváci spatřit, a zároveň měl určitý zlověstný podtón vzhledem k tomu, že jej pořádá Dracula:

„So what we wanted to shoot was the most insane, spectacular costume ball anyone had ever seen, and it had to be fairly twisted as this was Dracula's masquerade ball. I asked for flamethrowers and jugglers and high-wire acts. I wanted veritable Cirque de Soleil.“<sup>242</sup>

Kostel sv. Mikuláše musel být přirozeně upraven, aby mohl sloužit jako Draculovo letní sídlo [29]. Lavice byly odneseny, podlaha pokryta tanečním parketem, zpovědnice a všechny sochy držící kříž byly zakryty pomocí drapérií a paravánů v barokním stylu. Následně byl prostor doplněn množstvím svícňů a zrcadel. Je zajímavé, že jen s několika málo úpravami může být interiér barokního kostela proměněn na dějiště dekadentní maškarády. Skutečnost, že toto Draculovo sídlo může ve filmu přirozeně koexistovat s transylvánskou vesnicí a Frankensteinovým hradem, dokládá, že i (neo)barokní formy mají v gotickém hororu své místo.

Nejdůležitějším setem celého filmu je Draculův hrad, který je ovšem pro své gigantické

---

<sup>241</sup>*The Fearless Vampire Killers* je také zajímavý tím, že do rámce gotického poničeného zámku umísťuje rokokový interiér.

<sup>242</sup>SOMMERS 2004, 53.

rozměry nazýván Draculova pevnost. Svým umístěním se od ostatních setů odlišuje. Zatímco Frankensteinův hrad je kdesi v Transylvánii a Draculovo letní sídlo v Budapešti, poloha Draculovy pevnosti je tajemstvím a lidé se do ní neúspěšně snaží nalézt cestu již celá staletí. Postavy se do ní dostanou až na konci filmu skrze kouzelný portál. Z tohoto důvodu není jasné, zdali se Draculova pevnost nachází ještě v našem světě, či v jiné, nadpřirozené dimenzi. Neskutečná podoba pevnosti ukazuje spíše na druhou možnost.

Ostatní sety *Van Helsinga* jsou možná rozměrné, ve srovnání s Draculovou pevností jsou však miniaturní. Zdá se, že Draculova pevnost takřka překonává všechna myslitelná měřítka. Ve scénáři ji Sommers popisuje takto:

*„Chiselled out of a massive rock mountain is an enormous cathedral-like fortress; spires, turrets, gargoyles, the works.“<sup>243</sup>*

Ze Sommersova přirovnání ke katedrále je vidět, že i zde měla být gotická architektura výchozím bodem. Sommers si pevnost nejprve představoval poměrně klasicky, s chrličí a věžičkami, ve výsledné podobě je však celý gotický rámeček proměněn poměrně razantním způsobem.

Pevnost se skládá ze tří věží, které stojí na skalnatém útesu [28]. Téměř celá dolní polovina pevnosti je v černé skále vytesána. Při čelním pohledu je patrné, že silueta pevnosti byla inspirována katedrálním dvouvěžovým průčelím. Jsou zde patrné fiály i náznaky opěrného systému. Když se však podíváme na jednotlivé detaily, zjistíme, že všechny gotické formy byly přetvořeny, pokrouceny anebo úplně nahrazeny.

Alan Cameron ke své vizi Draculovy pevnosti píše:

*„Well, they almost go into a parallel universe, so I was trying for a unique architectural look. It takes a lot of elements from Hindu architecture and some Gaudiesque, and a lot of elements which I then sort of made into my own sort of style.“<sup>244</sup>*

Pevnost má v sobě skutečně něco z nakupení architektonických prvků typického pro hinduistické chrámy. Pro nás je zajímavá skutečnost, že ve snaze učinit podobu Draculovy pevnosti originální, obrací se Cameron k Orientu. Zároveň je ve struktuře patrný i vliv Cameronem zmiňovaného Antonia Gaudího, což nás přivádí k tématu animace.

---

<sup>243</sup>Ibidem 145.

<sup>244</sup>THE VAN HELSING INTERVIEWS 2004.

Jak již bylo řečeno, Draculova pevnost se velmi pevně pojí s útesem, na kterém stojí. V některých jejích částech lze jen obtížně rozeznat, kde končí černá skála a kde začínají zdi. Pevnost nebyla na skále postavena, ale jak píše Sommers, byla z ní vytesána. Pevnost působí, jako by z temné masy útesu přímo vyrostla. Tento efekt je dobře patrný na jedné z přípravných kreseb, kde Draculova pevnost vypadá jako Gaudího Sagrada Familia vyvedená ve stylu německého expresionismu [30]. I když je výsledná podoba pevnosti odlišná a méně dynamická, zbylo v ní stále něco z této animace.

Animace Draculovy pevnosti je patrná i v interiéru. Ten má podobu zdánlivě nekonečné sloupové haly [31], která připomíná Eblisův podsvětní palác z Beckfordova románu *Vathek*. Na zemi se zde táhne řada nízkých, ale mohutných „lamp“. Tyto lampy sestávají z rozměrné kulaté mísy, kterou podpírají shluky postav zkroucených v agonii. Zlověstně působící černé postavy, které drtí váha mísy s ohněm, nejenže působí dojmem skutečných lidí, podle tvůrců filmu to jsou Draculovy oběti, které byly proměněny na jakousi vulkanickou hmotu. Jedná se tak o nejzazší způsob animace architektury, animace pomocí kdysi živých bytostí, které byly „pohlčeny“ architekturou.

Interiér pevnosti vykazuje známky dezolátnosti a je zcela pokryt ledem, což vytváří velmi nevšední efekt. Co se týče detailů, jedná se o zvláštní směsici různorodých prvků, kterou lze jen obtížně rozebírat. S jistotou můžeme říci jen to, že gotické tvarosloví se zde skoro neobjevuje. Některé zdi sestávají z masivní bosáže, která připomíná již několikrát zmiňovaná imaginární vězení Piranesiho. Sloupy v ohromné hale jsou pro změnu pokryté osobitým dekorem, který v sobě kombinuje něco z hinduistických motivů a barokních rozvilin [32]. Snaha o vizuální analýzu těchto prvků je asi zbytečná, protože Cameronovi se skutečně podařilo vytvořit překvapivě soudržný a originální styl.

Draculova pevnost nám ukazuje, jak moc může být gotický rámeček strašidelného hradu proměněn. Při pohledu na interiér pevnosti bychom mohli říci, že s gotikou již nemá nic společného. Přesto je gotická architektura stále patrná v siluetě pevnosti a je třeba si uvědomit, že byla výchozím bodem při uvažování o podobě této enormní stavby. Zároveň nám film *Van Helsing* ukazuje, že tendence spojené se zobrazováním strašidelného hradu se nemusí projevit najednou, ale i samostatně v několika různých stavbách.

## 12 Závěr

*„At last, however, by touching a secret spring, an inner compartment will open – a roll of paper appears – you seize it – it contains many sheets of manuscript – you hasten with the precious treasure into your chamber, but scarcely have you been able to decipher 'Oh! Thou – whomsoever thou mayst be, into whose hands these memoirs of the wretched Matilda may fall' – when your lamp suddenly expires in the socket, and leaves you in total darkness.“<sup>245</sup>*

Doufáme, že vážený čtenář, který dospěl až sem, se necítí jako nebohá Catherine ve výše citovaném úryvku, jejíž zvědavost vzbuzená záhadným rukopisem uspokojena nebyla a která se naopak jaksi symbolicky octla ve tmě.

Jak jsme prokázali, podoby strašidelných hradů v hororových filmech nejsou utvářeny pouze bujarou představivostí produkčních designérů, ale odráží též tendence, které provází gotický horor již přes dvě staletí. Rovněž lze konstatovat, že gotický horor volnou práci s gotickým tvaroslovím nejen umožňuje, nýbrž k ní přímo vybízí.

Na druhou stranu je zřejmé, že filmové podoby strašidelných hradů nelze redukovat na pouhé ukázky vizuálních konvencí a klišé, protože ne vždy se v nich všechny tendence probrané v této práci projeví (stejnou měrou) a nikdy nelze opominout invenčnost daného produkčního designéra.

Skutečnost, že strašidelné hrady mohou nabýt velmi odlišného vzezření, nám bezpečně doložily tři snímky, kterým jsme se v této práci věnovali. Carfax Abbey v Badhamově filmu plně čerpá z teatrality gotického hororu a jeho podoba je nesmírně nadsazená, což však souzní s romantickým vyzněním Badhamova příběhu. Hlavní dekorací zde byly figurální sochy a reliéfy pokrývající každou píd.

Coppola oproti tomu zdobí studené zdi Draculova hradu orientálními předměty. V rámci filmových ztvárnění Draculy by se toto efektní vybavení bez jasného účelu mohlo jevit jako bezprecedentní, v rámci gotického hororu obecně zde však vidíme návaznost na třinácté komnaty a orientalizující tendence, které tento žánr provází. U Coppoly se setkávají záměrné citace a odkazy s nekompromisní tvůrčí vizí a konvence gotického hororu dostávají originální, takřka experimentální podobu jako v případě ocelových konstrukcí prostupujících celý hrad.

---

<sup>245</sup>AUSTEN 2008, 112.

Sommers sází na sugestivnost obřího měřítka. Díky větší výpravnosti svého snímku si může dovolit zaujmout několik přístupů ke ztvárnění strašidelného hradu. Frankensteinův hrad je poctou hororovým filmům studia Universal a vizuálně se na ně odkazuje. Draculovo letní sídlo využívá veškerý teatrální potenciál gotického hororu a svou okázalostí vytváří naprostý kontrast se strašidelností Frankensteinova hradu. Draculova pevnost je nakonec místem, kde je produkční design filmu nejvíce originální a nejméně svázaný konvencemi gotického hororu. Díky tomu dostává pevnost unikátní vizuální styl, v němž jsou jednotlivé zdroje inspirace obtížně rozpoznatelné.

Každá z tendencí gotického hororu, které jsme v této práci předstřeli, v sobě skýtá určitý vizuální potenciál, jenž se ve filmových strašidelných hradech může projevit. Tyto tendence představují možné interpretační přístupy, které by nám měly pomoci uchopit podobu daného strašidelného hradu a najít jeho místo v kontextu žánru gotického hororu. Ztvárnění filmových strašidelných hradů samozřejmě ovlivňuje bezpočet dalších okolností, ať už je to dynamika scénáře, rozpočtové možnosti nebo osobní vkus režiséra. Přesto věříme, že námi navrhované interpretační přístupy mohou obohatit naše chápání stále se opakujícího motivu strašidelného hradu i filmových hororů obecně.

Na závěr nezbyvá než říci, že podoby strašidelných hradů mohou být různé, vždy se však snaží být hrůzné.

## 13 Seznam použité literatury a pramenů:

### 13.1 Literatura

- AL-AWAN Muna: The Orient „Made Oriental“. A Study of William Beckford's *Vathek*. In: *Arab Studies Quarterly* XXX, 2008, 43-52
- ARJANA Sophia Rose: *Muslims in the Western Imagination*. New York 2015
- AUSTEN Jane: *Northanger Abbey*. Rockville 2008
- BAILEY Dale: *American Nightmares. The Haunted House Formula in American Popular Fiction*. Madison 1999
- BALDICK Chris (ed.): *The Oxford Book of Gothic Tales*. New York 1993
- BALDICK Chris / MIGHALL Robert: Gothic Criticism. In: PUNTER David (ed.): *Blackwell Companions to Literature and Culture. New Companion to the Gothic*. Somerset 2012, 267-287
- BECKFORD William: *Vathek*. London 1816 (3. upravené vydání)
- BERMAN Jacob Rama: *American Arabesque. Arabs and Islam in the Nineteenth Century Imaginary*. New York 2012
- BLOOM Clive: *Gothic Histories. The Taste for Terror, 1764 to the Present*. London 2010
- BRANTLINGER Patrick: *Rule of Darkness. British Literature and Imperialism, 1830-1914*. Ithaca 1990
- BRUHM Steven: *Gothic Bodies. The Politics of Pain in Romantic Fiction*. Philadelphia 1994
- BURWICK Frederick: *Romantic Drama. Acting and Reacting*. New York 2009
- BUTLER Erik: *The Rise of the Vampire*. London 2013
- CASTLE Terry. *Masquerade and Civilization. The Carnavalesque in Eighteenth-Century English Culture and Fiction*. Stanford 1986
- COLMAN George, the Younger: *Blue-Beard; or, Female curiosity!*. London 1808<sup>6</sup>
- COPPOLA Francis Ford / HART James V.: *Bram Stoker's Dracula. The Film and the Legend*. New York 1992
- EISNER Lotte H.: *The haunted screen. Expressionism in the German cinema and the influence of Max Reinhardt*. Berkeley 2008



- GELDER Ken: *Reading the Vampire*. Florence 1994
- HARNEY Marion: *Place-making for the Imagination. Horace Walpole and Strawberry Hill*. Farnham 2013
- HATTENHAUER Darryl: *Shirley Jackson's American Gothic*. Albany 2003
- HEARN Lafcadio: Gothic Horror. In: COLAVITO Jason (ed.): *A hideous bit of morbidity. An anthology of horror Criticism from the Enlightenment to World War I*. Jefferson 2012, 31-36
- HERMANSSON Casie E.: *Bluebeard. A Reader's Guide to the English Tradition*. Jackson 2009
- HUCKVALE David: *Touchstones of Gothic Horror. A Film Genealogy of Eleven Motifs and Images*. Jefferson 2010
- HUGHES John: From the 1715 edition of Spenser. In: CUMMINGS Robert McKill (ed.): *Edmund Spenser. The Critical Heritage*. London 2003, 256-278
- HURD Richard: *Letters on Chivalry and Romance*. London 1762
- JACKSON Kevin: *Nosferatu (1922). Eine Symphonie Des Grauens*. London 2013
- JACKSON Shirley: *The Haunting of Hill House*. New York 1984
- JONES David J.: *Gothic Machine. Textualities, Pre-Cinematic Media and Film in Popular Visual Culture, 1670-1910*. Cardiff 2011
- KENDRICK Walter: *The thrill of fear. 250 years of scary entertainment*. New York 1992
- KOONTZ Dean R.: *Writing Popular Fiction*. Cincinnati 1973
- LEROUX Gaston: *Fantom opery*. Praha 2008
- LAMONT Claire: Jane Austen's Gothic Architecture. In: TINKLER-VILLANI Valeria / DAVIDSON Peter / STEVENSON Jane (ed.): *Exhibited by Candlelight. Sources and Developments in the Gothic Tradition*. Amsterdam /Atlanta 1995, 107-116
- LÉVY Maurice: *Le Roman „Gothique“ Anglais 1764-1824*. Toulouse 1968
- MCEVOY Emma: Eighteenth-Century Gothic: Performance and Partying. In: *The Gothic Imagination*, 2011, <http://tinyurl.com/3krch9u> , vyhledáno 1. 8. 2015
- METELING Arno: Genius Loci. Memory, Media, and the Neo-Gothic in Georg Klein and Elfriede Jelinek. In: PEEREN Esther / BLANCO Maria del Pilar (ed.): *Popular Ghosts. The Haunted Spaces of Everyday Culture*. London 2010, 187-199

MEYRINK Gustav: Golem. Praha 1971

MILLER Elizabeth: Getting to know the Un-dead: Bram Stoker, Vampires and Dracula. In: DAY Peter (ed.): Vampires. Myths and Metaphors of Enduring Evil. (=At the Interface/Probing the Boundaries 28). Amsterdam 2006, 3-20

MONTGOMERY T.: Poe's Oriental Gothic. 'Metzengerstein' (1832), 'The Visionary' (1834), 'Berenice' (1835), the Imagination, and Authorship's Perils. In: Gothic Studies XII, 2010, 4-28

PAPAPETROS Spyros: Malicious Houses. Animation, Animism, Animosity in German Architecture and Film - From Mies to Murnau. In: Grey Room XX, 2005, 6-37

PERRAULT Charles: Blue Beard. In: PERRAULT Charles: The Fairy Tales of Charles Perrault. London 1922, 35-46

POE Edgar Allan: Ligeia. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 654-666

POE Edgar Allan: Metzengerstein. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 672-678

POE Edgar Allan: The Assigination. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 293-302

POE Edgar Allan: The Cask of Amontillado. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 274-279

POE Edgar Allan: The Fall of the House of Usher. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 231-245

POE Edgar Allan: The Masque of the Red Death. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 269-273

POE Edgar Allan: The Oval Portrait. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 290-292

POE Edgar Allan: The Pit and the Pendulum. In: POE Edgar Allan: The Complete Tales and Poems. New York 1938, 246-257

PRAZ Mario: The Romantic Agony. s. l., s. d. [1966]

PUNTER David: The Literature of Terror. A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day. London 1980

- PURINTON Marjean D.: George Colman's The Iron Chest and Blue-Beard and the Pseudoscience of Curiosity Cabinets. In: *Victorian Studies* IL, 2007, 250-257
- RADCLIFFE Ann: The Mysteries of Udolpho. In: RADCLIFFE Ann / SCOTT Walter: The Novels of Mrs Ann Radcliffe. London 1824, 221-528
- RADCLIFFE Ann: The Romance of the Forest. In: RADCLIFFE Ann / SCOTT Walter: The Novels of Mrs Ann Radcliffe. London 1824, 75-220
- RAILO Eino: The Haunted Castle. London 1927
- RAMÍREZ Juan Antonio: Architecture for the Screen: A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age. Jefferson 2004
- REED Thomas L.: "Belle Et Le Vampire". Focus and Fidelity in Bram Stoker's Dracula. *Literature/Film Quarterly* XXXVIII, 2010, 289-310
- REEVE Clara: The Old English Baron. A gothic story. London 1807<sup>8</sup>
- SAMUELSON David: Of Vampires, Castles and Mechanical Bats. In: *American Cinematographer* LX, 1979, 572-575
- SERGHINI El Habib Benrahhal: William Beckford's symbolic appropriation of the oriental context. In: BARFOOT C. C. / D'HAEN Theo: *Oriental Prospects. Western Literature and the Lure of the East*. Amsterdam / Atlanta 1998, 43-64
- SMITH Andrew / HUGHES William (ed.): *Empire and the Gothic. The Politics of Genre*. Gordonsville 2003
- STOKER Bram: *Dracula* [ebook]. London 2001. In: Ebrary, <http://site.ebrary.com.ezproxy.is.cuni.cz/lib/cuni/detail.action?docID=2001608>, vyhledáno 1. 8. 2015
- SOMMERS Stephen: *Van Helsing. The making of the legend*. London 2004
- SUMMERS Montague: *The Gothic Quest. A History of the Gothic Novel*. London 1938
- TOWNSHEND Dale: Gothic Shakespeare. In: PUNTER David (ed.): *Blackwell Companions to Literature and Culture. New Companion to the Gothic*. Somerset 2012, 38-63
- UNDERWOOD Tim / MILLER Chuck (ed.): *Bare Bones. Conversations on Terror with Stephen King*. New York 1988

VIDLER Anthony: *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge 1992

WALPOLE Horace: *The Castle of Otranto. A Gothic Story*. London 1769<sup>3</sup>

WATT James: *Contesting the Gothic. Fiction, Genre and Cultural Conflict, 1764-1832*. Port Chester 1999

WHITLOCK Cathy: *Designs on Film. A Century of Hollywood Art Direction*. New York 2010

WILLIAMS Anne: *Art of Darkness. A Poetics of Gothic*. Chicago 1995

WILSON Christine: *Haunted Habitability. Wilderness and american Haunted House Narratives*. In: PEEREN Esther / BLANCO Maria del Pilar (ed.): *Popular Ghosts. The Haunted Spaces of Everyday Culture*. London 2010, 200-213

### **13.2 Prameny**

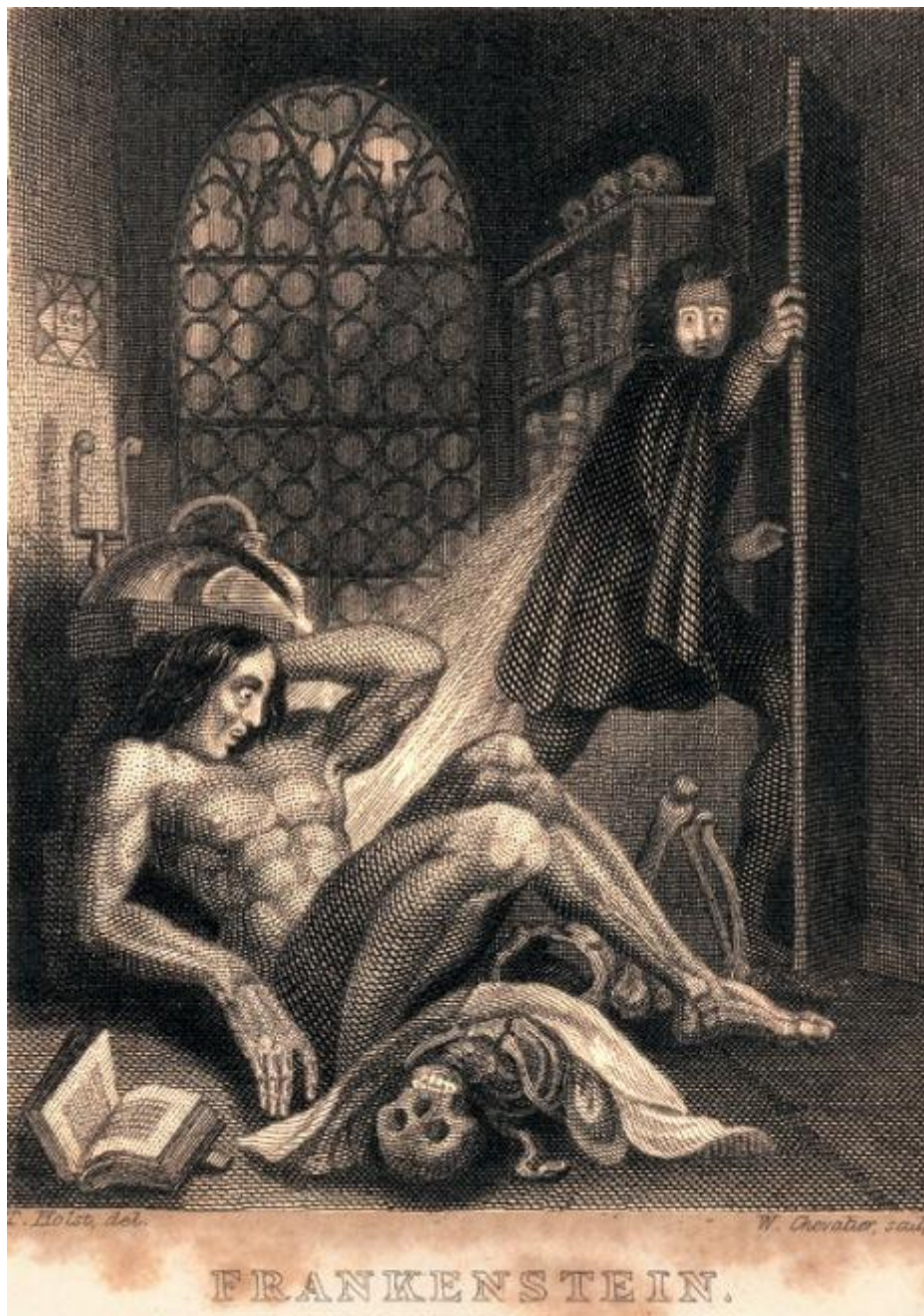
KENDRICK Ben: 'Dracula Untold': Production & Costume Designers Talk Refreshing Dracula. In: Screenrant, 2014, <http://screenrant.com/dracula-untold-movie-production-costume-designer-interview/>, vyhledáno 1. 8. 2015

SLAUGHTER HEAD STEPHEN / BADHAM John: *Dracula (1979). A Conversation with John Badham*. In: Diabolique webcats, Episode No. 10, 2012, <http://diaboliquemagazine.com/episode-no-10-dracula-1979-a-conversation-with-john-badham/>, vyhledáno 1. 8. 2015

The Van Helsing Interviews. Allen Cameron. In: Horror.com, 2004, <http://horror.com/php/article-412-1.html>, vyhledáno 30. 6. 2015

## 14 Přílohy

### 14.1 Obrazová příloha



Obrázek 1 Theodor von Holst: Frontispis ke knize *Frankenstein* od Mary Shelley, 1831, oceloryt, 93 x 71 mm.



Obrázek 2 Edward Edwards: Galerie ve Strawberry Hill, c. 1781, akvarel, 57,7 x 78,7 cm, Victoria and Albert Museum, Londýn.



Obrázek 3 John Rutter: Pohled na západní a severní fasádu Fonthill Abbey z knihy *Delineations of Fonthill Abbey*, 1822.



Obrázek 4 Podzemí opery ve filmu *The Phantom of the Opera*, 1925.



Obrázek 5 Příbytek Fantoma v podzemí opery ve filmu *The Phantom of the Opera*, 1925.



Obrázek 6 Vstupní hala Draculova hradu ve filmu *Dracula*, 1931.



Obrázek 7 Hodovní síň Draculova hradu ve filmu *Dracula* (španělskojazyčná verze), 1931.





Obrázek 8 Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1931.



Obrázek 9 Příbytek Fantoma v podzemí opery ve filmu *The Phantom of the Opera*, 1925.



Obrázek 10 Hala Draculova hradu ve filmu *Horror of Dracula*, 1958.



Obrázek 11 Příbytek Eli Damaskina ve filmu *Blade 2*, 2002.



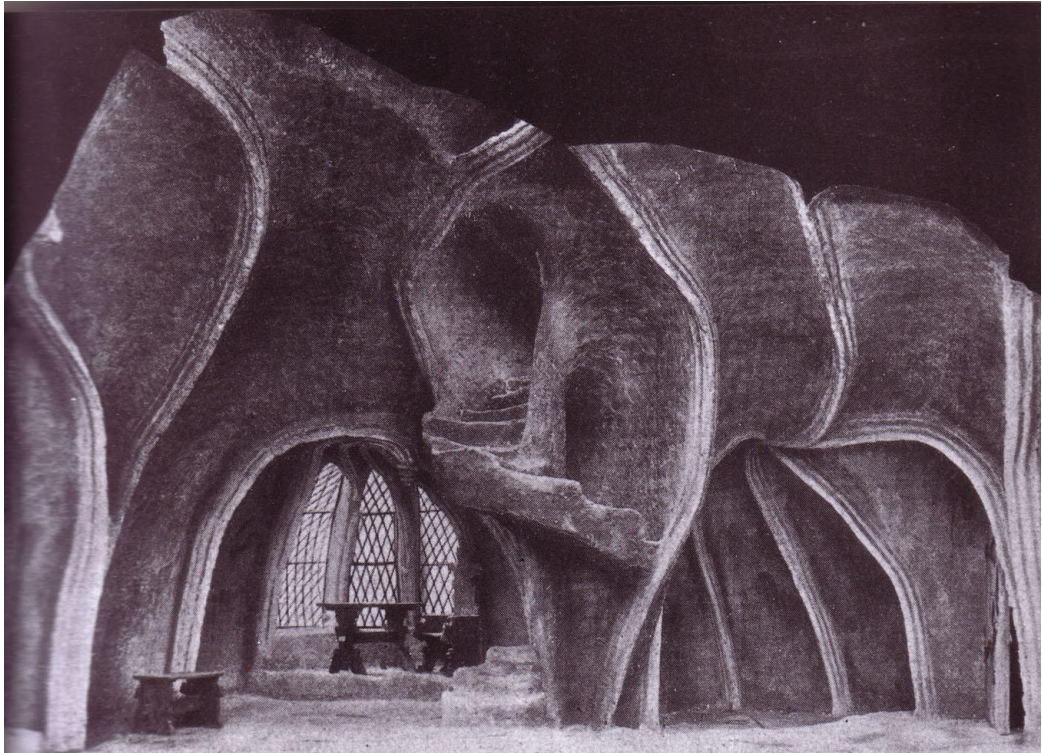
Obrázek 12 Orientální židle v Orlokově hradu ve filmu *Nosferatu*, 1922.



Obrázek 13 Orientálně vyzdobený příbytek Verdena Fella v bývalém klášteře ve filmu *The Tomb of Ligeia*, 1964.



Obrázek 14 Dekorace interiéru hradu ve filmu *I Vampiri*, 1957.



Obrázek 15 Interiér domu ve filmu *Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920.



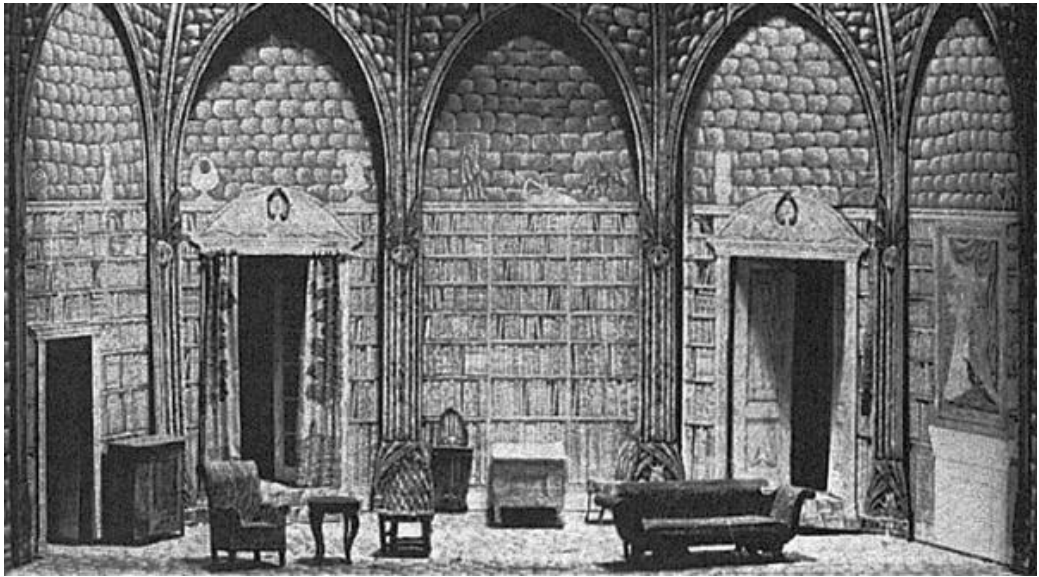
Obrázek 16 Ulice židovské čtvrti ve filmu *Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920.



Obrázek 17 Listový ornament dekorující stěnu v ložnici v Hill House ve filmu *The Haunting*, 1963.



Obrázek 18 Příbytek Fantoma v podzemí opery ve filmovém muzikálu *The Phantom of the Opera*, 2004.



Obrázek 19 Edward Gorey: Kulisy pro inscenaci hry *Dracula* v divadle Martin Beck Theatre v New Yorku, 1977.



Obrázek 20 Interiér Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1979.



Obrázek 21 Interiér Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1979.



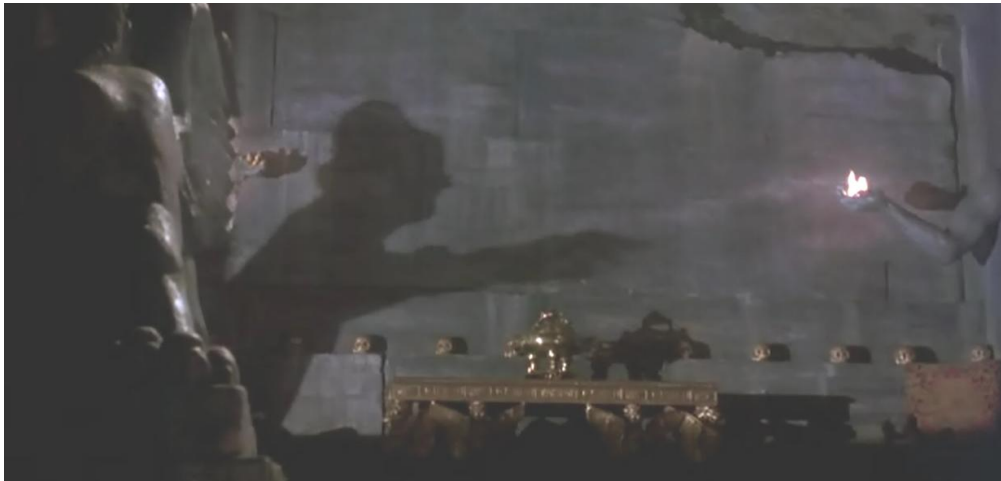
Obrázek 22 Interiér Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1979.



Obrázek 23 Exteriér Draculova hradu před zničením ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992.



Obrázek 24 Exteriér Draculova hradu ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992.



Obrázek 25 Interiér Draculova hradu ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992.



Obrázek 26 Interiér Draculova hradu ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992.





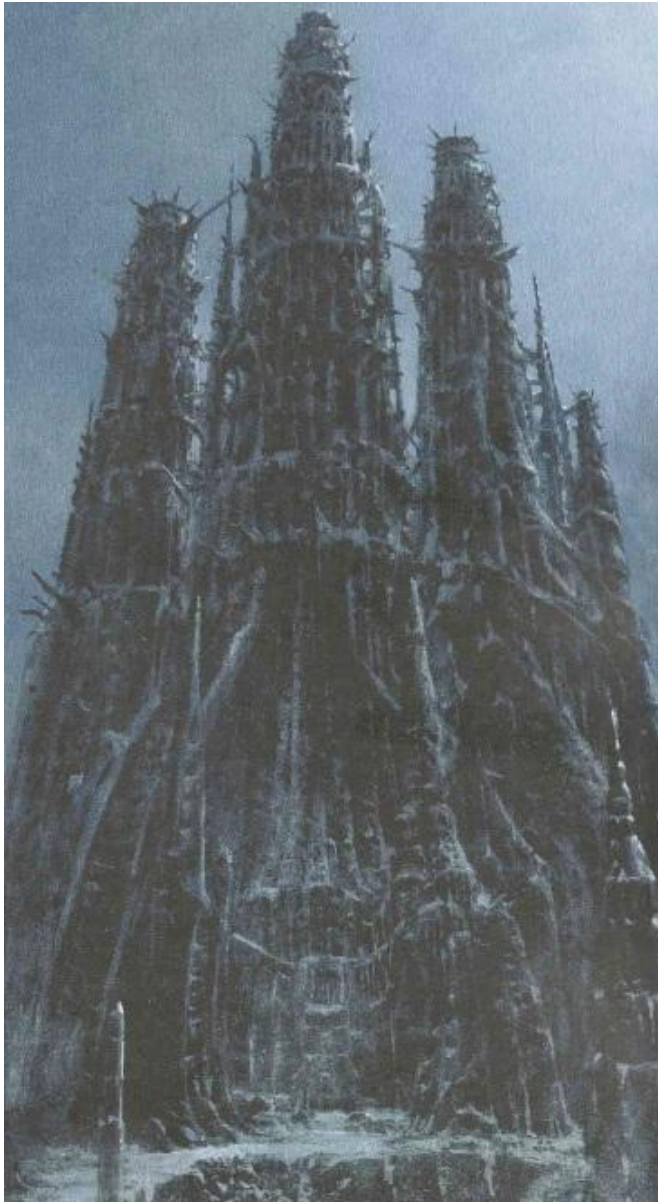
Obrázek 27 Set Transylvánské vesnice z filmu *Van Helsing*, 2004.



Obrázek 28 Exteriér Draculovy pevnosti ve filmu *Van Helsing*, 2004.



Obrázek 29 Maškarní ples v Draculově letním sídle ve filmu *Van Helsing*, 2004.



Obrázek 30 Přípravná kresba Draculovy pevnosti pro film *Van Helsing*, 2004.



Obrázek 31 Vstupní sloupová hala Draculovy pevnosti ve filmu *Van Helsing*, 2004.



Obrázek 32 Detail sloupu v Draculově pevnosti (s vlkodlakem v popředí) ve filmu *Van Helsing*, 2004.

## 14.2 Seznam vyobrazení

1. Theodor von Holst: Frontispis ke knize *Frankenstein* od Mary Shelley, 1831, oceloryt, 93 x 71 mm, soukromá sbírka, Bath. Reprodukce z webových stránek: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/gothic-nightmares-fuseli-blake-and-romantic-imagination/gothic-0>, vyhledáno 1. 8. 2015.
2. Edward Edwards: Galerie ve Strawberry Hill, c. 1781, akvarel, 57,7 x 78,7 cm, Victoria and Albert Museum, Londýn. Reprodukce z webových stránek: <http://images.library.yale.edu/walpoleimages2/strawberryhill/sh-000394b.jpg>, vyhledáno 1. 8. 2015.
3. John Rutter: Pohled na západní a severní fasádu Fonthill Abbey z knihy *Delineations of Fonthill Abbey*, 1822. Reprodukce z webových stránek: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fonthill\\_Abbey#/media/File:Fonthill\\_-\\_plate\\_11.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Fonthill_Abbey#/media/File:Fonthill_-_plate_11.jpg), vyhledáno 1. 8. 2015.
4. Podzemí opery ve filmu *The Phantom of the Opera*, 1925. Reprodukce z webových stránek: <https://reelsnob.wordpress.com/2012/09/16/the-phantom-of-the-opera-1925/>, vyhledáno 1. 8. 2015.
5. Příbytek Fantoma v podzemí opery ve filmu *The Phantom of the Opera*, 1925. Reprodukce z webových stránek: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/PhantomOp.jpg>, vyhledáno 1. 8. 2015.
6. Vstupní hala Draculova hradu ve filmu *Dracula*, 1931. Reprodukce z webových stránek: <http://theredlist.com/wiki-2-20-777-779-view-1930-1940-profile-1931-bdracula-b.html>, vyhledáno 1. 8. 2015.
7. Hodovní síň Draculova hradu ve filmu *Dracula* (španělskojazyčná verze). 1931. Foto: autor.
8. Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1931. Reprodukce z webových stránek: <http://museum.walterfilm.com/displayimage-22-2029.html>, vyhledáno 1. 8. 2015.
9. Příbytek Fantoma v podzemí opery ve filmu *The Phantom of the Opera*, 1925. Foto: autor.
10. Hala Draculova hradu ve filmu *Horror of Dracula*, 1958. Foto: autor.
11. Příbytek Eli Damaskina ve filmu *Blade 2*, 2002. Reprodukce z webových stránek: <http://marvel.com/images/867#0-867>, vyhledáno 1. 8. 2015.
12. Orientální židle v Orlokově hradu ve filmu *Nosferatu*, 1922. Foto: autor.
13. Orientálně vyzdobený příbytek Verdena Fella v bývalém klášteře ve filmu *The Tomb of Ligeia*, 1964. Reprodukce z webových stránek: <http://www.bluray.com/movies/screenshot.php?movieid=119293&position=5>, vyhledáno 1. 8. 2015.
14. Dekorace interiéru hradu ve filmu *I Vampiri*, 1957. Foto: autor.

15. Interiér domu ve filmu *Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920. Reprodukce z webových stránek: <http://theredlist.com/wiki-2-20-777-780-view-1920-1930-profile-1920-bthe-golem-b.html>, vyhledáno 1. 8. 2015.
16. Ulice židovské čtvrti ve filmu *Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920. Reprodukce z webových stránek: [https://classconnection.s3.amazonaws.com/847/flashcards/565847/jpeg/golem\\_houses1349754165329.jpeg](https://classconnection.s3.amazonaws.com/847/flashcards/565847/jpeg/golem_houses1349754165329.jpeg), vyhledáno 1. 8. 2015.
17. Listový ornament dekorující stěnu v ložnici v Hill House ve filmu *The Haunting*, 1963. Foto: autor.
18. Příbytek Fantoma v podzemí opery ve filmovém muzikálu *The Phantom of the Opera*, 2004. Reprodukce z webových stránek: <http://doctorfilm27.blogspot.cz/2013/10/review-phantom-of-opera.html>, vyhledáno 1. 8. 2015.
19. Edward Gorey: Kulisy pro inscenaci hry *Dracula* v divadle Martin Beck Theatre v New Yorku, 1977. Reprodukce z webových stránek: <http://littlegothichorror.blogspot.cz/2015/02/the-vampires-day-soiree-2015.html>, vyhledáno 1. 8. 2015.
20. Interiér Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1979. Foto: autor.
21. Interiér Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1979. Foto: autor.
22. Interiér Carfax Abbey ve filmu *Dracula*, 1979. Foto: autor.
23. Exteriér Draculova hradu před zničením ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992. Foto: autor.
24. Exteriér Draculova hradu ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992. Reprodukce z webových stránek: [http://moviedatabase.wikia.com/wiki/File:Castle\\_Dracula\\_-\\_Dracula\\_1992.jpg](http://moviedatabase.wikia.com/wiki/File:Castle_Dracula_-_Dracula_1992.jpg), vyhledáno 1. 8. 2015.
25. Interiér Draculova hradu ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992. Foto: autor.
26. Interiér Draculova hradu ve filmu *Bram Stoker's Dracula*, 1992. Foto: autor.
27. Set Transylvánské vesnice z filmu *Van Helsing*, 2004. Reprodukce z webových stránek: <http://images4.fanpop.com/image/photos/19400000/Van-Helsing-Movie-Village-van-helsing-19407931-800-600.jpg>, vyhledáno 1. 8. 2015.
28. Exteriér Draculovy pevnosti ve filmu *Van Helsing*, 2004. Reprodukce z knihy: Stephen SOMMERS: *Van Helsing. The making of the legend*. London 2004, 48.
29. Maškarní ples v Draculově letním sídle ve filmu *Van Helsing*, 2004. Foto: autor.
30. Přípravná kresba Draculovy pevnosti pro film *Van Helsing*, 2004. Reprodukce z knihy: Stephen SOMMERS: *Van Helsing. The making of the legend*. London 2004, 49.

31. Vstupní sloupová hala Draculovy pevnosti ve filmu *Van Helsing*, 2004. Foto: autor.

32. Detail sloupu v Draculově pevnosti (s vlkodlakem v popředí) ve filmu *Van Helsing*, 2004.

Reprodukce z webových stránek:

[http://orig09.deviantart.net/2908/f/2011/212/5/f/van\\_helsing\\_werewolf\\_by\\_beanstastic-d4297ts.jpg](http://orig09.deviantart.net/2908/f/2011/212/5/f/van_helsing_werewolf_by_beanstastic-d4297ts.jpg), vyhledáno 1. 8. 2015.

