

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Mytologický koncept zombie
a jeho transformace v populární kultuře
Marta Pavelková

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologie

Studijní program Antropologie

Studijní obor Sociální a kulturní antropologie

Bakalářská práce

**Mytologický koncept zombie
a jeho transformace v populární kultuře**

Marta Pavelková

Vedoucí práce:

PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

Katedra antropologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedené prameny a literatury.

Plzeň, 20. 4. 2015

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu práce PhDr. Petru Janečkovi, Ph.D. za cenné rady a pomoc při zpracování mé bakalářské práce.

Obsah

1. ÚVOD	8
2. VOODOO A HOODOO	11
2.1. Voodoo	11
2.2. Hoodoo	11
2.3. Základní termíny	12
2.4. Božstva	12
2.5. Magie.....	13
2.6. Praktikující	15
3. VOODOO A ZOMBIE.....	17
3.1. Zombies of the body	17
3.2. Zombies of the soul.....	17
3.3. Spiritual Zombie	17
3.4. Herbal Zombie.....	18
3.5. Bargained Zombie	19
4. PARALELY	20
4.1. Fext	20
4.2. Vétala	20
4.3. Ro – Langs	21
5. ZOMBIE MEZI FOLKLOREM A POPULÁRNÍ KULTUROU	23
5.1. Zombie v ATU	24
5.2. Thompsonova klasifikace.....	25
5.2.1. E – Mrtví	25
5.2.2. G – Zlobři.....	26
6. ZOMBIE V KINEMATOGRAFII	27
6.1. White Zombie	27
6.2. I walked with a zombie	28
6.3. Serpent and the Rainbow	29
6.4. Night of the living dead	29
6.5. 28 days later	31

6.6.	Otto; or Up with Dead People + L. A. Zombie	31
6.7.	Zombie Strippers, Zombeavers, Choking Hazard	32
6.8.	Zombi 2	33
6.9.	Kore wa Zombie desu ka?	34
6.10.	Walking dead	34
6.11.	iZombie	35
6.12.	Monster High	35
7.	ZOMBIE V POPULÁRNÍ LITERATUŘE	37
7.1.	Howard Phillips Lovecraft	37
7.2.	Robert E. Howard	37
7.3.	John Ajvide Lindqvist	38
7.4.	Max Brooks	38
7.5.	Brian Keene	39
7.6.	Jiří Kulhánek	40
7.7.	Seth Graham – Smith	40
7.8.	Ryan Mecum	41
7.9.	Komiksy	41
7.9.1.	High school of the dead	41
7.9.2.	My living dead girl	42
8.	ZOMBIE DISKURZU HER	43
9.	ZOMBIE A KAŽDODENNÍ REALITA	45
9.1.	Společenské události	45
9.1.1.	Zombcon	45
9.1.2.	Zombie Walk	45
9.2.	Zombie na internetu	47
10.	ZÁVĚR	49
11.	RESUMÉ	51
12.	ZDROJE	52
12.1.	Odborná literatura	52
12.2.	Populární literatura	53

12.3. Články	54
12.4. Filmy	55
12.5. Seriály	55
12.6. Internetové zdroje.....	56
13. PŘÍLOHY	57
13.1. Abecední seznam využitých filmů	57
13.2. Abecední seznam využitých seriálů	57
13.3. Seznam obrázkových příloh	58
13.4. Obrázkové přílohy	60

1. Úvod

Ústředním tématem mé bakalářské práce je fenomén zombie. V první části práce popisuji jejich mytologický koncept vycházející z voodoo náboženství, v druhé pak výskyt zombie ve folklorním vyprávění a ve třetí proměnu chápání, kterou tento fenomén prodělal v globální populární kultuře. Čtvrtá, poslední, část je věnována odrazu fenoménu zombie v současné každodenní realitě.

Slovo zombie se v posledních několika letech skloňuje především díky stoupající popularitě hororových filmů, které v zombiích našly vděčný námět. Zombie se tak staly nástupci podobných popkulturních revenantů jako jsou upíří či duchové, kteří v archaických kulturách vždy plnili významné funkce - jak náboženské, tak i sociální. Existence podobných monster a přízraků byla podle antropologů důležitá především z hlediska udržování jisté míry sociální kontroly, umožňovala lidem nahlížet na určité události, a především vysvětlovat kognitivní rozpory žitého světa, specificky kulturní optikou.

V soudobé populární kultuře plní zombie především zábavní funkci, objevují se ovšem i přístupy, ve kterých zombie nepředstavují pouze exotický narativní prvek, ale stávají se metaforou pro současné sociální problémy a témata, jako je například globalizace a s ní související urbanizace a odosobnění.

Tato bakalářská práce je v první řadě rešerší odborné antropologické, religionistické a folkloristické literatury. Součástí práce je také komparace nejvýznamnějších popkulturních literárních a audiovizuálních pramenů, které jsem vybírala na základě různosti přístupů k danému tématu.

Mytologický koncept zombie je neodmyslitelně spjatý s náboženstvím voodoo, které má svůj původ v Africe. Dlouhou dobu byla oblast afroamerické religiozity v sociálních vědách spíše zanedbávána. V průběhu času vyšlo několik publikací, které se snažily zdokumentovat

některé z hledisek voodoo náboženství, ale těmto publikacím často chyběla odbornost, jelikož byly psané spíše pro širokou veřejnost. Jedněmi z prvních prací o voodoo byly *Hoodoo in America*, kterou v roce 1931 vydala antropoložka a folkloristka Zora Neale Hurston, *Tell my Horse*¹ od stejné autorky, *Voodoo in New Orleans*² od Roberta Tallanta nebo *The Myth of the Negro Past* z roku 1941, kterou publikoval antropolog Melville J. Herskovits. V roce 1929 publikoval William Seabrook poprvé svou významnou práci *The Magic Island*. Voodoo náboženstvím se zabývala i sběratelka folkloru Mary Alicia Owen.

Důležitou osobností literatury o voodoo byl Harry Middleton Hyatt, který ve své knize *Hoodoo - Conjuration - Witchcraft - Rootwork* poskytl svým čtenářům rozhovory s praktikujícími voodoo. (Anderson 2008) O voodoo také vycházely články v *Journal of American Folklore*. (Anderson 2008)

Množství materiálů a textů o voodoo se také nacházelo v různých historických spisech, nikdo se však dlouhou dobu nepokusil o jejich syntézu.

Značný akademický zájem o toto náboženství a s ním spjatý fenomén zombie začal v roce 2001, kdy se poprvé začaly seriózně mapovat životy jednotlivých praktikujících. (Anderson 2008)

Ačkoli voodoo není striktně „zombiecentrické“, myšlenka oddělení duše od těla zde hraje důležitou roli. Pro Haiti je typické dělení světa na živé, mrtvé a zombie. (Hurston 1990) Voodoo činí rozdíl mezi fyzickým tělem (*corps cadavre*), duší tvořenou z nediferencované energie (*gro bonanj*) a *ti bonanj*, což je část duše, která je spojovaná s individualitou, vědomím a pamětí.

Myšlenka stvoření zombie se stala nástrojem udržování společenského řádu a jistých nepsaných pravidel. Zombifikace je totiž

¹ Vyšlo roku 1938.

² Vyšlo roku 1946.

určena především pro lidi, kteří se dopustili nějakého prohřešku proti společnosti. Z toho je jasné, že více než ze samotného setkání se zombie mají lidé strach, že se sami zombiemi stanou. (Koven 2008)

Existencí zombií se zabýval například antropolog Wade Davis, který se soustředil na takzvané *herbal zombie*³. Dalšími vědci zkoumajícími zombie jsou například prof. Roland Littlewood a Chavannes Douyon, kteří své poznatky ohledně zombifikace publikovali v roce 1997 v předním lékařském časopise *The Lancet*. (Anderson 2008)

V opozici k takovým snahám stojí například William Robert Webster, který v roce 2006 publikoval článek s názvem *Human Zombies Are Metaphysically Impossible*. Tam prezentuje názor, že lidské zombie není možné vytvořit. (Webster 2006)

³ Herbal zombie je termín, který lze přeložit jako např. bylinné či rostlinné zombie, tedy zombie stvořené pomocí specifické kombinace rostlinných (případně živočišných) jedů.

2. Voodoo a Hoodoo

2.1. Voodoo

Voodoo (také voodoo, vaudou) je označení pro synkretistické náboženství, které má svůj původ v africkém kontinentu, konkrétně v západoafrické oblasti Dahome⁴. Praktikuje ho asi 60 miliónů lidí a v roce 1966 bylo dokonce oficiálně uznáno jako hlavní náboženství Beninu. Praktikování tohoto náboženství bývá zatíženo mnoha negativními konotacemi, především se často mylně spojuje s uctíváním d'ábla. (Anderson 2008) Karen McCarthy Brown se mimo jiné těmito konotacemi zabývala. Zaznamenala, že lidé spojují voodoo náboženství se satanismem, čarodějnictvím nebo dokonce s kanibalismem. To dávala do souvislosti s haitskou revolucí probíhající v letech 1791 - 1804, díky které se Haiti stalo nezávislou republikou v době, kdy byla ekonomika stále závislá na otrocké práci. (Cosentino 1995)

Spolu s otroky z Afriky migrovalo do oblasti Karibiku (především na Haiti) a USA, kde se uchytilo v Georgii a ve státě Louisiana, nejvíce pak ve městě New Orleans. (Anderson 2008) V těchto oblastech je voodoo tradice nejživější a přizpůsobuje se dnešní době, existuje tedy například celá řada online obchodů se zbožím pro voodoo obřady apod. V Louisianě díky atraktivitě voodoo kvete turismus. (Anderson 2008)

2.2. Hoodoo

Hoodoo je označení užívané pro kouzla vycházející z voodoo náboženství, ačkoli samo o sobě se v dnešním chápání s náboženstvím příliš nespojuje. Hoodoo kouzla tak mohou užívat lidé různého vyznání. Na americkém kontinentu je zaznamenán velký počet křesťanů praktikujících Hoodoo, a to již od 19. století. Tato kouzla vykazují neustálý progres. Kolébkou Hoodoo je delta řeky Mississippi. (Anderson 2008)

⁴ Od roku 1975 známá pod jménem Benin.

2.3. Základní termíny

Při psaní o Voodoo a Hoodoo se nelze vyhnout některým speciálním termínům užívaným v odborné i původní literatuře. Prvním a asi nejužívanějším termínem je *Conjure*. *Conjure* je termín, který vznikl v 19. století. Je to slovo označující vyvolávání a ovládání duchů. Dnes může být chápán jako synonymum pro Hoodoo. *Conjure* má mnoho synonym v závislosti na geografické poloze místa, kde se o něm mluví. Například v Georgii se místo *Conjure* používá termín *Goofer* (*Goopher*).

Gris - *gris* je magický systém, který má svůj původ u afrických muslimů. Vztahuje se přímo k procesu vytváření kouzel a čarovných předmětů.

Wanga je slovo označující škodlivá nebo sobecká kouzla. Pro zlá kouzla je také zaveden pojem "*work of the left hand*"⁵. *Součástí* toho je i vytváření zombie. Opakem *Wanga* je *Zinzin*, tedy termín užívaný ve spojitosti s prospěšnými kouzly.

*Hoodoo doctor*⁶ je označení pro muže, který provádí kouzla za peníze. Ženskou obdobou jsou takzvané *Voodoo (Hoodoo) Queens*⁷.

*Loups - garous*⁸ jsou lidé, kteří svou podobu dokážou transformovat do podoby vlka a to ze své vlastní vůle.

Se zombiemi je asi nejbližší spjatý *Bokor*. *Bokor* je čaroděj, který za peníze provádí škodlivá kouzla.

2.4. Božstva

Ve voodoo tradici existuje pouze jediný bůh, tím je Bondye. Bondye stvořil svět a následně jej předal do péče svým pomocníkům, loa a

⁵ Lze přeložit jako „práce levé ruky“. Tento termín odkazuje k dělení voodoo magie na „práci levé a pravé ruky“, kde levá symbolizuje zlo a pravá dobro. Podobné dělení magie se vyskytuje i v mnoha jiných tradicích.

⁶ Lze přeložit jako „doktor hoodoo“.

⁷ Lze přeložit jako „voodoo (hoodoo) královna“.

⁸ Z francouzštiny přeloženo jako „vlci“ či „vlkodlaci“.

andělům, kteří mají různá pole působnosti. Podobný koncept můžeme najít i v křesťanském náboženství, pro afroamerické otroky tak nebylo těžké chápat úlohu křesťanského boha, andělů a svatých.

Pro voodoo náboženství jsou důležití duchové zvaní lwa. Vztah mezi praktikujícím voodoo a duchy lwa je velice specifický, jelikož praktikující za své služby doslova očekává službu těchto duchů. Lwa se rozdělují na několik skupin, z nich je pro mou práci nejdůležitější rodina lwa Ghede, což jsou duchové zemřelých. (Cotterell 1990)

2.5. Magie

Voodoo má velice komplexní magický systém. Existují zde škodlivá i prospěšná kouzla, předpovídání budoucnosti a do oblasti magie zasahuje často dokonce diagnóza nemocí.

Americký folklorista Richard M. Dorson rozděluje provozovatele voodoo magie do tří kategorií: *Hoodoo doctors*, kteří se zabývají léčbou magických onemocnění, *healers*⁹, kteří léčí nemoci vzniklé přirozeně, a *fortunetellers*¹⁰, kteří mají dar vidět do budoucnosti a umí nalézt ztracené předměty. (Dorson 1956) Hoodoo doctor může být kdokoli, ale lidé mají od narození větší či menší předpoklady stát se jím. Věří se, že děti narozené s *caput galeatum*, zárodečnou membránou pokrývající jejich hlavu a obličej, mají silné nadpřirozené schopnosti. (Anderson 2008)

Catherine Yronwode používá jiné dělení. Pro ni jsou stěžejní tři hlavní skupiny: *Readers*¹¹, což jsou lidé nadaní pro diagnózu spirituálních potřeb, *Healers*, což je skupina shodná s Dorsonovou klasifikací, a takzvaní *Rootworkers*¹², kteří jsou přímými provozovateli magie, ti se dále dělí na dobré a zlé. (Anderson 2008)

⁹ Lze přeložit jako „léčitelé“.

¹⁰ Lze přeložit jako „věštcí“.

¹¹ Lze přeložit jako „čtenáři“.

¹² Doslovně lze přeložit jako „pracovník základu“.

Nejznámější formou voodoo magie jsou zřejmě voodoo panenky. Jedná se o kouzlo, které je součástí systému gris - gris. Voodoo panenky jsou cílené na určitou osobu, které mohou přinést jak dobro, tak zlo. Existují zde dva způsoby užití. Prvním způsobem je připnutí obrázku nebo jména cíle k panence, druhým pak všeobecně známé užití něčeho, co bylo s danou osobou v kontaktu (nejčastěji vlasy, nehty). Aby kouzlo fungovalo, panenka by měla být v blízkosti osoby, na kterou má působit, ale musí být držena v tajnosti. Tyto panenky se často užívají k léčení a požehnání a v New Orleans jsou běžně k dostání jako suvenýr. (Anderson 2008)

Nejkomplexnější formou kouzel je sejmutí prokletí, které probíhá ve třech základních krocích: Diagnóza, léčba a obrat (ten slouží k preventivní ochraně a pomstě člověku, který prokletí seslal). (Anderson 2008) Jako prevence prokletí mohou fungovat *frizzled chickens*¹³. Jedná se o živá kuřata, která chrání svého majitele tím, že ze země vyhrabávají skrytá prokletí a ničí je. (Anderson 2008)

Goopher dust je název kouzla, které ve své nejčistší formě dokáže uškodit nepřítelům. Jedná se o prach sebraný z hrobů, v kombinaci s hřbitovní hlínou se může použít k přilákání milence či k přivolání úspěchu v hazardu.

Ve voodoo magii jsou velice časté všemožné amulety. Pro nejjednodušší formu ochrany je určena stříbrná mince, kterou majitel musí nosit neustále u sebe, obdobou této mince je i nám známá králičí pacička, kde je ovšem důležitý složitý proces jejího získávání.

Známým amuletem jsou takzvané *nation sacks*¹⁴, jedná se o váčky nošené na těle. Obsah sáčků se mění v závislosti na zamýšleném účelu.

¹³ Doslovně lze přeložit jako „kadeřavá kuřata“. Jedná se o speciální druh, který se vyznačuje velice načechraným peřím.

¹⁴ Doslovný překlad by zněl „národní sáček“, v tomto případě se však zdroje rozcházejí. „Nation sack“ je název, který vzniknul přepisem původní výslovnosti. Někdy se objevuje také označení „nature sack“, což lze doslovně přeložit jako „přírodní sáček“, či dokonce „donation sack“, což by znamenalo „darovaný sáček“. (Nation Sack, ©2010)

Nation sacks je určený pouze pro ženy. Na podobném principu fungují i *bag charms*¹⁵, sáčky, které mohou být užívány i muži.

Součástí voodoo magie je i užívání bylin. Catherine Yronwode ve své knize *Hoodoo Herb and Root Magic* z roku 2002 popisuje přes pět set botanických, zoologických a mineralogických prvků užívaných v léčitelství. Dalšími významnými osobami ve výzkumu voodoo etnobotaniky jsou Faith Mitchell a Wonda Fontenot. (Yronwode 2002)

Pro různá kouzla a rituály se často využívají věci jako hovězí jazyk (výhra soudních sporů), moč či menstruační krev.

Jako magický předmět může nicméně posloužit téměř cokoli. Užívají se tak prosté věci jako svíčky či parfémy (především pro kouzla lásky). Jako součást kouzla může být použito i předčítání z bible. Magické předměty je možné vyrábět i na objednávku, tohoto faktu často využívají různé internetové obchody. (Anderson 2008)

2.6. Praktikující

Předsudky vůči voodoo praktikám způsobily, že místo klasických hoodoo doctors je možné nalézt spíše guru, duchovní poradce, média či léčitele. Dnešní obliba voodoo a zombie v populární kultuře však zapříčinila obrat. Spousta lidí se díky zpopularizování tohoto fenoménu začala k voodoo náboženství veřejně hlásit a tak například zdůrazňovat své kořeny. (Anderson 2008)

Pro voodoo jsou obě pohlaví rovnocenná, jelikož se od sebe mají navzájem učit. To je důležité především při iniciačních rituálech, kde po samotné fázi vstupu do „kruhu“ a izolace umožňující prorocké sny přichází fáze učení od již praktikující osoby opačného pohlaví.

Mezi nejznámější praktikující voodoo paří například „king“ Alexander, který si přidal před jméno královský titul, ačkoli to mezi

¹⁵ Lze volně přeložit jako „kouzla ve váčku“.

praktikujícími muži nebylo zvykem. Z žen praktikujících voodoo je nejvýznamnější zřejmě Marie Catherine Laveau. Marie Laveau žila v New Orleans v letech 1794 - 1881. Byla jí přisuzována moc nad bouřemi a bílými policisty či politiky. Ovládala také několik hudebníků, které využívala při nejrůznějších obřadech. (Long 2007)

3. Voodoo a zombie

Označení *zombie* má svůj původ v konžském slovu *nzambi*, které odkazuje k duchu a k duši samotné. Zombie jsou podle voodoo bytosti sloužící svému pánu, bokorovi. Bokoři vládnu uměním zombifikace a jsou také takzvanými lousps - garous, vykazují tedy známky lykantropie. Zombie slouží na práci, jelikož nepotřebují jídlo, spánek ani plat, a mají za úkol škodit nepřátelům bokorových platících zákazníků.

Voodoo rozlišuje dva hlavní typy zombie, jsou to *Zombie of the body*¹⁶ a *Zombie of the soul*¹⁷ a ještě tři další podkategorie, těmi jsou *Spiritual Zombie*¹⁸, *Herbal Zombie* a *Bargained zombie*¹⁹.

3.1. Zombies of the body

Zombies of the body je dnes nejznámějším typem zombie. Jedná se o mrtvé, které znovu přivedli k životu bokoři. Takto vytvořené zombie jsou velice vhodné k vykonávání fyzicky namáhavé práce, jelikož nepotřebují jídlo ani spánek. (Anderson 2008)

3.2. Zombies of the soul

Zombies of the soul jsou lapené duše, které se používaly k nejrůznějším úkonům. *Zombies of the soul* dokáží například zničit úrodu nebo donutit děti k psaní domácích úkolů. (Ackermann, Gauthier 1991)

3.3. Spiritual Zombie

Koncept *Spiritual Zombie* spočívá v myšlence, že duše člověka se skládá ze dvou složek. První z nich je *gro bonanj* (velký anděl), tato složka umírá spolu s tělem, naopak druhá složka, ti *bonanj* (malý anděl) po smrti jedince ještě tři dny v mrtvém těle přebývá. Hoodoo doctor má

¹⁶ Lze přeložit jako „tělesné zombie“.

¹⁷ Lze přeložit jako „duševní zombie“.

¹⁸ Lze přeložit jako „duchovní zombie“.

¹⁹ Lze přeložit jako „smluvené zombie“.

moc po dobu těchto tří dnů vyvolat v *ti bonanj* dojem, že tělo jedince je stále naživu, *ti bonanj* tedy odmítne z těla odejít. To poté dál funguje jako zombie. (Ackermann, Gauthier 1991)

3.4. Herbal Zombie

Herbal Zombie je typ dominující v oblasti Haiti, ale je známý i v New Orleans. *Herbal Zombie* je vyvolaná pomocí silné drogy, která je danému člověku podaná a díky níž se zdá tělo jedince zcela bez života. Po pohřbu se tělo znovu vykope ze země a bokor mu podá protilátku. Poté zachycuje část duše nazývanou *ti bonanj* v hliněné nádobě. Člověk pod vlivem drog, jehož duše je držena bokorem, je nucen plnit jeho rozkazy. Stává se tedy otrokem bez vlastní vůle.

Wade Davis zkoumal složení prachu zvaného *coup de poudre*, což je směs drog podaná oběti bokorem. Tato směs byla oběti otevřenou ranou vetřena pod kůži. Jed, který mohl být užíván pro účely vytvoření *herbal zombie* pochází z ryb patřících do řádu čtverzubců. Tento jed se nazývá tetrodotoxin (TTX) a způsobuje svalovou paralýzu. Látkou, kterou bokor podá exhumovanému je údajně durman. *Ďáblova trubka*, jeden z druhů durmanu, je na Haiti označován jako *concombres zombi* (okurka zombií). Podání durmanu je velice nebezpečné, snadno se totiž předávkuje a člověk může zemřít. Daná osoba má po požití durmanu automatizované chování, může být agresivní, je zmatená, dezorientovaná, dorozumívá se jen velice nesrozumitelně a může mít děsivé halucinace, které nejsou, na rozdíl od účinků známých halucinogenů jako LSD, jen pozměněným obrazem reality. Tyto stavy způsobuje především atropin, který je v durmanu obsažen. Dalším účinkem atropinu je například zvýšená touha po pohybu. Durman často vyvolává amnézii, postižený si pak nepamatuje, co se s ním dělo, nebo má vše jako v mlze. (Altmann 2012)

Známým příkladem vytvoření *herbal zombie* je případ z roku 1980. Clairvius Narcisse, který opustil ženu a děti, byl v roce 1962

hospitalizován v nemocnici města Deschappelles. Měl horečku a byl velice oslaben. Po třech dnech strávených v nemocnici Clairvius zemřel. Jeho smrt potvrdilo hned několik lékařů, přesto se muž po celých osmnácti letech znovu objevil a tvrdil, že celou dobu žil v područí zlého bokora, kde musel pracovat na plantáži. Jeho duše byla po smrti bokora osvobozena. Po důkladném prozkoumání celého případu vědci zjistili, že muž byl podán jed tetrodotoxin v kombinaci s bufotoxinem. Otrava proběhla přes odřeniny na těle. (Davis 1985)

Davis také zdůraznil, že zombie prášek nabývá účinnosti jen díky socializaci v prostředí prostoupeném voodoo náboženstvím, což může být jeden z důvodů, proč podobné případy nebyly zaznamenány například v Japonsku, kde jsou lidé s TTX také konfrontováni díky rybě fugu, která je místní gastronomickou specialitou. Clairvius Narcisse se stal údajnou zombie, protože prožil svůj vlastní pohřeb a vzniklou situaci nedokázal definovat jinak, než jako zombifikaci. Díky prostředí, ve kterém vyrůstal, věřil, že se skutečně může stát zombie a svou zkušenost tak také klasifikoval.

Davisova teorie však stále podléhá kritice, neboť neexistuje vysvětlení, jak mohl bokor dokázat ovládat větší množství zombií najednou. (Alvarado 2011)

3.5. Bargained Zombie

Posledním typem zombie je takzvaná *Bargained zombie*. Jedná se o zombii, kterou se stanete z vlastní vůle výměnou za nějaké výhody, které vám hoodoo doctor nabídne. Je to tedy ekvivalent upsání duše ďáblu. Tato „smlouva“ končí spolu se smrtí člověka, který duši uvěznil.

Duše dobrovolníků jsou lapeny ve speciálních lahvích. V takovéto *zombie lahvi* může být uvězněno více duší najednou. Ty pak mají za úkol například ochranu domu. (Davis 1985)

4. Paralely

V různých zemích světa se objevují záhadné a strach nahánějící bytosti, které zcela nepatří do světa živých. Pro některé své charakteristiky bývají takovéto bytosti se zombiemi zaměňovány, pravdou však je, že zombie jsou ve svém původním pojetí jedinečné.

Pro navrátilce ze světa mrtvých se nejčastěji používá označení *revenant*. Hlavním rozdílem mezi revenanty a zombiemi je fakt, že zombie v haitské tradici neprochází stavem smrti. Nejblíže revenantům má v tomto smyslu asi typ *Spiritual Zombie*, kde tělo člověka zemře, avšak duše je ovládnuta dříve, než stihne tělo opustit.

4.1. Fext

Fext²⁰ je démonická postava známá z českých, německých či švédských lidových vyprávění. Je to člověk, jehož charakteristickým znakem je pevnost kostí, které se nerozpadají ani po smrti. Veškeré jeho ostatky pouze vyschnou a jinak zůstávají nepozměněné. (Luffer 2014) Takováto bytost je po smrti též schopná pohybu. Fextové vládnou nadpřirozenými schopnostmi již během života, to se projevuje například nezranitelností (známé jsou příběhy o fextech nedotknutelných kulkami, které se šířily především během třicetileté války). Fextem se člověk může stát například za pomoci magie, formou upsání své duše ďáblu výměnou za nezranitelnost, což je velice podobné jako u haitských zombií. Fextem se člověk také může stát za trest (zabití novorozence atd.). Jako trest se zde vnímá právě odsouzení k nesmrtelnosti. (Dvořák 1939)

4.2. Vétala

Vétala je postava spadající pod indickou mytologii. Jedná se o ducha člověka, kterému se nedostalo řádného pohřbu a kvůli tomu zůstává uvězněn mezi smrtí a novým zrozením. Takovýto duch se dá oživit za pomoci speciálního rituálu, kdy mág naláká ducha do těla

²⁰ Také *fekst* či *fest*.

mrtvého a nakrmí jej lidskou krví a masem. Vétala poté tomuto člověku slouží. (Dallapiccola 2002)

4.3. Ro – Langs

Asi nejbližší haitské představě zombie jsou tibetské *ro - langs*. *Ro* je slovo, jehož význam je totožný s českým „mrtvola“. *Lang* by se do češtiny dalo přeložit jako vstát či povstat.

Ro - langs jsou děleny na dva typy (tantrický a démonický) a pět tříd (*lpags-langs*, *khrag-langs*, *sha-langs*, *rus-langs* a *rme-langs*).

Tantrický typ *ro - langs* je přiveden k životu skrze rituál provedený nekromantem. Důvody ke stvoření této zombie mohou být veskrze jakékoli, na rozdíl od haitských zombie zde totiž neexistuje žádné nepsané pravidlo sloužící jako nástroj sociální kontroly. Nicméně tantrické zombie jsou velice vzácné a zmínky o nich existují jen v tibetské esoterické literatuře. (Hoffmann 1961)

Démonický typ je, jak již název napovídá, vyvolaný zlým démonem, který ovládne duši jedince a snaží se proměnit v *ro - langs* co nejvíce dalších lidí. Z tohoto démonického typu zombie panují největší obavy. Proti vzniku démonických *ro - langs* se lidé snaží bránit. Podobně jako u haitského typu *Spiritual Zombie*, i v Tibetu a Indii se věří, že duše v těle zůstává několik dní po smrti a tato duše může být znovu přivedena k životu. Aby se tomuto jevu zabránilo, Tibeťané jsou zvyklí u svých mrtvých držet hlídky a zabránit tak případné samovolné resuscitaci. Démonické *ro - langs* se vyznačují smrtelnou bledostí, svalovou paralýzou a neschopností komunikovat. Démonické *ro - langs* se nedokážou sehnout nebo chodit do zatáček, proto se v tibetských a některých indických domech začaly budovat nízké vchody - je to forma architektonické ochrany.

V tibetské orální tradici existuje pět tříd *ro - langs*. Názvy těchto tříd odkazují ke způsobu, jakým lze zombii zneškodnit, respektive nám dají

poznat jejich zranitelné místo (Tiběťané věří, že *ro - langs* se nedají zabít, jelikož jsou již mrtví.) Například *khrag-langs* neboli „zombie krve“ je nutné nechat vykrvácet, *sha-langs* (zombie masa) pořezat a tak podobně. Kromě zmíněných druhů jsou známé ještě *lpags-langs* (zombie kůže), *rus-langs* (zombie kostí) a *rme-langs* (zombie pih). (Wylie 1964)

5. Zombie mezi folklorem a populární kulturou

Zombie film je velice odlišný od pojetí zombie v ústní tradici a folkloru. Zombie filmy většinou nereflktují tradiční motivy.

Existují dva způsoby, jak nahlížet zombie filmy. Prvním, literárním, způsobem je zkoumání folklorních sbírek a následné zjištění, do jaké míry zkoumané filmy z daných tradic vycházejí. Druhý, etnografický, způsob se zaměřuje na srovnání odborné antropologické literatury. (Koven 2008)

Spisovatelé a filmoví tvůrci projevují značné tendence zachytit jakýkoli fragment folkloru a použít ho ve svých dílech bez ohledu na kulturní kontext.

Za zmínku jistě stojí například výzkum, který v roce 1982 provedla Julia George. Zkoumala jedenáct filmových hororů a hledala v nich odkazy na folklorní vyprávění. V žádném ze zkoumaných filmů však takové odkazy nenašla. (Koven 2008)

Materiály o evropských zombie lze najít většinou pouze v baladách. (Koven 2008) Motiv živých mrtvých se objevuje například v islandských ságách. Když tento mrtvý poprvé vstane z hrobu, jeho ústa a nosní dírky pokrývá mrtvolná pěna (tzv. *corpse - froth*), tu musí čaroděj, jež jej oživuje, olíznout, pak musí získat krev z pod malíku na pravé noze a tou krví poté namočit jazyk mrtvoly. (Koven 2008) Filmaři často podceňují výzkum folkloru, tak zanikají koncepty, o kterých se dá předpokládat, že by ve filmech fungovaly dobře. Příkladem budiž právě *corpse-froth*. (Koven 2008)

Pokud hovoříme o folkloru, je nutné vysvětlit rozdíl mezi pojmy *typ* a *motiv* ve vztahu k příběhu. Typ příběhu se vyznačuje svou nezávislou existencí, může být tedy vyprávěn samostatně. Smysl příběhového typu v ničem nezávisí na jiném příběhu. Určitý typ příběhu však může obsahovat více motivů.

Motiv je naopak nejmenší částí příběhu, v tradicích se motiv zachovává díky své unikátnosti. Motiv musí být neobvyklý, aby z příběhů postupem času nevymizel. (Thompson 1989) Motiv se původně vztahoval převážně k osobám vykonávajícím jisté činnosti, časem bylo toto však přetransformováno v popis činnosti samotné.

Pro větší přehlednost jsem pro svou práci zvolila příběhové typy a motivy řazené podle klasifikace ATU.

V tomto systému klasifikace se nelze spoléhat na klíčová slova, jako jsou například „zombie“ či „voodoo“, jelikož celý katalog s podobnými pojmy nepracuje. Pojetí ATU katalogu je velice eurocentrické - chybí mu zastoupení příběhů z jiných částí světa. Při práci s katalogem ATU musíme zvolit kreativnější přístup a při hledání informací o bytostech podobných zombie se zaměřit spíše na obecnější charakteristiky. Je tedy na místě sledovat výskyt slov „kanibal“, „mrtvý“, „duch“ „tělo“ atp. (Thompson 1989)

5.1. Zombie v ATU

Prvním typem příběhu, ve kterém lze najít prvky zombie filmu je označen jako AT 363 Upír, shrnutí zní „Ženich jí mrtvoly ve třech kostech“ (E251.3.1, G20). Tento konkrétní příběh lze nalézt na většině území severní Evropy (Finsko, Švédsko, Estonsko, Livonsko, Litva, Norsko, Dánsko), ale i v Irsku, Čechách, Polsku, Rusku, Itálii či Turecku. Typ „Upír“ není vyloženě o zombie, ale jsou zde určité dobře známé prvky klasických filmových zombie (postava pojídající živé bytosti). (Koven 2008)

O něco složitější typ je AT 307 Princezna v rubáši, který je definován motivy „každé ráno jsou strážníci nalezení mrtví“, „mládež překonává kouzlo“ a „mrtvá dívka vyjde z úkrytu“

Přímý motiv živého mrtvého obsahují pouze příběhové typy AT 363 a 307. (Koven 2008)

5.2. Thompsonova klasifikace

Stith Thompson nabízí 2 kategorie motivů, které by se daly interpretovat jako součásti moderního zombie filmu. Těmito kategoriemi jsou E - Mrtví a G - Zlobři.

5.2.1. E – Mrtví

Kategorie E - Mrtví poskytuje celou řadu motivů, které se objevují v zombie filmech. Příkladem je třeba sekce s názvem Resuscitace (E0 – E199), kde jsou zařazeny příběhy o vzkříšení, které se dá jistě považovat za průvodní jev zombie. Nicméně vzkříšení se zde podobá spíše záchraně života (například jako to bylo u Sněhurky) - člověk se tedy vrací do stavu jako před smrtí. I zde však můžeme najít výjimky, například pod katalogovým číslem E121.6.1 se skrývá příběh popsáný jako vzkříšení vstupem démona do mrtvého těla. (Thompson 1989)

V kategorii E se objevují také relevantní motivy jako je zlovolný návrat z mrtvých či návraty členů rodiny. Existuje také sekce věnovaná krvežíznivým revenantům (E250 - E259.2). (Thompson 1989)

Dnešním zombie filmům se také velice podobá motiv E256 Duchové pojidají mrtvoly, který původem pochází z Afriky či E251.3.1 Upíři pojidají mrtvoly s kořeny v Indii. Z Indie také přišel motiv „Mrtvola ukousla ženě nos“, který lze najít pod číslem E259.1. Z hlediska zombie filmů je významný i motiv „Mrtví trhají živé na kousky“ (E267), který Thompson identifikoval jako britský. Z hinduistické mytologie pak pochází například monstrum, které lze najít pod katalogovým označením E312.1 „Pisaca“. Toto monstrum se vyznačuje pitím lidské krve a pojidáním lidského masa. (Thompson 1989)

“Živá mrtvola“tedy nám dobře známý živý mrtvý, se skrývá pod číslem E422. Thompson ho definuje jako bytost s atributy žijící osoby, který musí projít procesem takzvané druhé smrti, která ho definitivně zneškodní. (Thompson 1989)

V příbězích zařazených do Thompsonovy klasifikace představuje živý mrtvý ideu čehosi éterického a duchovního, důraz je zde totiž kladen na koncept oživení duše, která se tímto procesem mění v něco nepřírozeného a zlého. V lidové tradici se mrtví „vracejí“ za nějakým specifickým účelem (nevyřčený trest za hříchy živých). Od tohoto pojetí se ve většině zombie filmů upouští.

5.2.2. G – Zlobři

V této kategorii se objevují především specifické odkazy ke kanibalismu a antropofagii (př. ghúlové G20), což jsou pro dnešní kinematografické zombie zcela typické znaky. Do kategorie G se mohou díky jistým znakům řadit i příběhy z kategorie E (E312.1), vyvstává zde však otázka, podle jakého klíče se dají podobné příběhy dělit. Základní rozdíl mezi kategoriemi E a G spočívá v tom, že kategorie G je o mnoho více materiální a zaměřená na tělo spíše než na duši. Chápe se tedy jako kategorie pro bytosti z masa a krve. Tím se rozhodně více podobá dnešnímu ztvárnění zombie. Kategorie E však více odpovídá původní voodoo představě, kde je zombie bytost, jejíž duše je lapena bokorem. V lidovém vyprávění se často smývá rozdíl mezi čarodějnicemi, upíry, živými mrtvými, obry, duchy apod. Všichni ale mohou spadat pod G312 - Zlobři kanibalové. Filmové zombie jsou jistou kombinací kategorií E422 Živá mrtvola, G20 Ghúl, a G312 Zlobři kanibalové. Musíme si ovšem uvědomit, že celá Thompsonova klasifikace je velice nepřesná, jelikož je pro tuto problematiku příliš eurocentrická, nicméně díky ní jsme schopni přesněji určovat prvky charakteristické pro dnešní zombie a lépe je srovnat s jejich předobrazem. (Koven 2008)

6. Zombie v kinematografii

Zombie filmy jsou postaveny na využití strachu ze smrti a mrtvých. Hororová kinematografie tak jen pokračuje v tradici strašidelných lidových vyprávění. Filmaři zde staví na klasických narrativech, ať už vědomě či nevědomě.

Dalším důležitým prvkem zombie filmů je nebezpečí nakažení, které pravděpodobně vychází z univerzálního tabu kontaminace nečistým tělem. (Koven, 2008)

V současné kinematografii lze najít ohromné množství filmů o zombie, výběr, který jsem pro svou práci použila, je založen na různosti přístupů k postavě zombie.

6.1. White Zombie

Film *White Zombie*²¹ (*Bílá zombie*) od režiséra Victora Halperina představuje zombie jako bytosti velice podobné původní představě obyvatel Haiti. Ústředními postavami jsou muž a žena, kteří přijmou pozvání na Haiti, aby se zde nechali oddat, jejich hostitel, který je do této ženy tajně zamilovaný, a vlivný čaroděj v podání B. Lugosiho, se kterým se hostitel spolčí, aby budoucí nevěstu získal pro sebe. Plánem je udělat z mladé nevěsty zombie pomocí záhadného prášku, velice silné směsi jedů. Po podání prášku, který může být pozřen či inhalován, se oběť zdá mrtvá, a tak je pohřbena. Krátce po pohřbu je tělo exhumováno a vráceno do světa živých bokorovými kouzly. Bokor si následně ženu odvádí do svého sídla, kde mu slouží spolu s ostatními zombiemi. Mladý manžel však celou lest záhy prohlédne a vydá se svou partnerku zachránit. Celý příběh končí poražením bokora a zlomením jeho moci.

Snímek *White Zombie* obsahuje nám již dobře známé prvky tradičních haitských zombie. Je zde zombie prášek, který zapříčiní stav podobný smrti, zombie, kteří zde figurují jako pouhé loutky v moci bokora,

²¹ *White Zombie* [film]. Režie Victor Halperin. USA, 1932.

který je využívá na práci a samozřejmě samotného zlého čaroděje, který si lstí zotročuje obyvatele Haiti, aby měl dostatek pracovní síly pro svou plantáž. *White Zombie* se tak v roce 1932 stává vůbec prvním filmem se zombie tematikou.

6.2. I walked with a zombie

Snímek *I walked with a zombie*²² (*Putovala jsem se zombii*) natočený roku 1943 představuje druhé významné dílo, které se inspiroje haitským mytologickým konceptem zombie. Režisér Jacques Tourneur nám představuje příběh mladé zdravotní sestřičky Betsy, která přijme místo pečovatelky na jednom z menších ostrovů v Karibiku. Betsy se musí starat o Jessicu, manželku místního vlivného plantážníka, která údajně trpí mentální poruchou způsobenou velmi silnou horečkou, při které málem zemřela. Jessica není schopná mluvit ani se o sebe postarat, je pouze příslovečným tělem bez duše. Betsy se rozhodne, že ženě musí pomoci za každou cenu, tak se obrátí na místního hoodoo doktora. Ten identifikuje Jessicu jako zombii a trvá na jejím zneškodnění.

Snahy o ovládnutí Jessicy jsou stále silnější a do situace vstupuje Jessičina tchýně. Ta vysvětluje, že Jessica se provinila tím, že manželovi chtěla utéct s jeho bratrem a za to ji musela potrestat. Podle voodoo tradic z ní tedy učinila zombie, aby se už nikdy více pravidlům společnosti nevzepřela.

Film nám zde ukazuje spíše lidský aspekt zombie skrze velkou rodinnou tragédii. Snímek vyzdvihuje transformaci lidské bytosti do zombie jako formu trestu spíše než transformaci za účelem fyzické práce. Proměna proběhla opět skrze stav zdánlivé smrti (v tomto případě koma vyvolané silnou horečkou), ale tentokrát nebylo tělo pohřbené a následně vykopané, nýbrž se „probralo k životu“ samo a zombie zůstala odkázána na péči své rodiny. Zombie zde opět není nebezpečná svému okolí, ačkoli pobyt s ní je pro všechny znepokojující.

²² *I Walked with a Zombie* [film]. Režie Jacques Tourneur. USA, 1943.

6.3. Serpent and the Rainbow

Wes Craven, inspirovaný knihou *Serpent and the Rainbow*²³ (*Had a duha*) od W. Davise, natočil roku 1988 stejnojmenný film poodhalující tajemství klasického zombie prášku.

Film pojednává o mladém antropologovi, který se vydá na Haiti, aby zjistil, jak se to doopravdy má s tamními zombiemi. Zjišťuje, že vedle zkazek o *bargained zombie* existuje i něco reálnějšího. Ústředním tématem jeho zájmu se tak stávají *herbal zombie*, ve kterých vidí budoucnost lékařství. Hlavní hrdina se snaží získat zombie prášek a ověřit jeho účinnost, do cesty mu však vstupuje mocný bokor, vůdce tajné policie, který se těmto snahám snaží zabránit.

Film ukazuje zombie jako bytosti dosud asi nejvíce odpovídající původní představě. Figuruje zde bokor, zombie prášek, proces tvorby zombie a samotné transformace podle tradic voodoo, dokonce i původní využití zombie jako sluhů. Film klade důraz na aspekty duše a jejího utrpení během transformace, tím se jistě odlišuje od svých předchůdců, kteří se soustředí více na svět okolo zombie. Ve filmu se také objevuje postava, která se vymanila z bokorova vlivu, ale nedokáže se již začlenit do fungující společnosti, což je odkaz na případ C. Narcisse z roku 1980.

6.4. Night of the living dead

George A. Romero se stal průkopníkem moderního pojetí zombie. Jeho snímek *Night of the living dead*²⁴ (*Noc ožvlých mrtvol*) z roku 1968 se stal předobrazem současného chápání tohoto fenoménu. Příběh je, dnes již klasickým, bojem o přežití plným explicitního násilí. Skupinka lidí se zbední ve starém domě poté, co je napadena několika živými mrtvými. Jejich cílem je přežít noc a dočkat se tak příchodu speciálního záchranného oddílu, který byl vyslán na pomoc.

²³ *The Serpent and the Rainbow* [film]. Režie Wes Craven. USA, 1988.

²⁴ *Night of the Living Dead* [film]. Režie George A. Romero. USA, 1968.

Zombie zde získávají znaky zcela odlišné od těch, které známe z předešlých filmů. Kromě nám již známé vrávoravé chůze a neschopnosti mluvit či samostatně myslet, která figuruje i v haitských představách, se zde poprvé objevuje onen dnes již neodmyslitelný prvek kanibalismu, který byl do tohoto filmu zapojen pouze s úmyslem co nejvíce šokovat (Night of the Living Dead - Interview with Karl Hardman and Marilyn Eastman, ©1997). Mrtví se v tomto filmu probouzí k životu vlivem záření vzniklého havárií vesmírné družice. Tímto Romero zcela eliminuje spirituální přesah zombie, které tak pozbývají veškeré aspekty lidskosti. Zombie neumí používat nástroje, necítí bolest, strach ani jiné emoce, nemají žádné promyšlené cíle - jsou hnány pouze neutuchajícím hladem a jejich síla tkví především v počtu. Zneškodnění zombie probíhá v *Noci ožvlých mrtvol* žehem či pouhým poškozením mozku.

Romero našel inspiraci především v novele *I Am Legend*²⁵ (1954) od Richarda Mathesona, který začal stavět na myšlence hromadné nákazy. Romero zpočátku o bytostech, které svým filmem stvořil, nepřemýšlel jako o zombiích, lidé si je s tímto pojmem však spojili. Romero toto označení následně přijal a nadále ho užíval. Ve svých dalších filmech (*Dawn of the dead*, *Day of the dead*²⁶) Romero rozvíjí myšlenku svých zombie a vytváří tak metafory k současným sociálním problémům. (Interview: George A. Romero On Diary Of The Dead, ©2008)

Romerovy zombie se po odvysílání tohoto filmu staly historicky prvními, které mohou být definovány Thompsonovými kategoriemi E422, G20 a G312 a staly se tak předobrazem většiny dalších zombie filmů, kteří se Romerovou myšlenkou inspiroují a posouvají ji na novou úroveň.

²⁵ U nás známé pod názvem *Já, legenda*.

²⁶ U nás známé jako *Úsvit mrtvých* (1978) a *Den mrtvých* (1985).

6.5. 28 days later

V roce 2002 byl natočen film, který do tématiky zombie přináší opět trochu inovátorských myšlenek. Tímto filmem je *28 days later*²⁷ (*28 dní poté*), který natočil režisér Danny Boyle.

28 days later nabízí pohled do světa zmítaného zombie apokalypsou. Hlavní hrdina se probouzí v opuštěné nemocnici, časem zjišťuje, že liduprázdné je i celé město. Během svých osamocených toulek se setkává s dvojicí, která mu vysvětluje situaci: celou zemí se začal šířit virus, která mění lidi v zombie. Život několika přeživších se tak stává neustálým bojem o přežití a hledání pomoci od národní gardy.

Danny Boyle použil pro své zombie netradiční koncept, kdy je v člověku virem posílena pouze jedna jediná vlastnost - zuřivost, která ovládne celou jeho mysl a pohltní tak ostatní projevy lidské individuality. V několika záběrech je patrný prvek utrpení nakaženého, který si pravděpodobně uvědomuje svou transformaci a touží po pomoci.

Virus byl do světa vypuštěn, když skupina ekoaktivistů osvobodila z laboratoře zvířata, na kterých vláda zkoušela biologické zbraně. Boyle neuznává dosud bezvýhradně využívaný prvek trhané a pomalé chůze živých mrtvých, jeho zombie jsou rychlé a zákeřné. Nadále sice zůstává kanibalismus a neschopnost komunikace či užívání nástrojů, je zde však na rozdíl od předchozích filmů silně zdůrazněn motiv nakažlivost. Virus se přenáší krví a nemoc se projeví záhy po infikování.

6.6. Otto; or Up with Dead People + L. A. Zombie

Zombie tématika pronikla i do méně skloňovaných žánrů. V kategorii erotických filmů rozhodně vyčnívají snímky *Otto; or Up with Dead People*²⁸ a *L. A. Zombie*²⁹ od režiséra Bruce La Bruce, který je

²⁷ *28 Days Later...* [film]. Režie Danny Boyle. Velká Británie, 2002.

²⁸ Do češtiny byl název přeložen jako *Otto, aneb mrtvolý, ožijte*.

²⁹ *L.A. Zombie* [film]. Režie Bruce La Bruce. Německo, 2010.

proslulý svými filmy balancujícími na hraně hardcore gay pornografie a uměleckého filmu.

*Otto; or Up with Dead People*³⁰ je film vyprávějící o mladém zombie Ottovi, který se snaží poznat sám sebe a to, čím byl před smrtí. Zombie se zde objevuje jako jistá metafora, hlavní myšlenkou tohoto celovečerního filmu je, že zdraví lidé fungující v nemocné společnosti se časem sami stávají nemocnými. Zombie zde umí myslet, cítit i hovořit, navíc mají schopnost dorozumívat se mezi sebou i telepatí. Film funguje jako ostrá kritika společnosti, kde se předsudky dají přirovnat k zombie viru. Je zde také naznačena myšlenka budoucí gay revoluce šířící se skrze zombie.

Tato myšlenka je dále rozpracována ve filmu *L. A. Zombie*, který však již nese méně prvků uměleckého filmu a řadí se tak spíše do kategorie pornografie.

6.7. **Zombie Strippers, Zombeavers, Choking Hazard**

V erotickém tónu se nese i snímek *Zombie Strippers*³¹ (*Svůdné zombie*), který je však natočen jako parodie na klasické zombie filmy. Režisér Jay Lee pracuje s dobře známým námětem: zombie virus byl uměle vytvořen vládou jako nový typ zbraně, ale začal se nekontrolovatelně šířit. Nakažený voják virus přenesl na striptérku v oblíbeném nočním klubu, ta nakazila i své kolegyně. Zombie se zde od zdravých lidí v mnohém neliší, umí mluvit i přemýšlet, navíc jsou ale obdařeny neutuchající chutí na lidské maso a schopností tančit lépe než kterýkoli smrtelník.

Od hororových filmů se v kinematografii pomalu upouští, filmaři zasazují zombie do nových prostředí a situací, které již nebývají tak

³⁰ *Otto; or Up with Dead People* [film]. Režie Bruce La Bruce. Německo, 2008.

³¹ *Zombie Strippers* [film]. Režie Jay Lee. USA, 2008.

děsivé. Příkladem může být i film *Zombeavers*³² od Jordana Rubina, který za původce zombie viru označil toxický odpad. Zajímavým faktem je, že ve filmu *Zombeavers*³³ se virem nakazila zvířata, konkrétně bobři. Zombie zde odpovídají monstrům z filmů, které tento snímek paroduje, jsou tedy krvežízniví, věčně hladoví, postupující ve velkém počtu a beze strachu.

Českým parodickým zombie počinem je film *Choking Hazard*³⁴ natočený v roce 2004 režisérem Markem Dobešem. Film pojednává o skupince filozofů, kteří se vydají na výlet do motelu uprostřed lesa, kde jsou však účastníci tohoto výletu napadeni zombie myslivci. *Choking Hazard*³⁵ používá zombie spíše jako absurdní prvek dotvářející pozadí.

6.8. Zombi 2

Lucio Fulci je známým italským režisérem, na svém kontě má i film *Zombi 2*³⁶, který se stal pro fanoušky zombie filmů kultovním.

Snímek pojednává o čtveřici lidí, kteří se vydali na ostrov v Andách. Už cestou jsou napadeni zombiemi, kterých se vstupem na ostrov stále přibývá. Hrdinové se setkávají s místním doktorem a společně bojují o život.

Fulci své zombie vykresluje jako nemyslící, věčně hladové a krvežíznivé bytosti. Objevuje se zde motiv zombie žijící pod vodou. Fulci propojuje klasický mytologický koncept (postava doktora v jisté chvíli vysvětluje spojitost místních zombie s voodoo náboženstvím) s modernějším chápáním zombie jako nebezpečných vraždících monster.

Film *Zombi 2*³⁷ je paralelou k příběhovému typu „Cesta na ostrov mrtvých“ který je v klasifikaci ATU k nalezení v sekci F129.4.48.

³² Název filmu nebyl oficiálně přeložen do češtiny, dal by se však požit překlad „Zombie bobři“, film by natočen roku 2014.

³³ *Zombeavers* [film]. Režie Jordan Rubin. USA, 2014.

³⁴ Nemá český ekvivalent, *choking hazard* je však anglické označení pro nebezpečí vdechnutí/udušení.

³⁵ *Choking Hazard* [film]. Režie Marek Dobeš. Česko, 2004.

³⁶ Natočeno roku 1979, ačkoli se film jmenuje *Zombi 2*, žádný první díl neexistuje, režiséři se jen chtěli přiživit na filmu *Night of the living Dead*, který byl v Itálii známý pod názvem *Zombi*.

6.9. Kore wa Zombie desu ka?

*Kore wa Zombie desu ka?*³⁸ (*Je to Zombie?*) je japonské anime z roku 2011 vyprávějící příběh mladíka, který byl zavražděn a přiveden zpět k životu nekromantkou, které po této události začne sloužit. Nyní, jako zombie, hledá hlavní hrdina svého vraha a touží po pomstě.

Zombie v *Kore wa Zombie desu ka?* je víceméně normální chlapec, který má určité nadpřirozené schopnosti, dokáže být nezvykle rychlý, silný a také je zranitelný pouze ohněm. Velice mu vadí sluneční paprsky a svou zombie identitu drží před spolužáky v tajnosti.

Toto japonské ztvárnění zombie obsahuje určité komické prvky, zombie zde není děsivá či nebezpečná svému okolí. Kombinují se zde prvky tradiční voodoo představy (zombie jako služebník nekromantky, která ho oživila) a jednoho z nejmodernějších pojetí, kdy zombie zůstává lidskou bytostí.

6.10. Walking dead

*Walking dead*³⁹ je seriál, který svou první sérii započal v roce 2010 a odstartoval novou celosvětovou vlnu zájmu o zombie tematiku.

Svět ovládli živí mrtví, kteří touží pouze po lidském mase. Přeživší po celém světě hledají nové domovy, nová útočiště, kde by před chodícími mrtvými byli v bezpečí.

Seriál pracuje s myšlenkou, že každý člověk je zombie virem nakažený a tato nákaza se projeví až po smrti. Důležitý je zde motiv nakažlivosti, nemoc se přenáší kousnutím či dokonce pouhým škrábnutím od zombie. Mezi symptomy patří silná horečka⁴⁰, která postiženého

³⁷ *Zombi 2* [film]. Režie Lucio Fulci. Itálie, 1979.

³⁸ KIMURA, Shinichi. *Kore wa zombie Desuka?* [anime]. Japonsko, 2011.

³⁹ V České republice přeloženo jako *Živí mrtví*.

⁴⁰ Motiv horečky je známý i z několika předešlých zombie filmů, horečka byla údajně i příčinou stavu podobného smrti v případě C. Narcisse.

nakonec přemůže, ten zemře a po nějakém čase⁴¹ opět vstane - stane se živým mrtvým. Zombie, kterým se v seriálu říká také „kousači“ či „chodci“, reagují na hluk, pohyb a vůni živého masa. Ani zde zombie neumí používat nástroje a dorozumívát se řečí. Jsou pomalé, nejsou schopné samostatně myslet a vyskytují se zpravidla ve větších skupinách. Jsou vedeny pouze svým hladem, který ovšem ustává, když se nakaženému jedinci odejmou horní končetiny a zuby. Objevují se zde pokusy najít v zombiích zbytky původní lidskosti, všeobecně přijímanou teorií však je, že z původního jedince po transformaci nezbyvá nic.

Seriál *Walking Dead*⁴² byl natočen podle stejnojmenného komiksu. Roku 2012 vyšla také počítačová hra se stejným námětem.

6.11. iZombie

Režisér Rob Thomas natočil seriál *iZombie*⁴³ v duchu klasických kriminálních sérií. Předlohou mu byl stejnojmenný komiks. Hlavní hrdinkou je zde zombie, která pracuje v márnici a živí se mozky získanými na pitevně. Ve všech ostatních ohledech je však normální lidskou bytostí. S každým zkonzumovaným mozkem přejdou na zombie vzpomínky mrtvého, mladá lékařka je tak schopna pomáhat při vyšetřování vražd. První díl seriálu byl odvysílán 17. března 2015.

6.12. Monster High

Zombie výrazně ovlivnily i dětské pořady. Jedním z nejméně výraznějších projevů tohoto proniknutí hororu do prostředí pohádkových příběhů, je svět *Monster High*⁴⁴, který vznikl v roce 2010. *Monster High* je název fiktivní školy pro různá monstra od upírů po zombie. Zombie jsou zde pojaty jako často velice inteligentní bytosti, které ovšem vykazují mnoho znaků, které jsou k vidění i v tradičnějších pojetích. Zombie jsou pomalé,

⁴¹ Tento čas se mění v závislosti na jednotlivci, pohybuje se v rozmezí několika vteřin - několika dnů.

⁴² DARABONT, Frank. *Walking dead* [seriál]. USA, 2010.

⁴³ THOMAS, Rob. *iZombie* [seriál]. USA, 2015.

⁴⁴ HARRISON, Lisi. *Monster High* [seriál]. USA, 2010.

nevykazují schopnost řeči (ačkoli dokážou neverbálně komunikovat se svým okolím) a je zde především zdůrazněna jejich úloha přísluhovačů. Zombie jménem Ghoulia Yelps, jedna z hlavních hrdinek, zde dobrovolně slouží „královně“ školy.

Monster High je seriál, jehož epizody mají pouze pár minut. Existuje i několik *Monster High* filmů. Hlavní hrdinky se dokonce staly dekoračním prvkem, jejich vyobrazení lze najít na dětských školních potřebách a podobně, existují také panenky příšerek z *Monster High*, které konkurují klasickým *Barbie* hračkám.

7. Zombie v populární literatuře

7.1. Howard Phillips Lovecraft

H. P. Lovecraft ve své sérii povídek *Herbert West - Reanimator* z roku 1922 představuje světu jedny z prvních vědecky vytvořených zombie v literatuře. Zombie jsou zde mrtvá těla, která ožila pomocí séra vytvořeného vědcem Herbertem Westem. Takto oživení mrtví byli agresivní kanibalové s minimálními projevy jakéhokoli intelektu.

Princip oživení jednotlivců pomocí vědy je jistou vzdálenou paralelou ke způsobu vytváření zombie na Haiti. Úlohu bokorů a jejich voodoo magie převzala věda, princip je však podobný - úmyslné vpravení oživující látky do těla mrtvého. Zde jsou ale mrtví skutečně mrtví, nenacházejí se jen v letargickém stavu připomínajícím smrt. Zombie jsou zde ojedinělým jevem, nepředstavují globální nebezpečí. (Lovecraft 1985)

7.2. Robert E. Howard

Americký spisovatel R. E. Howard je autorem známé povídky *Pigeons from Hell (Holubi z pekla⁴⁵)* vydané roku 1938. Tato povídka z prostředí amerického jihu, která se dočkala též rozhlasového zpracování v podání Vladimíra Zajíce, vypráví příběh dvou přátel, kteří se vydali na výlet a hledali nocleh ve starém opuštěném domě. Jeden z přátel je zavražděn bytostí, o které nikdo nechce věřit, že skutečně existuje - zombií, či spíše zuvembii, jak ji autor nazývá. Povídka se nese v duchu kriminalistického pátrání s hororovými prvky.

Zuvembii je zde žena, která vypila speciální lektvar, který byl připraven podle tajných tradic voodoo. Žena se pod vlivem tohoto lektvaru změnila na zuvembii, která je nadále schopná jen vraždit. A to bez rozdílu. Není schopná nadále mluvit či myslet jako lidská bytost. Umí však lidi zhyponotizovat a ovládat zvířata jako jsou holubi či hadi. Zuvembii je možno zneškodnit pouze užitím olova nebo železa.

⁴⁵ Povídka v České republice vyšla také pod názvem *Dračí sémě*.

Howard tak chápe zombie jako nebezpečné vraždící nestvůry, ale přisuzuje jim určité magické schopnosti. Celý fenomén vědomě propojuje s voodoo náboženstvím. (Howard 1938)

7.3. John Ajvide Lindqvist

John Ajvide Lindqvist je švédský prozaik, který se zombie tématikou inspiroval ve své knize *Handling the Undead*⁴⁶.

Příběh začíná ve Stockholmu, který zasáhne vlna veder. Jádro knihy spočívá v tom, že začnou ožívat mrtví, kteří si v závislosti na době úmrtí zachovávají či nezachovávají lidské atributy. Eva, manželka jednoho z hlavních hrdinů, zemřela nedávno, zachovala si tedy schopnost řeči. Je zde však kladena otázka, zde je stále tou samou osobou, jako byla dříve.

Zombie se v této knize necharakterizují antropofagií či krvelačností. Lindqvistovo pojetí je více emoční. Autor klade důraz na otázku prožívání reanimace, kdy zombie představují lidské trosky, které však ani zde nejsou zcela bezpečné pro živé. Kniha funguje zároveň jako kritika apatické společnosti, která s nemrtvými zachází jako s věcmi, ačkoli očividně nejsou jen nebezpečnými monstry.

Autor v celé knize nepodává vysvětlení fenoménu ožívání mrtvých. (Lindqvist 2009)

7.4. Max Brooks

Max Brooks je známý především díky své knize z roku 2006 *World War Z (Světová válka Z)* s podtitulem *An Oral History of the Zombie War (Historie světové války se zombie)*. Tato kniha je pokračováním *The Zombie Survival Guide (Zombie: Příručka pro přežití)* z roku 2003. (Brooks 2013)

⁴⁶ V České Republice vyšla kniha pod názvem *Jak zacházet s nemrtvými*.

Kniha *World War Z* je pojata formou rozhovorů vedených členem poválečné komise OSN. Za původce zombie viru se považuje čínský chlapec. Čínská vláda o zombie viru ví, přijímá však pouze opatření k zahlazení důkazů, ne k reálnému řešení. Virus se postupně šíří i do ostatních částí světa. Objevuje se zde placebo vakcína navozující pocit bezpečí, ale i tak celý svět propadá panice. Brooks zde prezentuje jeden z nejkompexnějších plánů přežití zombie apokalypsy, který v literatuře známe. Popisuje reakci obyčejných lidí i vlády na takto krajní situaci.

Zombie, které i zde postrádají pud sebezáchovy, je možné zneškodnit pouze poškozením mozku. I zde jsou zombie nebezpečná monstra lačnící po lidském mase. Nepřemýšlí ani neplánují. *World War Z* funguje jako kritika americké vlády a její politiky. Zombie zde figurují jako riziko, díky kterému dochází k výrazným politickým převratům (demokratizace Číny, Rusko se stává teokracií, mír mezi Izraelci a Palestinci). Zombie tak plní profetickou funkci. (Brooks 2010)

Podle knihy *World War Z* byl v roce 2013 natočen úspěšný film.

7.5. Brian Keene

Brian Keene je americký autor, který za své knihy získal několik ocenění. V roce 2003 napsal knihu *The Rising*⁴⁷, za kterou Keene získal cenu Brama Stokera.

The Rising začíná experimentem s urychlovačem částic, který zapříčiní vznik interdimenzionální trhliny, díky které mohou démoni z jiného světa, který by se dal nazvat peklem, proniknout do naší dimenze a ovládat zde mrtvá těla. Zombie umí myslet, řídit auta či ovládat zbraně.

The Rising ožívuje princip ztráty svobodné vůle, který známe od zombie na Haiti a propojuje ho s myšlenkou mrtvých, kteří povstali, aby zničili život na Zemi. (Keene 2003)

⁴⁷ Do češtiny tato kniha nebyla přeložena, anglické slovo „rising“ lze přeložit jako „povstání“.

7.6. Jiří Kulhánek

Slavný český spisovatel fantastiky Jiří Kulhánek se zombie tématiky dotknul ve dvojdílné sérii s názvem *Cesta krve* (1997). Zombie virem jsou zde napadena zvířata, nerozmnožuje se však kousnutím či škrábnutím. Tyto zvířecí zombie jsou také schopné otevřít si dveře a jednat s určitou dávkou inteligence.

Jiří Kulhánek se v *Cestách krve* nezabývá jen zombiemi, do příběhu výrazně zasahují i tvorové z jiné části vesmíru. (Kulhánek 1997)

7.7. Seth Graham – Smith

Seth Graham - Smith se v roce 2009 pustil do odvážného počínu - zparodoval klasický román Jane Austen *Pride and Prejudice* (*Pýcha a předsudek*). Do klasického děje odehrávajícího se v Anglii roku 1813 vložil pasáže o zombiích. Tak vzniklo jedno z nejkontroverznějších děl současnosti - *Pride and Prejudice and Zombies* (*Pýcha a předsudek a zombie*).

Kniha obsahuje originální text od Jane Austen, ke kterému Seth Graham - Smith jen připojil pasáže týkající se nebezpečného zombie moru. Autorovým cílem je syntéza novodobých fenoménů, jako jsou právě zombie, ninjové, upíři, piráti apod. s klasickými romány, které nejsou zatíženy autorskými právy. (Buc 2007)

Děj se odehrává v Anglii roku 1813, která zde však existuje v alternativním vesmíru, kde se anglickým venkovem šíří zombie virus. Feminismus, který autorka předlohy zdůraznila, se zde projevuje bojem sester Bennetových v nadcházející zombie válce.

Zombie jsou zde ztvárněny s charakteristikami odpovídajícími ztvárnění v seriálu *Walking dead*.

Kniha *Pride and Prejudice and Zombies* se téměř okamžitě stala bestsellerem a na rok 2015 je plánována premiéra jejího filmového

zpracování. Kniha se stala i předlohou stejnojmenného komiksu či počítačové hry.

Jane Austen je uvedena jako spoluautorka. (Grahame-Smith 2012)

7.8. Ryan Mecum

Ryan Mecum je americký spisovatel, který v roce 2008 vydal sbírku haiku⁴⁸. Dílo se jmenuje *Zombie Haiku: Good Poetry for Your...Brains* a je psané z pohledu zombie. (Mecum 2008)

<i>"I loved my momma</i>	<i>"Blood is really warm,</i>
<i>I eat her with my mouth closed,</i>	<i>it's like drinking hot chocolate</i>
<i>how she would want it."⁴⁹</i>	<i>but with more screaming."⁵⁰</i>

7.9. Komiksy

Zombie se staly velice oblíbeným tématem pro komiksy. Ty vycházejí jak v tištěné, tak v elektronické podobě. Existuje spousta komiksů, které vyprávějí příběhy životů lidí zasažených zombie apokalypsou. Objevují se zde motivy podobné filmům i knihám, proto uvádím jen pár příkladů z mnoha.

7.9.1. High school of the dead

Oblíbená japonská manga *High school of the dead*⁵¹ se odehrává v současném Japonsku, kde propukla pandemie zombie moru. Kromě zombií, které zde mají opět podobu nemyslicích krvelačných nestvůr, se zde řeší především rozpad morálních kodexů hrdinů a celkový rozpad společnosti. Hlavními hrdiny jsou, jak napovídá název, středoškolští studenti. (Satō 2006)

⁴⁸ Haiku je typ japonské poezie.

⁴⁹ Lze přeložit jako „Miloval jsem svou matku/snědl jsem si se zavřenými ústy/tak, jak by si to přála“.

⁵⁰ Lze přeložit jako „Krev je velice teplá/je to jako pití horké čokolády/ale s větším křikem“.

⁵¹ Lze přeložit jako „Střední škola mrtvých“.

7.9.2. My living dead girl

*My living dead girl*⁵² je elektronický komiks o malé školačce Courtney Davers, která je zajímavá především tím, že je zombie. Courtney se musí potýkat s každodenními problémy mladé dívky, musí chodit do školy, hledat si kamarády a pomáhat v domácnosti. Fakt, že Courtney je nemrtvá, vlastně nikoho nezaráží. Courtney nemluví žádnou známou lidskou řečí, ale i tak jí každý rozumí a i přes fakt, že občas zkonzumuje nějakého spolužáka, se jí daří získat dobrou kamarádku.

Komiks opouští zombie jako pojem pro něco, co je neobvyklé či dokonce nebezpečné. Být zombie zde neznamena nic špatného. Courtney prožívá všední život obohacený o několik neobvyklých prvků. Každý ví, že děvče je zombie, vypadá jako zombie (podléhá rozkladu), chová se jako zombie (čas od času na někoho zaútočí, což ale nepůsobí žádný rozruch) ale i tak je plnohodnotným členem společnosti. To je přístup, se kterým se setkáváme velice zřídka. (Comics - My Living Dead Girl, ©2009)

⁵² Lze přeložit jako „Má živá mrtvá holčička“.

8. Zombie diskurzu her

Hry jsou jednou z antropologických univerzálií a postupem času se zařazují do popředí zájmu folkloristů i etnologů. (Janeček 2010) Není tedy žádným překvapením, že si zombie vydobily místo i v tomto diskurzu.

V prostředí počítačových her se zombie objevují tradičně jako slabí nepřátelé (například tahová fantasy série *Heroes of Might and Magic*, RPG⁵³ série *Might and Magic* nebo *The Elder Scrolls*, kde je však výskyt zombie vysvětlen působením nekromanta). Na hry, které dosud zombie prvek neobsahovaly, se rychle začaly dělat mody (doplňky, rozšíření), které zombie do příběhu přidávají (př. zombie mod do hry *Gothic*). Jeden z nejúspěšnějších modů je mod *DayZ*, což je takzvaný survival mod⁵⁴ pro hru *Arma 2*. Tento mod nyní dostal prostor jako samostatná hra. Podobných survival her existuje celá řada (např. *H1Z1*, *War Z*).

Zombie se v počítačových hrách objevují především jako nepřátelé, které je nutno zabít nebo před nimi utéct, stávají se tak ústředním tématem arkádových her, ve kterých je důležitá hbitost a postřeh, a střílečích her, kde jde o eliminaci nepřátel (např. *Dying Light*, *Dead Island*). Zombie virus se v těchto hrách nešíří kousnutím. To ovšem z čistě praktického hlediska, kdy by přenos viru komplikoval hratelnost.

V počítačových hrách je možné vyzorovat progres zombií. Zombie se vyvíjejí, sílí a získávají nové schopnosti.

I zde se objevuje trend odlehčení tématu. To můžeme pozorovat například ve hře *Dead Island 2* nebo oblíbené tower defense⁵⁵ hře *Plants vs. Zombies* z roku 2009. V *Plants vs. Zombies* se hráč snaží ubránit svůj dům před nájezdy zombie pomocí sázení speciálních květin, které umí zombie eliminovat. Zombie jsou s postupem hry stále silnější a v určité fázi hra nabízí možnost hrát za stranu zombie.

⁵³ RPG je zkratka pro „Role Playing Game“, což se dá do češtiny volně přeložit jako „hra na hrdiny“. V tomto typu her si hráč vytvoří/vybere/dostane postavu nebo skupinu postav, za které hraje. Příběhy jsou zde většinou propracované a hráč se musí držet jistých schémat (plní úkoly apod.).

⁵⁴ *Survival* je typ hry, kdy se hráč snaží přežít.

⁵⁵ *Tower defense* spočívá v obraně jednoho výchozího bodu před nepřáteli.

Většina her zachovává tradici udávanou populární literaturou a filmy, kdy je zombie možné eliminovat poškozením mozku.

Zombie nejsou pouze záležitostí počítačových her. Oblíbenou deskovou hrou se zombie tématikou je například *Last Night on the Earth*, kde jedna skupina hráčů hraje za lidi, druhá za zombie. Hra je určena pro skupinku ideálně šesti hráčů. Během hry se losují karty udávající každé skupině úkoly, vítězem je ta skupina, která splní úkoly jako první. V této hře lze přenášet zombie virus na postavy lidských hrdinů.

Dalšími podobnými hrami jsou *Zombie Fluxx*, *Zombies!!!* nebo *Zombie Plague*.

Zombie se také objevují v řadě dětských her, především pak ve hrách „na honěnou“, kde je jeden hráč označen za zombii, jeho úkolem je dohonit ostatní a symbolickým dotykem je též přeměnit v zombie. Tato hra může mít mnoho obměn.

9. Zombie a každodenní realita

9.1. Společenské události

Odrazy fenoménu zombie lze najít ve všech sférách populární kultury, není tedy žádné překvapení, že zombie jsou společným jmenovatelem mnoha událostí zasahujících do našeho každodenního života.

9.1.1. Zombcon

Zombcon je jednou z událostí těžících z popularity zombie. *Zombcon* je slovo vzniklé složením pojmů *zombie* a *con*, což má původ v anglickém slovu *convention* (shromáždění). Takzvané *cony* spočívají v setkání určité skupiny lidí sdílející nějaký společný zájem. *Zombcon* je tedy setkáním zombie nadšenců. Na *Zombconu* jsou na programu různé přednášky odborníků, slavných hororových režisérů, oblíbených herců (například herci účinkující v seriálu *The Walking Dead*) apod., bývají zde i workshopy, kde si fanoušci mohou vyrobit vlastní zombie masky, vyzkoušet nové hry a tak dále.

9.1.2. Zombie Walk

*Zombie Walk*⁵⁶ je veřejné shromáždění lidí, kteří se pro tuto příležitost namaskují jako zombie. Tato shromáždění jsou pořádána za účelem charitativní sbírky, zviditelnění nějakého globálního problému (např. poukazování na důležitost problematiky hladomoru ve světě) či čistě jen pro zábavu. Původem tato tradice pochází ze severní části Ameriky, dnes je však známá po celém světě. *Zombie Walk* je událost, která probíhá každoročně (či spontánně, to záleží na dané zemi a pořadatelích) ve větších městech. (Redfern, Steiger 2014)

⁵⁶ Lze přeložit jako „pochod zombii“.

První *Zombie Walk* se konal 19. srpna 2001 v hlavním městě Kalifornie, Sacramento. Autorem této myšlenky je Bryna Lovig. V této době byla událost známá pod názvem *Zombie Parade* (promenáda zombie) a fungovala jako propagační akce k místnímu filmovému festivalu.

V říjnu 2003 se v Torontu uskutečnila akce, která se již oficiálně nazývala *Zombie Walk*, účastnilo se však pouze sedm lidí. Zlomovým okamžikem v historii této události pak může být listopad 2003, kdy se takzvané *Zombie Demonstration* (zombie demonstrace) v Quebecu účastnilo šedesát lidí. Poté se již podobné akce začaly šířit po celém světě a ve velice krátké době zaznamenaly obrovskou vlnu zájmu všech věkových kategorií. V říjnu 2009 se v Brisbane pořádal *Zombie Walk* s pěti tisíci účastníky. Čísla každým rokem rostou. V říjnu 2012 zažilo Buenos Aires *Zombie Walk* čítající 25 tisíc zombie. (Paffenroth 2012)

Součástí tohoto pochodu může být i takzvané *pojídání obětí*. Proces pojídání obětí spočívá v obratném a rychlém namaskování člověka bez zombie kostýmu. Zombie z průvodu „napadnou“ obyčejného člověka, většinou předem domluveného dobrovolníka či skupinu dobrovolníků, a předstírajíce konzumaci jejich masa, vytvářejí danému dobrovolníkovi zombie kostým. „Napadený“ se poté připojí k davu a účastní se „útoků“ na další a další lidi. *Zombie Walk* může být provázen libovolným doprovodným programem, hudbou, soutěžemi, divadlem...

I *Zombie Walk* má různé varianty, vedle klasické procházky městem existuje varianta počítající s častými návštěvami barů. Tato varianta se nazývá *Zombie Pub Crawl* (Zombie procházející hospodami). *Pub Crawl* varianta není tak rozšířená jako klasický *Zombie Walk*, ale i její oblíbenost v posledních letech stoupá a účastníků na celém světě přibývá. (Paffenroth 2012)

Ani Česká republika neunikla fenoménu zvanému *Zombie Walk*. U nás se nejstarší a největší pořádá každoročně v Praze. Organizátoři se vymezují proti politickému či humanitárnímu podtextu této akce. Říkají, že

pražský *Zombie Walk* se pořádá především pro zábavu, zároveň se však snaží upozornit na jisté podobnosti mezi zombiemi podle voodoo tradice, kde se zombie chápou jako tělesné schránky bez duše, a současnou společností postrádající hlubší zájem o svět. (O co jde a proč to děláme., ©2015) Pražský *Zombie Walk* v roce 2014 navštívil filmový maskér Josef Rarach, který pro tuto příležitost vytvořil kostým, který vyhrál několik internetových anket o nejzdařilejší zombie převlek.

V České republice se zombie pochodů pořádá hned několik. Za zmínku jistě stojí například každoroční *Zombie Walk* v Plzni. Ten je zajímavý především hojným využitím vojenské techniky (včetně pravé helikoptéry) a vlastním filmem.

Další pochody se pořádají například v Brně, Ostravě i v menších českých městech jako je Most.

9.2. Zombie na internetu

Pokud do internetového vyhledavače zadáte heslo „zombie“, zjistíte, že na internetu existuje více než 164milionů odkazů na toto téma. Mnohé z těchto odkazů patří českým stránkám. (Google, ©2015) Povědomí o zombie se v České republice šíří například díky České *zombie komunitě*, která vznikla v roce 2010 a je spojena se vznikem první české internetové encyklopedie zombie, zvané *Zombipédie*. *Zombipédie* obsahuje informace především o současném pohledu na zombie, o filmech, literatuře či hrách spojených s touto tematikou.

Na webových stránkách *České zombie komunity* je možno diskutovat o tématech souvisejících se zombie, objevují se zde diskusní vlákna na téma, zda je skutečně možné vytvořit zombie, jak se zachovat v případě zombie apokalypsy apod.

Téma, zda může nastat zombie apokalypsa je v posledních letech velice diskutované. Objevuje se řada článků, návodů a rad. Existují dokonce obchody, které staví propagaci svého zboží na tvrzení, že tyto

produkty (především zbraně) jsou tím nejlepším pro nadcházející zombie apokalypsu (např. obchod s noži ka-bar).

Kromě zbraní se rychle rozšířil i prodej různých zombie rekvizit, oblečení se zombie motivem, kostýmů či originálních dárkových či dekoračních předmětů odkazujících na zombie.

10. Závěr

Ve své práci jsem se věnovala tématu zombie. V první části jsem popsala původ tohoto pojmu a jeho chápání v kontextu voodoo náboženství za pomoci odborné literatury, v druhé jsem se zaměřila na zombie a znaky, které je mohou charakterizovat z pohledu voodoo či optikou dnešní populární kultury, a hledala jsem tyto znaky a jejich klasifikaci ve standardních folkloristických katalozích. Třetí část mé bakalářské práce obsahuje výběr několika filmů, které vykreslují zombie různými způsoby. Existují dva přístupy, jak nahlížet zombie filmy. Prvním je porovnání filmů s tradicemi popsány v původních folklorních narativech, druhým je pak srovnání s odbornou antropologickou literaturou. Výběr filmů pro tuto bakalářskou práci je založen jejich na významu pro ideový posun konceptu zombie v kontextu populární kultury 20. a 21. století. V části věnované kinematografii popisují různá pojetí zombie napříč žánry. Na stejném principu je založena i kapitola o výskytu zombie v literatuře či ve hrách. Poslední část této práce stručně popisuje, jak obraz zombie ovlivnil sociální sféru života. Věnuji se zde především akci zvané *Zombie Walk*, která v celém světě zaznamenala v několika málo letech obrovský rozmach.

Zombie je pojem, který má svůj původ v náboženství voodoo, kde se užíval jako pojmenování lidské bytosti, které byla ukradena duše. Zombie fungovaly jako otroci určené na fyzickou práci. Haitské zombie prošly pouze stavem zdánlivé smrti, nejedná se tedy o skutečné mrtvé přivedené k životu, jako je tomu například u bytostí z jiných mytologických tradic nebo u zombie z dnes velice populárních filmů či seriálů. Chápání pojmu zombie se postupem času měnilo. V lidových narativech z celého světa lze najít znaky, které jsou charakteristické pro různé druhy zombie. Často lze nalézt příběhy o živých mrtvých, kteří se živí lidským masem. Takto v kinematografii zombie poprvé popsal Romero ve svém snímku *Night of living dead*. Současná kinematografie zná mnoho zombie filmů a zdaleka ne všechny se drží Romerovy předlohy. Existují zombie jako nemyslící bytosti stejně jako rozumní, přemýšliví a veskrze lidské zombie

jako ve filmu *Otto; or Up with dead people*. Různých aspektů pohledu na zombie se nám dostane i v literatuře, kde jsou zombie předmětem hororového žánru stejně jako psychologického dramatu. V počítačových a stolních hrách ztrácí zombie tyto atributy nástrojů kritiky společnosti či politiky, jsou přizpůsobeny potřebám hry jako takové. V sociálním životě můžeme pozorovat stále stoupající oblibu zombie skrze akce pořádané pro širokou veřejnost. Zombie se staly i oblíbeným dekorativním prvkem, lze je tedy zahlédnout i jako téma potisků na oděv a podobně.

Otázka, proč se zombie tak rychle staly populární, je nasnadě. Existují teorie, které to dávají do souvislosti s tendencí umělého vytváření nepřátel, pramenící z nevyssloveného strachu. To známe i z období studené války, kdy světem hýbal strach z mutantů vzniklých působením radiace, genetických anomálií či biologických zbraní. Příkladem takového strachu může být i vznik fenoménu zvaného UFO. Důvodem takovýchto obav a nejistoty je například nedůvěra k vládě či jednotlivým vládním organizacím, vyjadřovaná mimo jiné dnes tak populárními konspiračními teoriemi. V mnoha filmech je právě vláda původcem uměle vytvořených zombie virů. (How our zombie obsession explains our fear of globalization, ©2015)

Zombie představují hluboké znepokojení ze ztráty identity. Koncept identity se stal předmětem zájmu kulturních studií během 90. let. Identita se zde vysvětluje jako kulturní konstrukt, jelikož je založena na formování pomocí kulturních materiálů. Badatelé zabývající se touto tématikou upozorňují na fakt, že identita není ničím fixním. (Barker 2006) Lidskost, ať už ve formě duše nebo jistých vlastností či kognitivních schopností, je ale právě to, co postrádá většina zombie. I zombie, které umí přemýšlet a cítit, nejsou zcela lidskými bytostmi a samy sebe nechápou nadále jako lidi.

Ať už se tyto teorie zakládají na pravdě či nikoli, zombie jsou tu - jako krvelačná monstra a plíživé metafory si vydobily své místo ve světě. A svět tuto roli ochotně přijímá.

11. Resumé

This bachelor thesis deals with the concept of zombie and the different meanings associated with zombies in various contexts. The aim of my thesis is to describe zombie from a historical perspective (as a religious phenomenon of Voodoo), to capture today's perception of zombies generated by the products of contemporary popular culture and find out how this concept extends in to the social sphere of contemporary life. This thesis summarizes existing academical literature and compares popcultural zombie with folkloristical catalogues in the first part and describes and compares products of popular culture in the second part.

12.Zdroje

12.1. Odborná literatura

ALTMANN, Horst. 2012 - *Jedovaté rostliny, jedovatí živočichové*. Praha: Knižní klub. ISBN 978-80-242-3324-6.

ALVARADO, Denise a Doktor SNAKE. 2011 - *The voodoo hoodoo spellbook*. San Francisco, CA: Weiser Books. ISBN 1578635136.

ANDERSON, Jeffrey E. 2008 - *Hoodoo, voodoo, and conjure: a handbook*. Westport, Conn.: Greenwood Press. ISBN 0313342210.

BAKER, Chris. 2006 - *Slovník kulturních studií*. Praha. Portál

COSENTINO, Donald. 1995 - *Sacred arts of Haitian vodou*. Los Angeles, Calif.: UCLA Fowler Museum of Cultural History. ISBN 0930741471.

COTTERELL, Arthur. 1990 - *A dictionary of world mythology*. New York: Oxford University Press. ISBN 0192177478.

DALLAPICCOLA, Anna Libera. 2002 - *Dictionary of Hindu Lore and legend*. London: Thames & Hudson. ISBN 0500510881.

DAVIS, Wade. 1985 - *The serpent and the rainbow*. New York: Simon and Schuster. ISBN 06-715-0247-6.

DORSON, Richard M. 1956 - *Negro folktales in Michigan*. Westport, Conn.: Greenwood Press. ISBN 083715989x.

DVOŘÁK, Stanislav. 1939 - *Pověsti Rychnovska*. Rychnov nad Kněžnou: Okresní osvětový sbor.

HOFFMANN, Helmut. 1961 - *The religions of Tibet*. Westport, Conn.: Greenwood Press

HURSTON, Zora Neale. 1990 - *Tell my horse: voodoo and life in Haiti and Jamaica*. New York: Perennial Library. ISBN 0060916494.

KOVEN, Mikel J. 2008 - *Film, folklore, and urban legends*. Lanham, Md.: Scarecrow Press. ISBN 0810860252.

LONG, Carolyn Morrow. 2007 - *A New Orleans Voodoo Priestess: The Legend and Reality of Marie Laveau*. University Press of Florida.

LUFFER, Jan. 2014 - *Katalog českých démonologických pověstí*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2383-4.

PAFFENROTH, Kim a John W MOREHEAD. 2012 - *The undead and theology*. Eugene, Or.: Pickwick Publications. ISBN 9781610978750.

REDFERN, Nicholas a Brad STEIGER. 2014 - *The zombie book: the encyclopedia of the living dead*. USA. Visible Ink Press. ISBN 9781578595044.

THOMPSON, Stith. 1989 - *Motif-index of folk-literature: a classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends*. IN: Indiana University Press. ISBN 0253338875.

WEBSTER, William Robert. 2006. - *Human Zombies are Metaphysically Impossible* [online]. [cit. 2015-04-20]. ISBN 10.4324/9780203101841.

YRONWODE, Catherine. 2002 - *Hoodoo Herb and Root Magic: A Materia Magica of African-American Conjure*. United Kingdom.

12.2. Populární literatura

AJVIDE LINDQVIST, John a Ebba SEGERBERG. 2009 - *Handling the undead*. London: Quercus. ISBN 9781847244130.

BROOKS, Max. 2010 - *Světová válka Z: historie světové války se zombie*. Brno: Zoner Press. ISBN 978-80-7413-104-2.

BROOKS, Max. 2013 - *Zombie: příručka pro přežití*. Praha: Volvox Globator. ISBN 978-80-7207-891-2.

GRAHAME-SMITH, Seth. 2012 - *Pýcha, předsudek a zombie*. Praha: Mladá fronta. ISBN 978-80-204-2261-3.

HOWARD, Robert. 1938 - *Pigeons from Hell*. USA: Weird Tales.

KEENE, Brian. 2003 - *The rising*. North Webster, IN: Delirium Books. ISBN 1929653417.

KULHÁNEK, Jiří. 1997 - *Cesta krve*. Praha: Klub Julese Vernea. ISBN 80-85892-31-6.

LOVECRAFT, H. 1985 - *Herbert West, reanimator*. West Warwick, Rhode Island: Necronomicon Press. ISBN 0318047144.

MCDONALD, Jason. *My living dead girl* [online]. 2009 [cit. 2015-04-21]. Dostupné z: <http://www.mylivingdeadgirl.com/>

MECUM, Ryan. 2008 - *Zombie haiku*. Cincinnati, Ohio: HOW Books. ISBN 1600610706.

SATŌ, Daisuke. 2006. *High school of the dead*.

12.3. Články

ACKERMANN, Hans-W. a Jeanine GAUTHIER. 1991 - The Ways and Nature of the Zombi. *The Journal of American Folklore*. 104(414). DOI: 10.2307/541551. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/10.2307/541551?origin=crossref>

BUC, Philippe. 2007 - The monster and the critics: a ritual reply1. *Early Medieval Europe* [online]. 15(4) 441-452 [cit. 2015-04-10]. DOI: 10.1111/j.1468-0254.2007.00216.x.

JANEČEK, Petr. Game Over? Aktuální témata domácího etnologického studia dětské hry. *Národopisné Revue*. Strážnice: Národní ústav lidové kultury, 2010, 155-161.

WYLIE, Turrell. 1964 - Ro - Langs: The Tibetan Zombie. *History of Religions* [online] 4(1) [cit. 2015-04-10]. DOI: 10.1086/462495.

12.4. filmy

28 Days Later... [film]. Režie Danny Boyle. Velká Británie, 2002.

Choking Hazard [film]. Režie Marek Dobeš. Česko, 2004.

I Walked with a Zombie [film]. Režie Jacques Tourneur. USA, 1943.

L.A. Zombie [film]. Režie Bruce La Bruce. Německo, 2010.

Night of the Living Dead [film]. Režie George A. Romero. USA, 1968.

Otto; or Up with Dead People [film]. Režie Bruce La Bruce. Německo, 2008.

The Serpent and the Rainbow [film]. Režie Wes Craven. USA, 1988.

White Zombie [film]. Režie Victor Halperin. USA, 1932.

Zombeavers [film]. Režie Jordan Rubin. USA, 2014.

Zombi 2 [film]. Režie Lucio Fulci. Itálie, 1979.

Zombie Strippers [film]. Režie Jay Lee. USA, 2008.

12.5. Seriály

DARABONT, Frank. *Walking dead* [seriál]. USA, 2010.

HARRISON, Lisi. *Monster High* [seriál]. USA, 2010.

KIMURA, Shinichi. *Kore wa zombie Desuka?* [anime]. Japonsko, 2011.

THOMAS, Rob. *iZombie* [seriál]. USA, 2015.

12.6. Internetové zdroje

GILLINGS, Joseph. *How our zombie obsession explains our fear of globalization.* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2015/02/23/how-our-zombie-obsession-explains-our-fear-of-globalization/?postshare=6661424730725168>

Google [online]. [cit. 2015-04-21]. Dostupné z: <https://www.google.cz/>

Interview with Karl Hardman and Marilyn Eastman. Homepage of the Dead [online]. 1997 [cit. 2015-04-21]. Dostupné z: http://www.homepageofthedead.com/films/night/interviews_1.html

KARLIS, Nicole. *Iowa City's fourth-annual Zombie Walk collects a record-breaking number.* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.dailyiowan.com/2009/09/21/Metro/13034.html>

MCCONNELL, Mariana. *Interview: George A. Romero On Diary Of The Dead.* *CinemaBlend* [online]. 2008 [cit. 2015-04-21]. Dostupné z: <http://www.cinemablend.com/new/Interview-George-A-Romero-On-Diary-Of-The-Dead-7818.html>

Nation Sack [online]. [cit. 2015-04-20]. Dostupné z: <http://omogun.webs.com/nationsack.htm>

O co jde a proč to děláme. [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.zombiewalk.cz/o-co-jde/proc-to-delame>

Útočiště České zombie komunity [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://zombie.4fan.cz/>

WOOD, Clair. *Clairvius Narcisse*. [online]. [cit. 2015-04-10].
Dostupné z: <http://zombieprimer.blogspot.cz/2000/04/clairvius-narcisse.html>

13. Přílohy

13.1. Abecední seznam využitých filmů

28 Days Later

Choking Hazard

I Walked with a Zombie

L.A. Zombie

Night of the Living Dead

Otto; or Up with Dead People

The Serpent and the Rainbow

White Zombie

Zombeavers

Zombi 2

Zombie Strippers

13.2. Abecední seznam využitých seriálů

iZombie

Kore wa zombie Desuka?

Monster High

Walking dead

13.3. Seznam obrázkových příloh

Příloha č. 1: Původní pojetí zombie jako otroků na Haiti - Zonbi by Haitian artist Wilson Bigaud, 1939. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.umich.edu/~uncanny/zombies.html>

Příloha č. 2: Clairvius Narcisse. [obrázek]. Dostupné z: <http://lincoln.crisler.info/?p=264>

Příloha č. 3: Takzvané zombie lahve na chycené duše nabízené internetovým obchodem - Custom Zombie Bottle Fetish. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.creolemoon.com/zombi-fetish-bottles.htm>

Příloha č. 4: Vyobrazení *ro – lang - Zumbi Tibetano*. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.universozumbi.com.br/os-5-tipos-de-zumbi-pelo-mundo/6/>

Příloha č. 5: Zombie z filmu *White Zombie - From Zombies on Film* by *Ozzy Inguanzo, Universe, 2014*. [obrázek]. Dostupné z: <http://flavorwire.com/480693/vintage-zombie-movies-come-back-from-the-dead-in-zombies-on-film/view-all>

Příloha č. 6: Zombie z filmu *I walked with a zombie - Eerie publicity still of Christine Gordon from I Walked with a Zombie (1943)*. [obrázek]. Dostupné z: <http://charliemilkgums.tumblr.com/post/58509391018/damsel-lover-eerie-publicity-still-of-christine>

Příloha č. 7: Bokor z filmu *The Serpent and the Rainbow – The Serpent And The Rainbow Zakes Mokae*¹. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.chud.com/community/g/i/22943/the-serpent-and-the-rainbow-zakes-mokae1-jpg/>

Příloha č. 8: Zombie z filmu *Night of the living dead - In 1968, the dead walked for the first time*. [obrázek]. Dostupné z: <https://jordanandeddie.wordpress.com/2014/05/27/george-a-romeros-zombie-films-from-worst-to-best/>

Příloha č. 9: Zombie z filmu *28 days later*. [obrázek]. Dostupné z: <https://tenyearsago.wordpress.com/2013/06/28/ten-years-ago-28-days-later/>

Příloha č. 10: Zombie z filmu *Otto; or Up with dead people*. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.ecartelera.com/noticias/2376/>

Příloha č. 11: Plakát k filmu *Zombeavers*. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/travel/uk/from-notting-hill-carnival-to-zombeavers-at-frightfest-things-to-do-in-london-during-the-august-bank-holiday-9682791.html>

Příloha č. 12: Zombie z filmu *Zombi 2*. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.episodi.fi/uutiset/zombit-valtaavat-seinajoen-genregurun-suojeluksessa/>

Příloha č. 13: Zombie z *Kore wa zombie desu ka?*. [obrázek]. Dostupné z: <http://forums.mangafox.me/archive/index.php/t-264436-p-888.html>

Příloha č. 14: Zombie ze seriálu *Walking dead*. [obrázek]. Dostupné z: <http://www.fundoswiki.com/fundos/zombie-jpg/1920x1080>

Příloha č. 15: Zombie ze seriálu *iZombie*. [obrázek]. Dostupné z: <http://herocomplex.latimes.com/tv/wondercon-2015-izombie-channels-veronica-mars-and-buffy/#/0>

Příloha č. 16: Zombie Ghoulia Yelps z *Monster High*. [obrázek]. Dostupné z: http://villains.wikia.com/wiki/Ghoulia_Yelps

Příloha č. 17: Přebal knihy *Pride and Prejudice and Zombies*. [obrázek]. Dostupné z: <https://www.pinterest.com/pin/352195633328783474/>

Příloha č. 18: Ukázka z komixu *My living dead girl*. [obrázek]. Dostupné z: http://www.mylivingdeadgirl.com/once_upon_a_corpse/10.php

Příloha č. 16: Zombie ve hře *Plants vs. Zombies*. [obrázek].
Dostupné z: <http://galleryhip.com/plants-vs-zombies-100-plants.html>

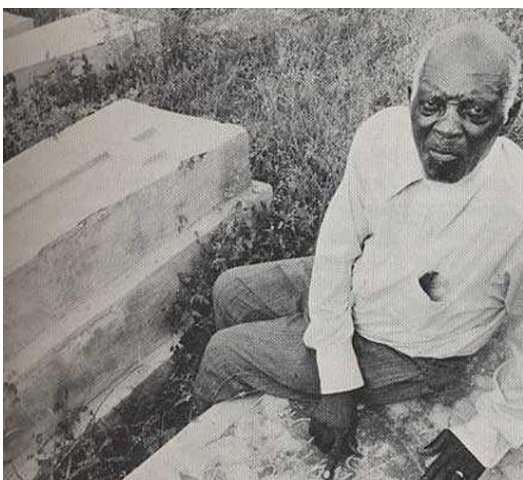
Příloha č. 20: *Zombie Walk Plzeň 2011*. [obrázek]. Dostupné z:
http://oskarecek.rajce.idnes.cz/2011-05-13_Zombie_Walk_Plzen/?order=create&src=1

Příloha č. 21: Josef Rarach. [obrázek]. Dostupné z: <http://fishki.net/anti/1284708-korol-zombi-kto-on.html>

13.4. Obrázkové přílohy



Příloha č. 17: Původní pojetí zombie jako otroků na Haiti



Příloha č. 18: Clairvius Narcisse



Příloha č. 19: Takzvané zombie lahve na chycené duše nabízené internetovým obchodem



Příloha č. 20: Vyobrazení *ro - lang*



Příloha č. 21: Zombie z filmu *White Zombie*



Příloha č. 22: Zombie z filmu *I walked with a zombie*



Příloha č. 23: Bokor z filmu *The Serpent and the Rainbow*



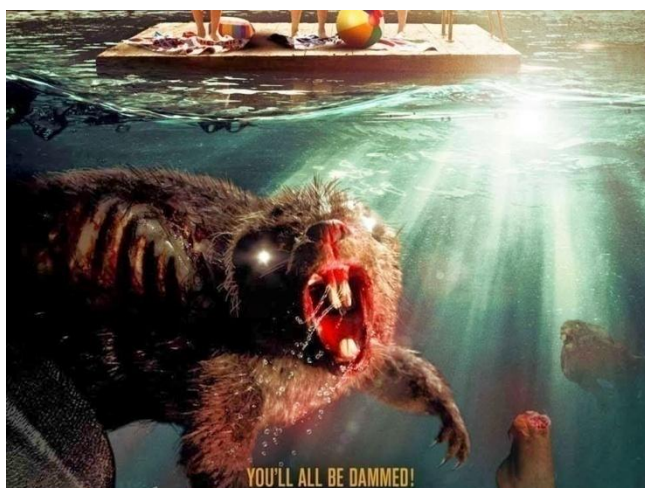
Příloha č. 24: Zombie z filmu *Night of the living dead*



Příloha č. 25: Zombie z filmu *28 days later*



Příloha č. 26: Zombie z filmu *Otto; or Up with dead people*



Příloha č. 27: Plakát k filmu *Zombeavers*



Příloha č. 28: Zombie z filmu *Zombi 2*



Příloha č. 29: Zombie z *Kore wa zombie desu ka?*



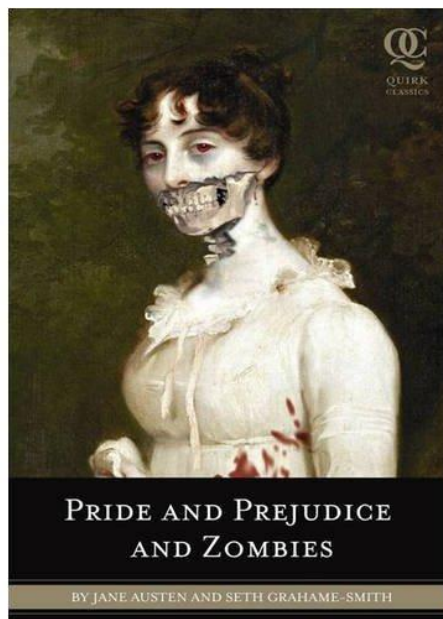
Příloha č. 30: Zombie ze seriálu *Walking dead*



Příloha č. 31: Zombie ze seriálu *iZombie*



Příloha č. 16: Zombie Ghoulia Yelps z *Monster High*



Příloha č. 17: Přebal knihy *Pride and Prejudice and Zombies*



Příloha č. 18: Ukázka z komiksu *My living dead girl*



Příloha č. 19: Zombie ve hře *Plants vs. Zombies*



Příloha č. 20: *Zombie Walk Plzeň 2011*



Příloha č. 21: Josef Rarach