

**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ
KOMUNIKACE**

Katedra: Vizuální tvorba

**DIPLOMOVÁ
PRÁCE**

**Pohádka nebo
hororový žánr**

2024

Lukáš Vokoun

V Š
K »

**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ
KOMUNIKACE**

**Katedra: vizuální tvorby
Fotografie a audiovizuální tvorba**

Pohádka nebo hororový žánr

**Teoretická část: Pohádka nebo hororový žánr
Praktická část: Vodník**

**Autor: BcA. Lukáš Vokoun, DiS
Vedoucí práce: MgA. Marian Beneš, Ph.D., Master
QEP**

2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé diplomové práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne 18.4.2023

Podpis autora:

Poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat všem, kteří mi pomohli v mé teoretické i praktické části diplomové práce. Všem, kteří ve mě věřili a podíleli se na realizaci mého díla. Především děkuji celému štábu, který se mnou měl nervy a přežil natáčení mého filmu Vodník. Velký dík patří hercům, kteří i za bojových podmínek natáčení nevzdali a podali neuvěřitelné výkony, čímž stvořili neobyčejný snímek. Dále bych chtěl poděkovat všem, kteří snímek podpořili a za jejichž podpory mohl vzniknout. Mgr. Vladimíru Michálkovi a MgA. Michalovi Kráčmerovi za odborné konzultace ohledně filmu, Akademii Michael za zapůjčení filmové techniky. Nakonec bych chtěl poděkovat svému odbornému vedoucímu MgA. Marianu Benešovi, Ph.D., MQEP za jeho podporu, rady a připomínky, které mi při realizaci velice pomohly.

Děkuji

Abstrakt v českém jazyce

Autor se v této práci snaží představit žánr pohádky a hororu, jejich původ a historický vývoj. Poukázat na jejich rozdílnosti i společné atributy a jak se navzájem ovlivňují. Popíše využití prvku strachu v pohádkách a filmové metody, které ho navozují. Koncept Vodníka jako mýtické slovanské bytosti i jako strašidla v novodobých pohádkách a jejich rozdílnosti. V praktické části popíše tvorbu autorského studentského hororu s prvky pohádky a Vodníka jako strašidla i monstra inspirovaného baladou z Erbenovy Kytice.

Klíčová slova: Horor, film, technika, žánr, strach, pohádka, folklor, vodník, strašidlo.

Abstrakt v anglickém jazyce

In this bachelor's thesis, the author tries to present the genre of fairy tale and horror, their origin and historical development. Point out their differences and common attributes and how they influence each other. You will also discover the use of the element of fear in fairy tales and the film methods that induce it. The concept of Waterman as a mythical Slavic being and as a ghost in modern fairy tales and their differences. In the practical part, the author will describe the creation of an author's student horror film with elements of a fairy tale and a Waterman as a folklore spirit and monster inspired by a ballad from Erbens Kytice.

Keywords: Horror, film, technique, genre, fear, fairy tale, folklore, Waterman, spirit, ghost.

Obsah

Úvod	7
1. Teoretická část	8
1.1. Pohádka.....	8
1.1.1. Pohádka jako žánr.....	8
1.1.2. Historie pohádek.....	10
1.2. Horor.....	13
1.2.1. Horor jako žánr.....	13
1.2.2. Historie hororu.....	14
1.3. Hororové prvky v pohádkách.....	17
1.3.1. Panna a Netvor.....	17
1.3.2. Hororové techniky.....	18
1.4. Vodník.....	20
1.4.1. Charakteristika.....	20
1.4.2. Vodník ve folkloru.....	21
1.4.3. Vodník v pohádkách.....	22
2. Praktická část	23
2.1. Autorova vize.....	23
2.1.1. Hororový Vodník.....	23
2.1.2. Vodníkův vzhled.....	25
2.2. Povídka a tvorba fiktivního světa.....	26
2.2.1. Nastínění povídky.....	26
2.2.2. Propojení mezi Erbenovou baladou a autorovým příběhem.....	26
2.2.3. Povídka.....	27
2.3. Preprodukce.....	29
2.3.1. Obsazení.....	29
2.3.2. Vodníkův vizuál, masky a kostýmy.....	30
2.3.3. Lokace a rekvizity.....	31
2.3.4. Promo a finance.....	32
2.4. Produkce a Postprodukce.....	33
2.4.1. Práce s herci.....	33
2.4.2. Vizualizace snímku.....	34
2.4.3. Zvuková a hudební složka.....	35
Závěr	37
Použitá literatura	38
Použité internetové zdroje	40
Přílohy	41

Úvod

Když jsme malí, bojíme se bubáků pod postelí, strašidelných příběhů a neznáma. Zároveň nás tyto věci fascinují a snažíme se jim porozumět. I v dospělosti máme pocity strachu z nočních můr, strašidelných filmů nebo věcí, kterým stále nedokážeme porozumět. Strach je přirozenou emocí každého člověka. Pomáhá nám rozeznat nebezpečí a chrání nás před okolním světem. K lidské přirozenosti patří stejně jako radost.

Příběhy, které si od pradávna vyprávíme a které v sobě skrývají moralitu a poučení, nazýváme pohádkami. Mnoho příběhů známe už z dětství, kdy nám je rodiče četli na dobrou noc. Mnohé z nich nás svým způsobem mohla znepokojovat až možná děsit. Dětská představivost si dokázala vytvořit obraz, který po celou noc nedostala z hlavy. Ač dnes pohádky nebývají strašidelné, stále využívají určité postupy vyprávění, aby ve čtenáři nebo divákovi vyvolaly napětí, strach o hrdinu či nejistotu, kam se příběh bude dále ubírat. Jaký je rozdíl mezi pohádkou a hororem? Doplnují se jejich prvky v příbězích? Ovlivnily se tyto žánry napříč vývojem?

V této diplomové práci, kterou autor rozdělil na dvě části, se na tyto otázky pokusí najít odpověď. V teoretické části nejdříve nastíní žánrové charakteristiky pohádky a hororu a jejich historický vývoj. Poté se na příkladu filmu *Panna a netvor* od režiséra Juraje Herze, ale i ostatních filmových adaptací pohádek, pokusí demonstrovat hororové prvky hojně využívané v pohádkových filmových příbězích. Nakonec se v teoretické části zaměří na pohádkovou postavu Vodníka a jeho vývoj ze slovanského folkloru, kterým si prošla většina strašidel a mytologických bytostí. Popíše rozdíl mezi tradičním pojetím vodníka a jeho modifikací v autorských pohádkách.

V praktické části se pak zaměří na zrod a tvorbu autorova studentského hororového filmu *VODNÍK*, v němž využívá pohádkové i hororové prvky. Dále rozebere autorovu vizi a stylizaci Vodníka jako pohádkové bytosti zakomponované do hororového žánru. Popíše celý natáčecí proces od sepsání námětu až po postprodukcii a nastíní techniky a triky, které byly při tvorbě snímku využity, aby se dosáhlo co nejsilnějšího zážitku.

1. Teoretická část

1.1. Pohádka

1.1.1. Pohádka jako žánr

Pohádka je charakterizována jako jeden z nejstarších epických slovesných útvarů. V Encyklopedii literárních žánrů se uvádí, že pohádka je „*zábavný, zpravidla prozaický žánr folklorního původu s fantastickým příběhem.*“ (Encyklopedie literárních žánrů. str. 472.)

Jde o příběh, který se odehrává v takzvaném bezčase, tedy v nepravděpodobném ději, který není vázán na konkrétní čas a prostor. Neurčité prostředí je často představováno opakujícími se formulami jako: „*Bylo nebylo*“, „*za sedmero horami*“, „*byl jednou jeden král*“...

Vyprávění pohádkových příběhů přecházelo z generace na generaci, kdy příběhy byly předávány hlavně orálně. Každý vypravěč si je tak upravil po svém. Něco si přidal nebo vynechal, proto se dochovaly různé varianty jednoho základního příběhu. Přes rozmanitost pohádek si zachovávají určitý rámec, do něhož je příběh zasazen.

Symbolickým motivem je vyprávění o základních mravních hodnotách lidského života.

Dalšími typickými motivy jsou magická nebo osudová čísllice (tři úkoly, sedm trpaslíků, deváté srdce...), kouzelné předměty (hůlky, létající koberce, neviditelný plášť, kniha zaklínadel, prsten, meč), smrtelné úkoly, překážky a kouzla samotná. Postavy, které se v pohádkách vyskytují, mohou tyto předměty a čary střežit nebo jimi jinak disponovat. V mnoha případech jsou právě tyto postavy sami nadpřirozenými bytostmi (čerti, čarodějnice, vodníci, sudičky). Dále se v těchto příbězích vyskytují další typy a stylizace postav – například antropomorfními bytosti (zlatá rybka, smrt, rozum, štěstí) či určené výrazným znakem (Červená Karkulka, Otesánek, Dlouhý, Široký a Bystrozraký, Hloupý Honza). V pohádkách mohou být postavami samotná zvířata. Bajky jsou kategorií pohádek, kdy je zvíře spojováno s jeho vlastnostmi (mazaná liška).

Pohádka je proto jednoduchým příběhem, kde je kontrastně rozděleno dobro od zla, zvýrazněny charakterové rysy a zřejmé poučení.

Na základě desítek pohádek sestavil ruský teoretik V. J. Propp strukturu dějové linky:

1. Vše začíná přípravnou sekcí, ve které se definuje formu zla a základní prvky pohádky.

2. Vstoupení hrdiny do dění a určení sil, které působí proti hrdinovi.
3. Dále do pohádky vstoupí kontrola magického činitele, který vše ovlivňuje, a často pomáhá hlavnímu hrdinovi na jeho cestě. Hlavní kategorií je boj s nositelem zla.
4. Nejdříve hrdina svůj boj prohrává, čímž se vytvoří napětí a iluze hrdiny, který se nevzdává.
5. Po první prohře přichází cesta, kdy hrdina podstupuje zkoušky a obtížné úkoly a projde většinou pronásledováním, zachráněním (často magickým činitelem) a konečným návratem.
6. Na závěr přichází trest pro zlo a oslava hrdiny a odměny – ty jsou v podobě svatby, usmíření či sjednocení protikladů.

O pohádkách se traduje, že byly určeny dětem a mívají dobrý konec. Tyto výroky nejsou ovšem založeny na pravdě. Pohádky se mnoho staletí formovaly do podoby, kterou známe dnes. Prošly si tak velice dlouhým vývojem. Dříve se morbidnosti a špatné konce v pohádkách využívaly velice často, aby zdůraznily poučení z děje. Dnes bychom proto jen stěží označili originální příběhy známých pohádek jako příběhy pro děti.

Pohádky dělíme do tří kategorií podle toho, jak se postupem času začleňovaly do literárních kruhů:

1. Pohádka folklorní – ústně tradovaná, realizovaná v jedinečných vypravěčských aktech, proměnlivá, existující ve více variantách. Písemně zaznamenaná se stává výchozím textem literárního zpracování.

2. Pohádka literární – literární adaptace zaznamenaných folklorních textů. Adaptace klasická sleduje vytvoření tzv. optimální varianty (K. J. Erben aj.), adaptace autorská je určována individuálními představami těch, kteří ji realizují (Božena Němcová aj.).

3. Pohádka autorská – text tematicky původní, literární, s velmi různou mírou návaznosti na žánrově relevantní znaky prvních dvou.

(Česká autorská pohádka, str. 5.)

1.1.2. Historie pohádek

Jak autor psal v minulé kapitole, pohádky vychází z mluvených příběhů. První psaná dochovaná pohádka „*O dvou bratřích*“ je z Egypta a je zaznamenaná na papyru ve 13. století př. n. l. Další nám známou pohádkou je Popelka, stará zhruba tři tisíce let.

Pohádkové příběhy měly často náboženský motiv a hodně biblických příběhů je bráno za pohádky. V antice pak můžeme nalézt Apuleius román „*Proměny čili Zlatý osel*“. Román byl napsán ve 2. století a vypráví dobrodružství mladého muže, který byl zaklet v osla. Další pohádkou od stejného autora je Amor a Psyché, kterou se mohla nechat inspirovat nám známější pohádka *Kráska a zvíře*. Jako jedno z dalších významných děl jsou uváděny *Ezopovy bajky* - krátké prozaické příběhy, v nichž se často objevují jako hlavní hrdinové zvířata.

Ve středověku se nejvíce uchytili hrdinské eposy a rytířské romány *Pověst o králi Artušovi* a ve 12. století je Evropa ovlivněna orientálními pohádkami z východu *Tisíc a jedna noc*.

V 15. a 16. století pak přichází inspirace hlavně z Itálie a Německa, což dokládají díla Boccaccia *Dekameron* a S. Branta *Lod' bláznů*. Žádná z těchto literatur nebyla určena dětem.

Zlom přichází až na konci 17. století, kdy Charles Perrault vydává svou sbírku *Pohádky matky husy*.

V naší literatuře byly pohádkové látky na přelomu 17. a 18. století uchovávané zejména v knížkách lidového čtení, které vycházely z původních středověkých skladeb (Kronika o Bruncvíkovi, Kronika o Meluzíně) (Návraty a proměny, str. 11.)

S přelomem 18. a 19. století přichází romantismus a s ním i návrat k lidové kultuře. V Německu bratři Grimmové vydávají svou první sbírku „*Pohádky bratří Grimmů*“. Jejich práci ovlivnila láska k mytologii a folkloru. Práce obou bratrů byly v pozdějších dobách pak nadále upravovány jinými autory a přizpůsobovány do formy, kterou známe dnes. Sněhurce byl změněn celý konec, kdy v původní pohádce musela zlá královna tančit v rozžhavených botách až do smrti, nebo v Jeníčkovi a Mařence, kde byla stará čarodějnice upečena zaživa.

V Čechách je vznik prvních pohádkových sbírek datován do 40. let 19. století, kdy Jakub Malý vydal první sbírku *Národní české pohádky a pověsti*. Dalšími významnými spisovateli, kteří zachycují prosté lidové tradice způsobem vyprávění, byli Václav

Mikšíček, Božena Němcová a Karel Jaromír Erben, z jehož děl autor ve své praktické části vychází, a na jehož dílo *Vodník* navazuje.

V tomto období se také pomalu upouští od čistě lidové pohádky, která stále nebyla primárně určena dětem, a v níž jsou příznačné motivy sexuality, brutality, agresivity a surovosti. Tyto motivy se dříve používaly právě k navození strašidelné atmosféry.

V autorsko-literární pohádce začíná převládat autorova tvůrčí činnost. Stále se cítí folklorní předloha, avšak hrůzostrašné motivy jsou vynechávány, nebo zjemňovány tak, aby nebyla zničena kostra příběhu, ale ani čtenářova psychika, která stále více cílila na mladší publikum. Tato adaptace lidových pohádek měla velký vliv na popularizaci literatury pro děti a mládež. Zde se již píše příběh záměrně pro věk čtenáře a jeho mentalitu.

Autorskou pohádku můžeme dnes podle Jaroslava Tomana rozdělit na 6 podžánrů:

- 1. parodie – tvůrci těchto pohádek parodují a zesměšňují folklorní pohádkové motivy*
- 2. umělé zvířecí pohádky s antropomorfizovaným hrdinou*
- 3. novelistické – reagují na stav ve společnosti, prolínají se zde prvky pohádkové s prvky reálného života*
- 4. nonsensové – pracují se sny a podvědomou představivostí, využívají humorné, absurdní prvky, jazykovou hru, paradoxy a další prvky*
- 5. sociální – sloužily k výchově proletářských dětí*
- 6. hororové – vystavěné na základě jedné z nejsilnějších lidských emocí - strachu*
(Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury, str. 98.)

Hororová autorská pohádka je vystavěna právě v děsivé atmosféře. I děti se rády bojí. Přitahuje je neznámo, mysteriózno a věci, které nechápou. Spisovatelé tak tyto prvky do svých knih záměrně vkládají, aby udrželi čtenářovu pozornost, a přiměli ho k četbě. Nejde ale jen o údiv či vystrašení. Pohádky mají za úkol hlavně poučit a varovat. Právě tyto příběhy mohou rozumnou formou děti připravit na hrůzostrašné a nepěkné věci, které se jim v dospívání mohou stát a seznámit je tak s jejich následky. Sexualitě, násilí či hrůze se není nutné v dětských příbězích zcela vyhýbat. Musí se jen správně pracovat s psychickou a mentální zralostí potenciálního čtenáře.

Z české autorské tvorby tak autor zmiňuje Jana Wericha a jeho sbírku *Fimfárum*. Autor tuto sbírku pohádek vybral hlavně proto, že zfilmovaná adaptace od Vlasty

Pospíšilové a Aurela Klimta ještě více podtrhává strašidelnou atmosféru příběhů svou vizualizací nejen loutek.

Hororové zabarvení příběhu bylo určující pro výtvarníka Martina Veliška, který předvedl více než dvacet hrozivých loutek kostlivců, strašidel a krys. Velišek říká, že spolu s Aurelem Klimtem „trvali na staré trnkovské škole, tedy klasických materiálech – dřevu, kovu, látce.“ (25fps.cz, online, 25.7.2007)

V příbězích se nacházejí ponaučení, které přesahují pohádkový svět. Plné ponaučení, ač jsou to povídky pro děti, pochopí čtenáři až v dospělosti.

Na počátku dvacátého století se rozběhla diskuze o vhodnosti/nevhodnosti pohádky pro dětské publikum. Argumentem proti pohádce byla její nerealističnost a fantasknost, která měla dle kritiků za následek zbytečné rozptýlení koncentrace dětských čtenářů na reálný svět. K tomu se připojil i nesouhlas s přítomností drastických a hrůzostrašných motivů. (Klasická pohádka a skutečnost, str. 207.)

Nakonec však byla pohádka legitimizována jako pedagogický prostředek a dostalo se jí v tomto směru patřičné pozornosti. Výrazným hráčem se stal Walt Disney se svou společností. Díky jejich pohádkám mohou být dětem po celém světě prezentovány morální hodnoty spojené se společenskými problémy aktuální doby, jakými například jsou rasová diskriminace, gender, klima a další...

„Adaptace klasických pohádek umožňují využít několika archetypálních postav, respektive konfliktů, které odrážejí svár mezi dobrým a zlým v naší společnosti, ať už je století osmnácté nebo jednadvacáté. Z těchto typů Disney vychází, samozřejmě je také aktualizuje.“ (Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. str. 6.)

Autorské pohádky v posledních letech plnily mnoho různých úloh, v mnoha různých podzánrech, ať se jednalo o prozkoumávání světa kolem nás pro ty nejmenší diváky a posluchače, nahlížení na nepříjemné události stravitelnou formou, k šíření ideologií či k lehkomyšlné zábavě. Určité poučení a pohádkovou výstavbu a její prvky si zachovaly už od lidových báchorek a folklorních povídaček.

1.2. Horor

1.2.1. Horor jako žánr

Význam slova horor je převzatý z anglického slova horror – hrůza, zděšení. Slovo původně pochází z latinského *horrere* neboli *stát na okraji*.

Žánr se řadí spolu s fantasy a sci-fi do žánrů fantastiky.

Na rozdíl od fantasy či sci-fi není horor obvykle definován strukturně, ale spíše z hlediska estetického jako silně emotivní příběh, který vyvolává zejména pocity strachu, děsu, úzkosti apod. (Encyklopedie literárních žánrů, str. 253.)

Strach je v hororu primární aspekt žánru a divák či čtenář by měl být příběhem hlavně děšen. Základní skladbou příběhu je klasický boj dobra se zlem, hra na lovce a kořist nebo monstrem a obět'. Podle Noel Carroll má horor na diváka specifický efekt, kdy se divák do hlavního protagonisty natolik vcítí, že s ním prožívá jeho emoce (strach, úzkost). Nejde však o přímé kopírování, ale jakousi podobnost.

Carroll pro takto sdílené emoce a chování užívá termínu mirroring-effect (zrcadlení) a jejich funkci dává do protikladu k Aristotelově katarzi neboli odpoutání se od vlastního trápení skrze utrpení jiné postavy.

Noel Carroll dále horory rozděluje na dva typy:

Přirozený - Každodenní a všudypřítomný strach z reálného prostředí kolem nás: války, pandemie, smrt, vnitřní strachy...

Umělecký - Zázračno, nadpřirozeno a nereálno. Svět vytvořený fantazií s neexistujícími bytostmi, strašidly (vlkodlak, upír, duch, čarodějnice, nemrtví...)

Ve své knize *The philosophy of horror* Noel uvádí, že horor má vždy podobně vystavěný děj, který se jen zřídka zaměňuje. Celkově jde o čtyři části:

1. Úvod - Expozice světa a představení Monstra.
2. Objev - První střet mezi záporákem a protagonistou. Zde se protagonista snaží přemluvit okolí, že něco není v pořádku. Většinou konflikt s autoritou (rodiče, státní orgány...).
3. Potvrzení - Sbíráání indicií a informací o záporákovi. Příprava na další střet. Prokázání existence záporáka.
4. Konfrontace - Střet s monstrem po nabrání informací a zkušeností, kdy protagonisté většinou monstrem zabijí nebo zaženou. V závěru může přijít zvrat, kdy se ukáže, že monstrem přežilo.

Podle autora se tato dějová výstavba velice podobá struktuře některých dějových linek u pohádkových žánrů.

1.2.2. Historie hororu

Mnoho folklorních mýtů a legend ze všech koutů světa využívá podobné typy skladeb příběhu a archetypální prvky jako dnešní horory. Vyprávění o démonech, upírech, vlkodlacích a strašidlech byly v dávných dobách stejně děsivé, ať si je vyprávěli lidé v Indii, Číně či v Evropě. Do vývoje hororového žánru také přispěli bratři Grimmové se svými pohádkami. Horor se vyvinul z gotických románů, které se datují od druhé poloviny 18. století. Jedněmi z hlavních představitelů byli John William Polidori a Mary Shelleyová, kteří položili základy dvou archetypů monstra: upír a Frankenstein. O další rozkvět hororu se postaral Edgar Allan Poe se svými povídkami. Objevil funkci psychologického strachu, který do svých příběhů obratně vpisoval.

Poe pracuje s hrůzou jako s jednotnou atmosférou díla vycházející z náznaků, dojmů a subjektivní nálady.“ (Encyklopedie literárních žánrů, Str. 254.)

Na začátku 20. století se do těchto příběhů dostává okultismus a démonické nadpřirozeno. Jeden z prvních literátů, který pojmenuje tento druh literatury za žánr horor je H. P. Lovecraft, hororový teoretik, který svými díly o vesmírných hrůzách ovlivnil nadcházející autory, jako například Stevena Kinga, jehož většina příběhů byla později přenesena na filmové plátno. Stejně jako horory 19. století i Lovecraftovo dílo v sobě často zahrnuje prvky sci-fi (*Barva z kosmu*) a fantasy (*Vyděděnec*).

Dalším milníkem hororového žánru byl vynález filmu. Prvním takto natočeným hororovým počinem se udává *Le Manoir du diable* z roku 1896 od „otce filmu“ George Mélièse. Příběh s výraznými pohádkovými rysy vypráví o ďáblo-upírovi, který naláká muže do svého domu na krásnou dívku. Ďábel se snaží hlavního hrdinu děsit po celou noc různými kouzly a efekty, ten ho však na závěr zažene krucifixem. První filmové zpracování hororu využívá spoustu inovativních filmových triků, jako je například stop motion.

Němečtí expresionisté přichází po první světové válce s dalšími hororovými snímky inspirovanými gotickými příběhy. *Das Kabinett des Doktor Caligari* (*Kabinet doktora Caligariho*) režíroval Robert Wiene a následně po něm vychází *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Upír Nosferatu*), režírovaný Friedrichem Wilhelmem Murnauem. Příběh filmu je inspirovaný knižní předlohou *Dracula* od Brama Stokera.

Studio Universal přišlo ve 30. letech s dalšími adaptacemi knižních klasik jako například Frankenstein, Mumie a další adaptace Draculy od Stokera, tentokrát v hlavní roli s charismatickým Belou Lugosim, který poprvé představil nemrtvého hraběte jako šarmantního záporáka. Ztvárnění bylo označováno jako sexuálně atraktivní ztělesnění monstra.

V padesátých letech přichází podžánr sci-fi hororu. Poválečná obava z budoucnosti, nukleárních zbraní a budoucího konfliktu dala vzniknout snímkům jako *Godzilla* režiséra Iširo Honda nebo *Válka světů* od Byrona Haskina.

Dále se na vrchol slávy dostává Alfred Hitchcock, který inovativně přispívá k tvorbě napětí v audiovizuálních dílech.

Takto Hitchcock popisuje tvorbu napětí: „*Bomba je pod stolem a diváci to vědí. Snad z toho důvodu, že viděli, jak ji tam dal nějaký anarchista. Diváci vědí, že bomba vybuchne v jednu hodinu a teď je tři čtvrtě na jednu – v dekoraci jsou hodiny: v tomto případě se stane nevinný rozhovor zničehonic strašně zajímavým, protože se diváci podílejí na akci. Mají chuť říci postavám na plátně: „Neměli byste mluvit o takových obyčejných věcech, pod stolem je bomba a za chvíli vybuchne“... (divákům) dáváme patnáct minut napětí. Z toho vyplývá, že kdykoli můžeme, máme informovat diváky – s výjimkou případů, kdy překvapení je zvrát, to znamená, že je kořením scény.*“ (Rozhovory Hitchcock-Truffaut, str. 43.)

Všechny jeho nejslavnější filmy napříč žánry pracují s napětím. To je vytvářeno Hitchcockovskými unikátními triky. *Vertigo efekt*, pojmenovaném po snímku, v němž byl poprvé použit *Vertigo*. Klaustrofobní znázornění závratě hlavního hrdiny je dosaženo vzájemným oddalováním kamery a přibližováním objektivu. Další inovativní trik použil ve filmu *Psycho*. Lekačka ve sprše rezonovala v divácích hlavně díky nervy drásající hudbě Bernarda Herrmanna, krátkých výměnách záběrů a proti záběrů mezi detailem nože a nahou dívkou ve sprše.

V 60. a 70. letech se na filmová plátna opět vrací adaptace slavných monster, jako jsou upíři, vlkodlaci, mumie, doprovázené kontroverzní duchařinou *The Exorcist* (1973), která byla kritizována za explicitní záběry tekutin a sprostou mluvu. V této době se v Československu také začíná experimentovat s tímto žánrem. Stejně jako v zahraničí se i zde vychází primárně z folklorních příběhů a pohádek. *Panna a netvor* (1978) od režiséra Juraje Herze propojuje prvky obou žánrů. *Spalovač mrtvol* (1969) od stejného režiséra z prostředí krematoria pak pojednává o děsivých zákoutích lidské mysli pod nátlakem radikálních režimů.

Použití rybího oka při natáčení a hypnotické střihové skladby, děsivé hudby a legendárního výkonu Rudolfa Hrušínského zapříčinilo, že se film stal jedním z nejlépe hodnocených snímků svého žánru. Podstatný je černý humor odkazující se na Hitchcocka a též zpracování tématu nacistické ideologie.

Třetím hororovým snímkem od stejného režiséra je *Upír z Feratu (1981)*, otevírající otázku strachu z novodobých strojů.

Věra Chytilová ve stejném desetiletí natočila sci-fi horor z prostředí školního lyžáku *Vlčí bouda (1986)* zaměřeném na psychologické drama s podobným námětem jako film *Věc (1982)* Johna Carpentera. Oba příběhy se odehrávají v zimních nehostinných podmínkách a hlavní hrdinové bojují s mimozemskou existencí, která na sebe dokáže brát cizí podobu.

Na poli animace vzniká film *Krysař (1986)* od Jiřího Barty jako adaptace knihy Viktora Dyka nebo některé surrealistické filmy Jana Švankmajera.

V 80. a 90. letech se ve světové kinematografii dostává největší slávy subžánr Slasher, který zpopularizoval na konci 70. let John Carpenter se snímkem *Halloween (1978)*. Slasher se vyznačuje antagonistou, který je v převážné většině filmů psychopatický zabiják, jenž postupně vraždí protagonisty příběhu. V těchto letech se natočili první díly kultovních slasherových ság, jako jsou *Pátek třináctého (1980)* režiséra Seana S. Cunninghama nebo *Noční můra v Elm Street (1984)* režírovanou Wesem Cravenem.

V těchto snímcích vzniká archetyp definovaný podle Carol J. Clover jako "*Final Girl*". Jde o protagonistku příběhu podobnou pohádkovým hrdinkám či princeznám, které díky své disciplíně nebyly svedeny hříchem a díky tomu zůstávají přeživší. Jedná se převážně o introvertní pannu, která je na začátku filmu nevýrazně pasivní, ale ke konci se stává aktivní bojovnicí proti zlu. Díky final girl se divák dokáže více ztotožnit s bezmocí hlavní protagonistky v kontrastu s monstrem, než by to fungovalo s mužským protagonistou.

V posledních dekádách se hororový žánr rozrostl o celé spektrum podžánrů od hororových parodií, přes found footage, krvavý gore, až po nízkorozpočtové horory, které se v posledních letech přizívují na adaptacích slavných titulů, jimž končí licence. Tím je například hororové zpracování *Medvídko Pú (2023)* a připravovaný *Bambi*.

1.3. Hororové prvky v pohádkách

Autor v této části práce rozebírá prvky audiovizuálního hororového žánru zakomponované v pohádkách. Vychází hlavně z díla *Juraje Herze Panna a netvor*. Pohádka podle autora tyto prvky v české kinematografii využívá nejvíce.

Panna a netvor je příběh vycházející z archetypálního francouzského příběhu Kráska a zvíře.

1.3.1. Panna a Netvor

“Krásná dcera zchudlého kupce Julie se dobrovolně vydá do zakletého zámku uprostřed hlubokých lesů, aby zachránila svého otce. Zde prožije hrůzný i nečekaně láskyplný vztah s tajemným monstrem...” (popis distributora *Magic Box*)

Celý příběh je tématicky rozdělen mezi obchodníkův dům a tajemný hrad. Obě lokace dělí temný les. V oddělení magického světa od reálného je vybudovaný kontrast mezi dobrem a zlem a usnadňuje tak orientaci v příběhu. Hlavní postavou je Julie, která se za otce po utržení růže obětuje a jde místo něj na osiřelý hrad. Její čistota a obětavost kontrastují se zvířecím zjevem a v první polovině filmu i charakterem netvora. Sám netvor se sebou svádí boj nad jeho lidskostí, kdy k němu ve filmu promlouvá zlý hlas: *„Utekla by hrůzou a ty bys ji stejně musel po lese štvát jako divokou zvěř a nakonec zabít.“* Příběh povídá o lásce mezi otcem a dcerou a vzdání se jí ve prospěch jiného muže. Dále o morálnosti milovat a sebeobětování.

V průběhu filmu se také opakuje věta: *“Každá žena má moc učinit krásným a milým toho, koho miluje.”* Ta odkazuje na netvorovi transformaci v průběhu děje. Důležitým motivem je, že netvor se nechce dívce zjevit po celou dobu jejího pobytu na hradě v domnění, že kdyby ho viděla, nemohla by ho milovat. V průběhu sblížení si Julie k netvorovi, ač ho neviděla, vytvoří vztah a jednoho dne se odváží podívat se skrze zrcadlo na jeho tvář. Ulekne se a uteče za svou rodinou. V posledních minutách filmu si ale uvědomí, že netvora miluje a vrátí se k němu, čímž ho zachrání a změní v krásného prince.

Pernica poukazuje, že příběh není klasickou kouzelnou pohádkou, protože není závislý na magickém předmětu, který by vše vyřešil. Podobné pohádky se řadí do kruhu pohádek o mocné síle lásky.

1.3.2. Hororové techniky

Nejen tato pohádka využívá principy hororu, děsu a napětí, aby diváka více vtáhla do vyprávění. Tyto prvky jsou znát hlavně v první polovině příběhu, kdy se netvor na kameře nezjeví a zanechává diváka v očekávání, jak vypadá a čeho je schopný.

Negativ space je technika, kdy hlavního protagonistu snímáme v prostředí tak, aby působil male, slabě a nevýrazně. Kamera většinou zabírá hrdinu ze shora, aby umocnila dominanci okolí. Ve snímku tyto záběry můžeme vidět, když Julie prochází hradem. Šedé a temné prostředí hradu ještě více podporuje protagonistovu ztracenost v prostoru. Tuto techniku můžeme zachytit i u dalších pohádek. Například v *Princezně ze mlejna (1994)* režiséra Zdeňka Trošky, kdy Jindra na začátku filmu bojuje s hadem, je zabírán z nadhledu, aby v divákovi vyvolal dojem, že nemá sílu soubor vyhrát.

Protipolem je metoda detailního záběru, kdy diváka dostaneme do co největší blízkosti s protagonistou tak, aby s ním mohl prožívat emoce. Tyto záběry filmaři využívají, pokud je náš hrdina v nebezpečí, před něčím se schovává a záměrem je dostat diváka emočně do podobné situace. Ve snímku je tento záběr použit na začátku při útěku dívky od karavanů. Dívka se snaží utéct netvorovi a schovává se před ním. V tu chvíli ji kamera zabírá zblízka, aby se stejně jako ona ani divák nemohl orientovat v prostoru a měl pocit, že nebezpečí může číhat všude.

Dalším důležitým hororovým principem jsou zvukové kontrasty. Ty jsou ve snímku znázorněny kontrastem motivů hudby obou představitelů. Ladný a jemný motiv panny hraný na klavír je narušován prudkou a tvrdou silou motivu netvora hraného na varhany s podporou disonantních ruchů. Tato technika se dá také použít v kontrastu mezi hlučným zvukem a absolutním tichem. Filmaři tento efekt využívají u Jumpscareů neboli "lekaček", kdy zvuk tvoří až 70 % efektu.

Jednou z dalších metod je kamerové zaostření. Zatímco se kamera primárně soustředí na protagonistu, ve zbytku rozostřené scény se může vyskytnout objekt, který diváka zaujme. Dobrým příkladem je předzvěst vlka v pohádce *Jana Svěráka Tři Bratři (2013)*. Zatímco se Karkulka v klidu prochází lesem a zpívá si, na pozadí se dá zahlédnout obrys vlka, který ji sleduje. Tyto záběry divákovi napovídají, že se blíží nebezpečí. V pohádce *Panna a netvor* můžeme zpozorovat netvorovy služebné, které se skrývají ve stínech hradu.

Předposledním prvkem, který hororový snímek využívá k navození strachu, je "Pozorovatel". Kamera je umístěna v dostatečné vzdálenosti od protagonisty a většinou ho snímá skrze jakoukoliv překážku. Kamera evokuje pocit, že je hlavní hrdina někým

pozorován a ocitá se v nebezpečí. Tento jev může být umocněn pohyby kamery připomínající pohled skutečné osoby. Tento prvek se pojí i s poslední metodou a tím je pohled z první osoby. Princip diváka vtáhne přímo do pozice buď lovice, nebo kořisti. V pozorovateli vyvolává pocit, že je bezbranný a může sledovat pouze to, co hlavní hrdina či záporák. Tato metoda se dá použít oboustranně. Ve snímku Panna a netvor byla použita z pohledu netvora, kdy divák mohl bezmocně sledovat, jak antagonista zabíjí bezbrannou dívku v lese, číhá na své další oběti.

1.4. Vodník

1.4.1. Charakteristika

V této kapitole se autor pokusí popsat Vodníka, s jehož konceptem dále pracuje v praktické části, jako mytologickou baladistickou bytost a pohádkové strašidlo v moderní kultuře s příklady výskytu Vodníků v české kinematografii. Je důležité zdůraznit, že Vodník, stejně jako pohádka, si prošel dlouhým procesem a objevil se v širokém spektru žánrů.

Vodník, hastrman (přejato z němčiny) nebo vodní mužik vychází ze slovanské mytologie a je spojován s vodou a vodními živly. *Slovinci ho znají jako Vodeni, Povodniji nebo Muk, ruský folklor jako Vodjanik, Poláci ho nazývají Topielce, Slováci mu říkají Vodeni Mož a v Lužnicích mu říkali Wódny muž.* (Bájesloví slovanské, str. 106–114.)

Ač se v různých podobách a krajích názvy a představa o vodníkovi lišily, jeho funkce zůstala stejná. Obývá vodní plochy, ve kterých má své obydlí, kde se stará o vodu a hospodaří. Je znázorňován jako mladý muž nebo malý mužik, má zelenou kůži, dlouhé vlasy a vousy. Nejčastěji je spojován se zelenou a červenou barvou, zeleným frakem, kloboukem a pentlemi. Na pentle láká děti do vody, kde je topí. Motivem vodníka je také ukládání a schraňování si lidských duší, které střeží v hrníčkách. *Některé národy věří, že pokud duše unikne zpod pokličky, vypluje na hladinu v podobě bubliny nebo bílé holubice.* (Bájesloví slovanské, str. 111.)

Vodníci jsou také spojováni s vílami. Některé prameny uvádí, že si je berou za své ženy, jiné, že si vodník bere lidské utopené dívky. Vybírá si hlavně mladé panny, které nutí, aby mu sloužily, a nechce je pustit zpět do světa lidí. To se pojí s lidovými pověrami, kdy lidé chodili k břehům pro vodu, prát či se umývat. Žili tak v neustálém strachu z utonutí.

Ač byl vodník uctíván již starými Slovany, jeho pozornosti se dostalo až na přelomu 18. a 19. století s příchodem romantismu a národního obrození. Vyskytl se napříč celým spektrem umění, a to nejen v literatuře, ale i v jiných oblastech umění. Za zmínku stojí Dvořákova opera Rusalka.

1.4.2. Vodník ve folkloru

V pověstech a folkloru je vodník často znázorňován jako zlá bytost, která se mstí, topí lidi a je podlý. Pověsti mohou mít pohádkový základ. Neslouží však jen jako zábava, ale nese s sebou poučení a varování.

Dobrym příkladem je Erbenova balada *Vodník* ze sbírky *Kytice*, kdy se mladá dívka vydá k jezeru, aby vyprala prádlo. Její matka ji nechce pustit, protože měla v noci zlý sen. Dcera nedbá rad matky a při mytí je stažena Vodníkem pod hladinu. S Vodníkem nadále žije pod vodou a mají malého Vodníčka. Děvčeti se však stýská po matce, a tak přemluví Vodníka, aby ji pustil na souš. Ten po přemlouvání svolí pod podmínkou, že se musí do večera vrátit. Dívka však na popud matky neuposlechne, do jezera se nevrátí, a tak Vodník jejich dítěti utrhne hlavičku.

Smutný příběh s jasným poselstvím, aby si lidé dávali u vod pozor, je zároveň i přesahem do mateřské lásky a rad starších.

Tento folklorově hororový přístup k postavě vodníka můžeme pozorovat i u filmu *Hastrman* (2018), který je adaptací první půlky stejnojmenné knihy Hastrman od Miloše Urbana. Film režíroval Ondřej Havelka a hlavní postavu vodníka si zahrál Karel Dobrý. Ústředním motivem filmu je láska. Vodník se zamiluje do lidské dívky Katynky. Čím více se s ní sblíží, tím více narůstají pochyby, zda by ho milovala, kdyby věděla, co je jeho pravý původ. Vodník po celou část příběhu bojuje o lásku Katynky s ostatními lidskými rivaly a snaží se ji chránit. Toto ochránářství ale balancuje na hraně morality a zákona, protože je do něj zahrnuto i zabití. Na konci příběhu se Hastrman dívce ukáže v celé své kráse při aktu vášně, který je poeticky natočený, ač jde o znásilnění. Tím ho dívka odmítne a on si ji tak v závěru filmu musí násilně ukrást. Celý film si hraje s otázkou morálnosti a s tím, kdo je opravdu stvůra, či kdo ji z druhých vytváří. V autorově interpretaci jde pouze o filmové ztvárnění a vyznění příběhu v pojetí režiséra Havelky. Uvědomuje si, že knižní koncept a sled událostí vykresluje příběh Hastrmana jinak.

Autor netvrdí, že tento typ vodníka je stejný ve všech folklorových příbězích, a že neexistuje vodník jako kladná postava. Příkladem tomu je Karel Dvořák v *Pohádkách a pověstech našeho lidu*. V příběhu onemocní muž, který pošle pět dcer, aby mu přinesly od vodníka vodu. Vodník se každé z nich zeptá, zda si ho vezme, když jí vodu pro otce dá. Čtyři odmítnou, jen pátá souhlasí. Dívka přinese otci vodu, kterou ho uzdraví. Navečer si vodník přijde pro svou nevěstu, políbí se a z vodníka se stane princ. Pověst končí šťastně,

kdy je nesobeckost a láska odměnou. Pověst může také připomínat pohádku o princezně a žabákovi.

1.4.3. Vodník v pohádkách

V kontrastu s tím je pohádkový vodník, který do literatury pro děti a mládež proniká už idealizovaný v meziválečném období. Vodník se přizpůsobuje mladým čtenářům a vzniká tak sbírka *Pohádka vodnická* od Karla Čapka nebo *Bubáci a Hastrmani* od Josefa Lady. Autoři potřebovali hlavní postavy příběhů, se kterými by čtenáři sympatizovali, a které by byly zasazeny do veselých příběhů. Pokud se vodníkovi odeberou všechny zlé vlastnosti, nebo se zneváží, vytvoří se postava, se kterou se mladý čtenář dokáže ztotožnit.

Na televizních obrazovkách se v roli komického hastrmana nespočetněkrát objevil Josef Dvořák. Například ve snímku *Hastrmanská povídačka* (1979) ztvárňuje hastrmana, který se zakouká do lidské dívky, pekařky, avšak na konci filmu zjistí, že jeho láskou je hastrmanka ztvárněná Jitkou Molavcovou.

Ač se v pohádkách vodník vykresluje primárně jako komická postava, vyskytují se i příběhy, kde může být škodolibý nebo vyloženě zlý. V pohádce *Princezna ze mlejna* (1994) je vodník vyobrazován jako komická, avšak rivalská postava vůči hlavnímu protagonistovi. Také si chce vzít Elišku za ženu a žít s ní v rybníce. Ve snímku reprezentuje škodolibost a majetnickost. Má dost zlých charakterových až hororových rysů, jako jsou dušičky nebo topení. Díky stylizaci do komicko-pohádkové postavy jsou tyto atributy upořádovány a pracuje se s nimi pouze jako s komickým prvkem.

Vodník se tak vyskytuje v celé řadě adaptací, které pracují pouze s určitou částí vodníkových archetypů tak, jak se to příběhu hodí.

2. Praktická část

2.1. Autorova vize

Nápad natočit Vodníka vznikl v autorově hlavě již před dvěma lety, kdy chtěl film uskutečnit jako bakalářskou práci. Měl to být klasický slasher, kdy parta vysokoškoláků vyrazí k jezeru a neznámá entita z hlubin je začne po jednom vraždit. Při práci na scénáři ale plán ztroskotal, protože se nenašel žádný mlýn, který byl pro projekt neústupnou podmínkou. Pro bakalářskou práci tak vznikl film Dravec. Film, který se místo u jezera odehrává v lese, a zaměňuje strašidelného vodníka za hejkala. Autor měl stále do budoucna vizi vrátit všem strašidelným pohádkovým bytostem jejich děsivost, a tak „svého“ Vodníka pouze odložil.

Nápad na natočení vodního muže se opět nadhodil o rok později, kdy autora oslovila herečka Karolína Půčková Dis. Chtěla natočit krátký film na motivy jedné z balad Erbenovy Kytice. V možných adaptacích byl Vodník a Svatební košile. Autor Vodníka zavrhnul, jelikož v Erbenově baladě se třetina příběhu odehrává pod vodou, a tak začal pracovat na Svatební košili. Po dopsání scénáře, kdy Erbenova povídka měla reflektovat domácí násilí na ženách, se ale produkce zastavila.

V hlavě autora se ale v tu dobu rodil nový námět, který podpořil i autorův garant MgA. Marian Beneš, Ph.D., MQEP. Spojit Erbenovu baladu Vodník se svým hororovým odloženým příběhem. Autor chtěl převést na plátno Vodníka z balady spojeného se svou vizí, a tím vrátit pohádkové bytosti její hororový potenciál.

2.1.1. Hororový Vodník

Autor začal studovat slovanskou mytologii, ze které Vodník vychází, a všiml si, že pojetí, které chce Vodníkovi vdechnout, je kombinace různých archetypů vodníků po celém slovanském území. Vodník je sice temná bytost sama o sobě, avšak některé jeho prvky, jako jsou pentle, frak či hůlka na ovládání vody, se do temného hororového vyprávění nehodí.

Autor chtěl vystihnout Vodníkovu démonickou povahu. Nespoutanost vodního živlu spojenou s osamocením. Stále vycházel z Erbenovy balady, kdy jedině, jak je v ní Vodník

charakterizován, je, že chce nevěstu, která by s ním žila pod vodou, hospodařila a zplodila mu dítě. Vodník chce lásku. Zná ale Vodník pojem láska? Dokáže milovat?

Vodník nechápe lidské mravy, ale chce se chovat jako lidé, protože nechce být osamělý. *“Snaží se napodobit lidské chování, ale emoce, projevy radosti, nebo dokonce lásky jsou mu cizí.”* (Citace z filmu Vodník)

Autor tak pracuje s hlavním atributem Erbenovy balady, kterým je láska. Ta se v ní objevuje v mnoha formách. Rodičovská láska jak matky k dceři, tak dcery k Vodníčkovi, ale i partnerská láska Vodníka a dívky. Erben vykresluje v povídce lásku jako nepravou, neopřítanou a hlavní hrdinku jako unesenou oběť, která smutní steskem po matce, a pro kterou je žít s Vodníkem horší než smrt.

*Ty radostně vypínáš
ke mně ručky obě:
a já bych se radš
viděla tam na zemi v hrobě.*

*Tam na zemi za kostelem
u černého kříže,
aby má matička zlatá
měla ke mně blíže.*
(Kytice)

Autora napadla myšlenka personifikovat do Vodníka čistou chamtivost a touhu po kontrole druhých. Už samotné hrníčky s dušemi utopených nabádají k tomu, že Vodník chce mít kontrolu nad svými oběťmi, a sbírá je jako své trofeje.

Tento závěr umocňuje i konec samotné Erbenovy balady, kdy je Vodník obelhán, a na úkor toho zabije své dítě. Akt se dá vykládat buď jako romantické gesto nad ztrátou milované osoby, nebo jako akt agrese vůči vzpurnému chování jeho obětí.

Autor tak vychází z romantizovaného příběhu a přidává do něj nadstavbu v podobě realističtějšího pohledu na Vodníkovu touhu někoho vlastnit. V autorově modifikaci je vodní pán vyobrazován jako manipulativní osamocená existence, prahnoucí po lidském kontaktu. Hrající si se svými oběťmi, které ze svých spárů nikdy nechce pustit.

2.1.2. Vodníkův vzhled

Od první myšlenky měl být zjev Vodníka mokrý a nepříjemný na pohled. Měl vycházet z lidské postavy, čímž se autor snažil o vizualizaci touhy Vodníka se co nejvíce přiblížit k lidem, která měla být schována pod mrtvou mokravou zkrabatělou bledou kůží nelidské bytosti, pod nánosem bahna, řas a rostlin vyskytujících se v jezeře a okolí. Autor chtěl vyvolat dojem, že je Vodník srostlý s okolním prostředím. Inspirací pro něj byla posádka Bludného Holanďana z druhého a třetího dílu Pirátů z Karibiku, která si na lodi musela odsloužit desítky let a postupně s mořem a lodí srostla. *“Součástí posádky, součástí lodi!”* Chtěl vizuálně zachytit slizkou vlhkost, která Vodníka doprovází. Jeho vlasy měly mít barvu mokré slámy, obličej propadlý a jediné, co mělo vypovídat o jeho lidskosti, měly být jeho oči. Autor si tady hraje s pořekadlem, že oči jsou brána do duše, kterou i Vodník jako živá bytost má.

Pro Vodníka je ikonický jeho kabátek či frak. Často bývá v legendách vykreslován, jak si ho na břehu svého jezera šije. Autora napadla myšlenka, která by podtrhla hororový tón filmu. Tedy, že Vodník po tom, co utopí člověka a jeho duši si schová v hrnečku, dá maso rybám a z kůže umrlců si vyrobí trofej v podobě kabátu. Kabát bude stále větší v závislosti na tom, kolik duší bude Vodník vlastnit.

2.2. Povídka a tvorba fiktivního světa

2.2.1. Nastínění povídky

Autor vytvořil antagonistu, ale stále neměl příběh, do kterého by Vodníka zasadil. Uvědomoval si, že ač chce alespoň rámcově adaptovat baladu, nechce zasazovat příběh do minulosti. Na základě svého původního námětu tedy vytvořil příběh, který odkazoval na starou Erbenovu báseň.

Mladá Natálie se se svým snoubencem Filipem a jeho sestrou Lucií vydává na opuštěnou chatu po dívčině prababičce, která nedávno zemřela. Protože dívka o vzdálené příbuzné do nedávna nevěděla, snaží se odhalit minulost své rodiny. Postupně odkrývá, že je pokračovatelkou rodu dívky z Erbenovy balady a též se dozvídá o tajemné postavě z jezera.

Autor chtěl více propojit svou vizi příběhu s baladou, a tak si musel ještě před tím, než začal psát svou povídku, ujasnit, co tomu předcházelo, a vyplnit dějovou linku mezi Erbenovou básní a svým příběhem.

2.2.2. Propojení mezi Erbenovou baladou a autorovým příběhem

Autor se zde bude snažit co nejpřesněji vylíčit předešlé události vedoucí k jeho příběhu.

Napadl ho příběh, kdy po tom, co Vodník zabije své dítě, prokleje rod milované dívky, že pokud bude mít další dítě s lidským mužem a bude to dívka, Vodníkova moc ji v určitém věku přivede do jezera a stane se jeho ženou namísto ní, která ho zradila a z jezera mu utekla za matkou.

Autor pracuje s příběhovou linkou, kdy se dívka po událostech z Erbenovy balady od jezera odstěhovala a začala nový život ve městě. Dále pracuje se zákonitostí, že příběh, který Erben vypráví, se musel stát ještě před vydáním knihy Kytice, tedy před rokem 1853. Autor vytvořil rodokmen všech příslušníků rodu od roku 1834, do kterého zmíněnou Erbenovu baladu zasadil. Podle autora se za celou dobu až do událostí v autorově povídce, tedy v roce 2023, narodily pouze tři dívky. Když se tak pokaždé stalo, začaly dívky, které dosáhly určitého věku, trpět bludy, halucinacemi a snažily se za jakoukoli cenu dostat zpět k jezeru. Podle autorovy vize byly mnohé z těchto dívek rituálně utopeny a rod tak pokračoval pouze v mužském pokolení. Tak se ale nestalo s prababičkou hlavní hrdinky,

kteřá se Vodníkovi vlivu vyhnula díky tomu, že byla po celý svůj život vězněna a léčena v psychiatrických léčebnách. Ta se ve svých pozdních letech, kdy účinek kletby odezněl, vrátila k jezeru, aby s bytostí z hlubin aktivně bojovala a chránila tak své potomky i okolní lid před jeho vlivem. Sama za svůj život musela utopit jedno ze svých dětí, protože porodila dívku, která se též stala obětí Vodníkova prokletí. Syna jí pak vzali a nezbyl jí nikdo kromě bytosti, která její rod proklela.

Prababička se tak snaží v příběhu zkontaktovat svého syna pomocí dopisů, které Natálie najde ve sklepe. Prababička díky nashromážděným informacím o Vodníkovi, dokáže utlumit jeho magickou moc a potom sama umírá, aniž by si byla vědoma toho, že někde žije její pravnučka Natálie.

2.2.3. Povídka

Tím se autor dostává k napsané povídce (*Příloha A.*), ze které později vznikl scénář. Autor si uvědomoval, že všechny informace a doplňující okolnosti do povídky nedostane, ale zároveň doufal, že mu tyto aspekty pomohou orámovat příběh a obohatí děj. Následně tak použil částečné odhalování záhady povahy Vodníka skrze dopisy, které psala právě prababička svému synovi, a ne pouze z knih.

Povídka vypráví příběh Natálie, která přijede na opuštěnou chatu po své prababičce a chce si tam se svým snoubencem a svou nejlepší kamarádkou a zároveň jeho sestrou užít víkend. Zároveň chce zjistit více o chalupě, kterou po smrti nedávno objevené příbuzné zdědila. Od zesnulého dědy ví o prababičce pouze z pár vyprávění, kdy ji děda strašil, že mu utopila sestru a pak jí ho odebrali a dali do pěstounské péče.

Natálie objevuje postupně zákoutí domu a skrze dopisy od prababičky se seznamuje s rodinou kletbou. V původní verzi se měl děj točit hlavně kolem Natálie a prababičky, která se měla na začátku příběhu ceremoniálně utopit a pak jako zmizelá vodníková duše se měla Natálii zjevovat, objasňovat jí děj a chránit ji. Nakonec se autor přiklonil k verzi povídky bez babičky.

V půlce příběhu se jim začne poodhalovat sám Vodník, který díky Natáliině přítomnosti opět nabírá síl. Po pár neúspěšných pokusech o nalákání hlavní hrdinky do podvodní říše si pro Natálii chce osobně přijít. Když to zjistí Filip, Natky přítel, rozhodne se v záchraně sebe sama svou snoubenku zabít. Když to pak uvidí Vodník, Filipa zabije a odejde zpět do jezera.

Příběh neměl znázorňovat Vodníka jako čisté zlo. Měl vyprávět o zkažené lásce jak mezi Natálií a Vodníkem, který chce jen brát, a nutí lidi, aby ho milovali, tak i mezi Filipem a Natálií, kdy měl být Filip vyobrazen jako člověk, který řekne vše jen proto, aby dostal to, po čem touží.

Ve scénáři se tento koncept přepsal, jelikož by byl příběh na tak krátkou stopáž hodně zamotaný. Z Vodníka se udělal záporák a z Filipa pouhá překážka, která stojí mezi ním a Natálií.

Celý koncept se v pozdější fázi vývoje začal přiklánět zpět k Erbenově baladě a ubíral nástavy, které si tam chtěl autor dát. Upozadil rozvoj ostatních postav, kdy měli mít Filip i Lucie své heroické momenty na úkor většího seznámení se s Vodníkem a vztahem mezi ním a Natálií. Konečný přepis ukončoval příběh tak, že Vodník zabije oba Natáliiny kamarády a udělá z Natálie svou nevěstu. Tak se naplní kletba, kterou rod kdysi zaklel. Navíc chtěl autor více poukázat na ponaučení Vodníka z Erbenovy balady, kdy oba kamarády zabije, aby se Natálie neměla za kým na souš vracet.

2.3. Preprodukce

Po dokončení povídky se autor zaměřil se svým malým týmem na přípravy natáčení. Bylo zapotřebí sehnat lokace, herce, štáb, vybavení, finance, kostýmy, rekvizity a vytvořit veřejné povědomí o filmu.

Ač projekt zněl zajímavě a u veřejnosti sklízel obdiv, vzhledem k tomu, že byl studentský a nekomerční, sháněli se do něj lidé, kteří by na něm spolupracovali, obtížně.

První věcí, kterou bylo zapotřebí vytvořit, byla vizualizace Vodníka. Autor se sešel s některými koncept artisty, které měl ve svém okolí, ale mnoho z nich projekt odmítlo z důvodu vytíženosti či marže. Produkční BcA. Leila Hamdanová DiS. nakonec našla koncept artistku Barboru Polákovou DiS., která po společném sezení s autorem a seznámení se s jeho vizí přišla s návrhem plakátu, grafikou názvu i samotným vizuálním konceptem Vodníka (viz. přílohy)

2.3.1. Obsazení

Autor měl u Natálie a Vodníka jasnou představu obsazení už od samotného začátku projektu. Jako Natálii chtěl obsadit mladou herečku Natálii Halouzkovou známou ze seriálů televize Prima (Krejzovi, Prima zprávy), která tou dobou zpívala pouze v Divadle Kalich a netajila se tím, že by si ráda zahrála ve studentských filmech. Autor chtěl do role Natálie obsadit rusovlasou slečnu, která by kontrastovala se zelenou barvou Vodníka. Na jeho roli, po konzultaci s dramaturgem projektu a jeho hudebním skladatelem Kryštofem Jiříkem, byl osloven Petr Konáš, divadelní herec z Městských divadel pražských. Odpovídal nejvíce autorovu popisu. Cituji: *“Kurt Cobain deset let naložený v lihu”*. Petr autora zaujal jak svým poetickým hlasem, tak svým pronikavým pohledem modrých očí, které by mohly zachycovat esenci duše pod maskou Vodníka. Petr Konáš roli přijal, Natálie Halouzková nejdříve také, po pár týdnech musela z pracovních důvodů od projektu odstoupit.

Autor se rozhodl oslovit castingovou agenturu, se kterou pracoval v minulosti na autorském filmu “Děpitchy”, aby pro něj zbývající herce našla. Autor si chtěl vyzkoušet práci s agenturou a herci se všemi náležitostmi. Sděлил tedy agentuře svou představu a ta mu na základě charakteristiky poslala seznam svých herců. Autor dále udělal ve spolupráci s Kryštofem Jiříkem první kolo výběru a poprosil herce skrze agenturu, zda by mohli nahrát video, kde budou říkat repliku z filmu. Autora zajímalo, jak herci svou etudu pojmu. Nešlo mu o nejlepší ztvárnění charakteru, ale spíše o vynalézavost a vůli daného

herce se do projektu zapojit. Z ukázek bylo patrné, že s touto formou castingu nemá většina mladých nebo začínajících herců zkušenost.

Na základě castingového řízení byl do role Filipa vybrán Michael Dean, do role Lucie Kateřina Mizeráková, studentka JAMU a do role Natálie autor vybral Kateřinu Zapletalovou, DiS., která vystudovala Vyšší odbornou školu hereckou, a se kterou se autor projektu znal. Dříve mu hrála jak v malé roli absolventského filmu “*Dřpitchy*”, tak v krátké znělce pro Festival Michael s názvem “*Vražda v orient expresu*”.

2.3.2. Vodníkův vizuál, masky a kostýmy

Obtížnou částí předprodukce bylo převést koncepty Vodníka do reality. Autor oslovil Annu - Marii Křížovou, aby vytvořila Vodníkův kabát. Ta se rozhodla nakoupit různé druhy kabátů, nastříhat je na malé části, které namočila do latexu a následně je našila jako záplaty na jeden velký primární kabát. Tím dosáhla vizualizace sešitých částí lidské kůže podobně jako v hororovém snímku “*Mroží muž*”. Následně nakoupila kalhoty a děrované tílko, které ještě více roztrhala a také namočila do latexu, aby dosáhla na všech částech oblečení umatlaného a slizkého efektu. Pak do všech částí obleku zašila kusy visících sítí, které podtrhovaly Vodníkův hrůzostrašný vizuál.

Autor chtěl, aby z Vodníka neustále kapala voda, a tak se obrátil na osobu přes speciální efekty Denise Obuchova, který vymyslel systém na bázi hadiček, vaku s vodou a elektropumpy všitých do kostry kabátu. Bateriový motůrek odčerpával vodu z pytlíku, která hadičkami vytékala na určitých místech kabátu.

Maskérky Nina Jirasová Osmanová a Kateřina Hamáková, jež autorovi doporučil sám představitel Vodníka Petr Konáš, který je znal z Městských divadel pražských, pracovaly na masce pro Vodníka a dalších speciálních efektech, které se měly ve filmu objevit.

Po několika konzultacích s režisérem snímku a autorem projektu společně vytvořili koncept, kdy na kůži herce nanесou bílou, černou a zelenou barvu, čímž umocní nelidský až nemrtvý zjev Vodníka. Dále na kůži nanесou latex, do kterého vlepí kusy předem natrhaných rostlin.

Pracovalo se s konceptem, že Vodníkova tvář se neustále deformuje, a tak se v průběhu filmu detaily na Vodníkově těle lehce mění. Představiteli Vodníka se musely takto zabarvit všechny viditelné části kůže, které nebyly skryty pod kabátem. Celý proces maskování trval kolem dvou hodin. Následně se na hlavu Konáše sponkami přichytila

paruka a až pak se mohl obléct do kabátu. K tomu, aby se veškerá mokrost a vlhkost na záběrech ještě umocnila, byl herec před každou hereckou akcí poléván od hlavy vodou z pet lahví.

Následně se musela vytvořit maska zašitých očí na lidském obličejí, kterou má v jedné scéně z půlky filmu nasazenou představitelka Lucie. Původně se počítalo s představou, že Kateřina Mizeráková bude mít pouze nalepené kusy tkaniny přes oči. Vzhledem k tomu, že na kamerových zkouškách vypadal tento efekt lacině, přešly maskérky na celoobličejové zalití latexem skrz který pak prošívali tkaninu herečce přes oči. Tento proces se musel dělat s nasazenou maskou na obličejí a pro herečku byl velice nepříjemný. Po celou dobu aplikace, která trvala 45 minut, musela mít zavřené oči s vědomím, že pár centimetrů od nich maskérky šijí ostrou jehlou do tenkého latexu, který překrývá hereččinu kůži.

Posledním maskérským efektem, který chtěl autor do filmu zakomponovat, byla postava mrtvé nevěsty. Iluzi, kterou Vodník straší Filipa v závěrečné části filmu. Maskérky se rozhodly, že na části těla Kateřiny Zapletalové, které nezakrývaly roztrhané svatební šaty, nanesou části šedého latexu připomínající odpadávající kůži. Celý proces trval tři hodiny, protože herečka byla latexem pokryta skoro celá. Její vzhled potom dobarvovali bílou barvou s černým stínováním, která podtrhávala její propadlé ostré rysy.

Maskérky byly s autorem domluvené, že u lidských postav budou v průběhu natáčení čtyři přeměny vzhledu podle toho, jak mají daní herci v záběru vypadat vystrašeně.

Kostýmy herců nechal autor po konzultaci na jejich představitelích. Podmínkou bylo, že musí mít na každý den jiné, protože se příběh odehrává ve dvou dnech. Autor chtěl, aby se představitelé cítili ve své roli co nejkomfortněji. Více o tomto tématu v kapitole “Práce s hercem”

2.3.3. Lokace a rekvizity

Další obtížnou částí příprav bylo zajištění lokací. Lokaci jezera měl autor vytipovanou už od psaní povídky. Byl jím rybník Věžák ležící v Českém ráji, odkud autor pochází. Dalším místem bylo nedaleké pole. Při hledání sklepa urychlil proces starosta z nedaleké vesnice Vyskeř Jan Kozák, který nabídl filmařům natáčení ve sklepním prostoru pod starou farou vesnice. Posledním a nejtěžším úkolem bylo nalézt babiččinu chatu. Autorovi se většina chat nelíbila, protože se muselo najít vyvážení mezi dosti starou chatou, aby dávalo smysl, že tam žila prababička, a přitom dost moderní, aby tam mohl

dvacetičlenný štáb pět dní bydlet. Musela tam být zavedena elektřina a chata musela být dost prostorná. Po mnoha odmítnutí se slečně Hamdanové, která byla produkční projektu, podařilo domluvit chatu na Šumavě v blízkosti chaty její rodiny. Ač tato lokalita značně komplikovala natáčecí plán, bylo výhodou, že se rekvizity mohly všechny převést už den před dohodnutým pronájmem natáčecích prostor na chatu slečny Hamdanové.

Dekorace a výpravu měla na starost Marie Bartoníková. Studentka scénografie na JAMU. Po konzultaci s autorem a obhlídce lokací, společně připravili rozmístění všech místností a jejich dizajn. Oba se shodli na představě staročeského náboženského stylu. Ve filmu je tak spousta ručně vyšívaných deček, křížů a obrazů s náboženskou tematikou. Do hororového stylu byl pak stylizovaný pokoj s panenkami a sklep, který měl připomínat sklad dokumentů, lektvarů a bylin a zároveň okultní místnost. Všechny tyto zmíněné rekvizity i s truhlářskou sekerou se nakoupili na bleších trzích a vetešnictví.

2.3.4. Promo a finance

Každý projekt potřebuje určité množství financí, aby mohl být realizován. Vzhledem k tomu, že veřejné filmové pobídky již byly uzavřené, musel se autor spolehnout na soukromé zdroje. Část projektu sponzoroval sám, část sehnal od známých a díky své rodině sehnal i finance od větších firem. Autor toužil udělat projekt ještě větší, a tak po konzultaci s MgA. Michalem Kráčmerem rozjel kampaň na platformě HitHit. Kampaň měla za úkol vybrat minimálně 60 000 korun na podporu projektu. Díky letákům, vizitkám, promo videu a instagramovým příspěvkům se nakonec určitou částku vybrat podařilo. Dále se vytvořily promo materiály pro sponzory (*Příloha C.*), které sloužily pro větší firmy a festivaly, aby se do projektu také zapojily.

2.4 Produkce a Postprodukce

Natáčení trvalo devět natáčecích dnů, kdy se sedm dní točilo, a dva dny byly přejezdové. Pro autora to byla výzva, protože se mu zatím dařilo režírovat snímky převážně chronologicky. Zde se musely natočit nejdříve všechny scény na Šumavě v domě prababičky a pak se přejelo do Českého ráje, kde každý další den obnášel natáčení na jiné lokaci. Na Šumavě se natáčelo čtyři celé dny a natáčení probíhalo 14 až 16 hodin denně. Scénář obnášel jak scény přes den, tak i v noci. Natáčecí plán tak každý den začínal ve dvě hodiny odpoledne a končil za úsvitu.

Po přejezdu do Českého ráje se většina venkovních scén natáčela přes den, takže se začínalo brzy ráno a končilo se za soumraku.

2.4.1. Práce s herci

Ještě předtím, než byli obsazeni herci, autor věděl, že chce vyzkoušet nový styl vedení. Kdy dá větší herci svobodu a charakter oba vytvoří dohromady. Autor chtěl dát herci pocit, že postavu vytváří stejně jako on. Zde autor nezahrnuje Vodníka, se kterým nejvíce pracoval až při natáčení. Každý herec si k postavě musel napsat historii, jaké jídlo jí, co poslouchá a jak se společně seznámili. Nejenom, že to měli napsat o své postavě, ale také o ostatních. Potom s nimi praktikoval workshop, kde si navzájem své poznámky přečetli a na základě různých dohadů, měli vyfabulovat, jaký scénář se jim nejvíce líbí. Tím autor podporoval vzájemnou přátelskost a budoucí chemii na place. S každým individuálně pak polemizoval nad jejich postavami. Nad jejich sny a motivacemi a projížděl s nimi větu po větě a ptal se, zda rozumí, proč daná postava říká přesně tuto větu.

Autor přiznává, že v některých okamžicích při natáčení nechal hercům až moc velký prostor a jejich postava se mírně začala vymykat autorovým záměrům. Hrál v tom také fakt, že se film nenatáčel chronologicky a herci se obtížněji dostávali do správné atmosféry scén, které nebyly podle scénáře. Problém nastával také u hororových scén, kdy herec hraje instinktivně, ale budování napětí se musí pomalu vytvářet, proto se některé scény zdály hercům pomalé a nelogické. Autor je musel seznámit se svým záměrem a velice opatrně korigovat, aby dosáhl konečného výsledku.

Retrospektivně si je autor vědom určitých chyb ve vedení herců, které do příště vylepší, ale stále si stojí za volnější metodou, kterou pro tento snímek zvolil.

2.4.2. Vizualizace snímku

Hororové snímky, pokud chtějí být dobré, musí dávat veliký důraz na vizuál a světla. Autor chtěl po celý snímek navozovat atmosféru pomalého stísňování. Tomu velice pomáhala chata, která měla nízké stropy, díky čemuž se převážně natáčelo z podhledu. Kamera ve snímku využívá svůj maximální potenciál. V chalupě a ve sklepě převládají zpravidla statické záběry ze stativu, které jsou podporovány neustálým nepatrným pohybem. Autor se rozhodl využít jak pohled z první osoby Vodníka jako záporáka, například když sleduje mladý pár, jak se líbá u jezera, tak pohled z první osoby oběti, když ve snu táhnou Lucii ke hrobu v kukuřici. Všechny lekačky se natáčely z mnoha různých úhlů, aby se ve střihně dosáhlo co největšího napětí. Při scénách, kdy Lucie pod kouzlem Vodníka zvrací vodu, bylo klíčové umístění kamery, protože herečka nemohla zvracet vodu na povel, musela se jí voda dolévat do pusy mimo záběr. Dále se v prostorách chalupy využil slider, který ve scéně při lákání Natálie do sklepa, kdy se otevírají dveře, vytváří vertigo efekt. Ten vzájemným přiblížením a oddálením zkresluje perspektivu. Celé svícení bylo laděno do vysoce kontrastní tonality, aby podporovalo nepříjemnou atmosféru. Některé scény jsou tak neúmyslně podexponované. Do jiných zase vniká ostré nepřírozené měsíční světlo. Dále se autor snažil dbát na kontrast jemného až snového světla, kdy Natálie pročítá dopisy prababičky, a tvrdého děsivého světla v závěru filmu, kdy přichází Vodník. U těchto scén bylo důležité natočit kapání vody a všechny detaily, které jeho kostým skrýval a přitom mu zachovat nebezpečný děsivý zjev. Proto se autor snažil záporáka utápnout ve tmě a dělat z něj u většiny scén siluetu.

Záběry z rybníka byly natočeny tak, že se kamera umístila do akvária, které se položilo na hladinu. Ve filmu je vidět, že na skle akvária je mírné zamlžení, které nakonec do záběru vnáší více klaustrofobický efekt. Kameraman měl v případě nehody nablízku člun s posádkou, kterého se mohl kdykoli chytit. Akvárium se následně využilo i pro krátký záběr z pohledu první osoby. Je to u snové scény, kdy se Lucii zdá, že ji chtějí její přátelé pohřbít zaživa. Do metr a půl hluboké vykopané jámy uprostřed pole se položila kamera, která se následně akváriem přikryla. Herci pak mohli házet hlínu přímo do objektivu, aniž by ho to jakkoli poškodilo.

Dále autor využil dronovou kameru pro záběry z ptačí perspektivy. Dron se také hodil při první scéně, kdy kamera najíždí na Vodníka. V původním plánu byl navržený slider, ale kvůli nepříjemnému terénu se raději dalo přednost dronu.

V neposlední řadě chtěl autor natočit i podvodní záběry, které by poeticky barvily jezero v pustou podvodní krajinu, kde není nic jiného než Vodník. To vykresluje prázdnota kolem potápějící se Natálie střídající se s detailními pohledy na lačného Vodníka. Tyto snímky, kdy se Natálie potápí, se natáčely až v únoru 2024. Natáčení probíhalo v pražském sportovním centru ČZU v Praze - Suchdole. Roli kameramana zde převzal režisér, protože nikdo ze štábu neměl zkušenosti s podvodním natáčením. Autor také žádné zkušenosti neměl, ale pod vedením potápěče s herečkou natočil necelých třicet ponorů do čtyř metrů. Protizáběry na Vodníka se potom natáčely v malé kádi, do které byl herec ponořen. Záběry musely být extrémně rychle natočeny, než se herci pod vodou začne smývat maska.

Barvení snímku bylo inspirováno z velké části čtyřmi filmy. Kukuřičné pole situoval do nepříjemného temného bludiště ze snímku *Ve Vysoké Trávě (In the Tall Grass, 2019)*, jehož předlohou je stejnojmenná kniha od spisovatele Stevena Kinga. Jezero, sklep a dům prababičky chtěl zachytit stylem barev inspirovaným filmy *Smrtelné Zlo: Probuzení (Evil Dead Rise, 2023)* a *Jezero smrti (Lake of Death, 2019)*. Scény se samotným Vodníkem pak doprovází lehce nazelenalý tón odkoukaný od již dříve zmíněných *Piráťů z Karibiku (Pirates of Caribbean, 2003)*. Autor barvením také podtrhává, jak moc v dané scéně jsou hlavní hrdinové pod Vodníkovým vlivem. Všechny snové scény, kdy s nimi Vodník manipuluje, nebo scény v realitě, kde Vodník vystupuje, jsou více temnější a více zbarvené do zelených barev.

2.4.3. Zvuková a hudební složka

Jestliže horor jako žánr něčím vyniká, pak je to tvorba napětí. To obstarává primárně zvuková složka. Nejdůležitějšími momenty jsou jump-scare neboli zmíněné lekačky, o kterých horor primárně je. Většina „lekaček“ obecně, a tento snímek nevyjímaje, je tvořena kontrastem mezi úplným tichem a hlasitým disonantním tónem. Celkový zvukový jump-scare je následně tvořen mixem zvuků, které spolu vytváří co nejodpudivější rezonanci.

Ve snímku jsou také použity drony a zvuky, které mají výrazné basy nebo se pohybují na hraně slyšitelnosti. Tyto zvuky člověk spíše cítí, než slyší, a umocňují tak zážitek z filmu. Jsou jimi například dunivé hluboké tóny, nebo naopak nepříjemné pískání.

Autor si následně hrál s poetikou celého snímku a rozhodl se, že pro lepší oddělení pseudoromantických pasáží mezi Vodníkem a Natálií, všechny jejich konverzace zpětně

dodabuje. Tím zvýrazní odkaz na samotnou báseň a více oddělí Vodníkovu nelidskou stránku plnou skřeků, kterou ukazuje navenek, a druhou inteligentní a manipulativně romantickou, kterou skrývá uvnitř. Následně se těmito voiceovery umocnila Vodníkova moc, skrze kterou proniká obětem do mysli.

Jelikož autor stále pracoval s Vodníkem jako se strašidlem a chtěl ve snímku alespoň lehce znázornit motivy pohádky, skryl do filmu dva zvukové efekty s pohádkovým nádechem. Prvním z nich je kohoutí zakokrhání, jelikož podle autorovy vize se Vodník bojí příchodu rána, což je ve filmu lehce znázorněno. Druhým efektem je odbití zvonu, které se ve filmu objeví přesně třikrát a stejně jako se zmiňovali magické číslice, má reprezentovat tři duše, které na konci vyhasnou.

Pohádkovou tematikou se inspirovala i samotná hudba, která byla celá pro film samostatně vytvořena a nahrána. Autor se s hudebním skladatelem Kryštofem Jiříkem inspiroval u již zmiňovaného filmu Juraje Herze *Panna a netvor*. Pro film tehdy vytvořil hudbu Petr Hapka. V obou snímcích jsou hlavními motivy pouze dvě melodie, které se různě variují. Tyto dvě melodie reprezentují dobro a zlo. Jiřík se s autorem rozhodli udělat dvě výrazné melodie, které by se mohly navzájem proplétat. První z nich je melodie Vodníka, kterou může divák zaznamenat hned v první scéně. Druhou melodií je prababiččino téma, které se nejdříve objeví při vstupu do chaloupky a pak hlavní hrdinku provází celým filmem. Tato melodie je výrazná hlavně při čtení dopisů. Jiřík se dále snažil napodobit hororovou hudbu i z ostatních filmů. Ve scéně, kdy Natálie plave zpět ke břehu, je cítit velká inspirace ze snímku *Čelisti (Jaws, 1975)* od režiséra Stevena Spielberga.

Pro většinu filmu jsou tak výraznými hudebními atributy střídání se příjemné vzpomínkové melancholie s napínavými až děsivými pasážemi.

Závěr

Pohádkový i hororový žánr vychází ze stejných lidových mýtů a pověstí. Až do 19. století neexistoval mezi těmito příběhy rozdíl. Byly to surové příběhy plné děsu, bez jemného zabarvení, které pragmaticky předávaly poučení ostatním. Smutný nebo špatný konec měl fungovat jako výstraha. Příběh přímo rozděloval dobro a zlo a vyznění bylo většinou jednoduché, aby ho pochopil každý.

Ač se v posledních staletích tyto žánry staly protiklady, kdy pohádky cílí na nejmenší diváky a čtenáře a horory zase na dospělé publikum, oba žánry se stále vzájemně prolínají. Ať už jde o hororové pohádky nebo pohádkové horory. V příbězích se stále pracuje s motivy a technikami obou žánrů, a i když si je tvůrci ohýbají a přizpůsobují svým požadavkům, základní prvky zůstávají stejné. I mytologické bytosti a strašidelná monstra se přizpůsobily vzniklým žánrům, čímž tak dnes můžeme nalézt postavy vodníků a jiných bytostí s naprosto různými až protichůdnými atributy a charakteristikou v závislosti na žánru příběhu.

Pohádky se v dnešní době podle autora stále více přizpůsobují společnosti a fungují jako vzdělávací nástroj. Spektrum pohádkového žánru se nadále rozšiřuje a dává tak autorům větší prostor ke své realizaci. To platí i u hororového žánru, kde by se mohli tvůrci vrátit také k folklorovým a mytologickým legendám. Bytosti z mýtů se tak staly spíše pohádkovou záležitostí než příběhy pro dospělé.

Autor chtěl v této praktické části poukázat na možnosti filmového zpracování těchto mystických a strašidelných motivů. Že pohádkové bytosti mají stále své kulturní místo i ve svém dospělejším zpracování a dokážou zaujmout veřejnost. Spojením klasické literatury s moderními prvky vyprávění a technologiemi se dají staré příběhy vyprávět v nových stylizovaných adaptacích a oslovit tak další možné publikum.

Použitá Literatura

HITCHCOCK Alfred, TRUFFAUT François. Rozhovory Hitchcock - Truffaut. Přeložil Ljubomír OLIVA. Praha: Čs. filmový ústav, 1987. ISBN 978-0-571-33369-1

VÁŇA, Zdeněk. Svět slovanských bohů a démonů. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6

MOCNÁ, Dagmar, Josef Peterka a kol. Encyklopedie literárních žánrů. 1. vydání. Praha; Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X

CARROL Noel. The Philosophy of Horror. Taylor & Francis Ltd 1990. ISBN 978-0415902168

ODELL Colin, LE BLANC Michelle. Horror Films. Oldcastle Books, 2010. ISBN: 1842432184

VAŘEJKOVÁ, Věra. Česká autorská pohádka. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 1998. ISBN 80-7204-092-8

ŠMAHELOVÁ Hana: Návraty a proměny. Praha: Albatros, 1989. ISBN: 13-864-89

TOMAN, Jaroslav: Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury. České Budějovice: Pedagogická fakulta JU, 1992. ISBN: 80-7040-055-2

VYHLÍDAL, Zdeněk. Klasická pohádka a skutečnost. 1. vyd. Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2004. 207 s. ISBN 80-7266-164-7

GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN: 978-80-87500-06-4

MÁCHAL, Jan. Bájesloví slovanské. 1. vyd. Olomouc : Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9

PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav: nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru*. Brno: JAMU, 2003, 238 s. ISBN 80-85429- 82-9

ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice*. Fragment, 2014. ISBN 978-80-253-2289-5

FRKOVÁ, Veronika. *Prvky hororu ve vybraných titulech světové autorské pohádky* Online. Diplomová práce. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta pedagogická. 2014.

Dostupné z: <https://theses.cz/id/xa2ri1/>

RAKOVÁ, Natália. *Horor v hraném filmu vs. v animovaném filmu* Online. Bachelor's thesis. Zlín: Tomas Bata University in Zlín, Faculty of Multimedia Communications. 2010.

Dostupné z: <https://theses.cz/id/jkcpn4/>

MARKOVÁ, Jana. *Prvky hororu a pohádky ve filmové tvorbě Juraje Herze v období normalizace* Online. Bakalářská práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. 2014.

Dostupné z: <https://theses.cz/id/gdiq16/>

TESNEROVÁ, Michaela. *Slovanská mytologie v dětské literatuře* Online. Bakalářská práce. Hradec Králové: Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta. 2019.

Dostupné z: <https://theses.cz/id/8lcjb7/>

HŮLA, Filip. *Geneze postavy vodníka - přerod vodnické postavy z literatury pro dospělé čtenáře do literatury pro děti*. Bakalářská práce, Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra germanistiky, 2021

Dostupné z: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/148277>

JANSOVÁ, Kristýna. *Pohádka jako prostředek rozvoje výchovy v MŠ* Online. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. 2021.

Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/f66m0/>

BARTOVSKÝ, Pavel. *Hororový film Online*. Master's thesis. Plzeň: University of West Bohemia, Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art. 2023.

Dostupné z: <https://theses.cz/id/xaar8y/>

JANÍKOVÁ, Ingrid. *Srovnání pohádek Boženy Němcové a Karla Jaromíra Erbena*. Online. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. 2008.

Dostupné z: <https://theses.cz/id/3tq6ve/>

Keithley, Jordan L., "Once upon a time: fairytales past and present" (2013). EWU Masters Thesis Collection. 238.

Dostupné z: <https://dc.ewu.edu/theses/238>

Použité internetové zdroje:

<http://25fps.cz/2007/fimfarum/>

https://www.youtube.com/watch?v=s7w_HMSxWWM&t=154s

<https://www.youtube.com/watch?v=llpsjbNQIns>

<https://www.youtube.com/watch?v=sftoIIDqIt0&t=338s>

Přílohy:

Příloha A - Vodník Povídka

Příloha B - Vodník Scénář

Příloha C - Vodník Pitch

Příloha D - Vodník Trailer

Příloha E - Vodník Film

HTTP ODKAZ:

https://drive.google.com/drive/folders/1s0Rhi386MHi1GETYiUyI2kboJc2D115E?usp=drive_link