

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Diplomová práce

Narativní analýza filmové tvorby

Park Chan-wooka

Bc. Jana Marková

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Narativní analýza filmové tvorby Park Chan-wooka* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

Bc. Jana Marková

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za vstřícný přístup, cenné rady a připomínky při vedení mé diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat především své mamince za to, že mi umožnila studovat na vysoké škole a podporovala mne po celou dobu mého studia.

I am also very grateful to Chegal Myung, Ph.D. for all the advices she gave me when I was dealing with language struggles and for her encouragement and enthusiasm in these last two years.

선생님께 정말 뭐라고 감사의 말씀을 드려야 할지 모르겠습니다.

NÁZEV:

Narativní analýza filmové tvorby Park Chan-wooka

AUTOR:

Bc. Jana Marková

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRAKT:

Cílem této diplomové práce je narativní analýza jihokorejské tvorby režiséra Park Chan-wooka. Podrobně je analyzováno šest snímků natočených mezi lety 2000 a 2009, v nichž lze vysledovat postupný vývoj a variace jednotlivých narativních strategií a Parkova stylu. Teoretickým východiskem je narativní teorie Davida Bordwella obohacená o novější naratologické koncepty Warrena Bucklanda, Charlese Ramireze Berga a Allana Camerona. Tyto koncepty již reflektují komplexní narativní techniky a poskytují širokou typologii jednotlivých typů komplikovaných narativů. Práce se zaměřuje na manipulaci chronologií a prostorem příběhu, způsob distribuce příběhových informací s cílem aktivně zapojit diváka, užití subjektivní narace a umělecké motivace v rámci komplexní narativní stavby. Závěr práce konstatuje, že právě komplexnost a hra s diváckou aktivitou je klíčovým prvkem provázejícím v různé míře celou režisérovu tvorbu.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Park Chan-wook, jihokorejská kinematografie, narativní analýza, naratologie, narace, komplexní narace

TITLE:

Analysis of Narrative in the Works of Park Chan-wook

AUTHOR:

Bc. Jana Marková

DEPARTMENT:

The Department of Theatre and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRACT:

The aim of this Master thesis is the narrative analysis of South Korean films by Park Chan-wook. Six of his films made between 2000 and 2009 are analysed in detail to describe the development and variation of narrative strategies and the director's own style. The films are analysed on the basis of David Bordwell's theory of narration and newer narratological concepts of Warren Buckland, Charles Ramirez Berg and Allan Cameron are also used. These concepts reflect the complex narrative techniques and provide a typology of the various types of complicated narratives. This thesis focuses on the manipulation of chronology and film space, the plot's way of distributing story information in order to achieve spectator's activity, subjective narration and artistic motivation within the complex narrative structure of Park's films. The conclusion states that the director's works are mainly defined by their own complexity and the constant manipulation of viewer's expectations within the film narrative structure.

KEYWORDS:

Park Chan-wook, Korean cinema, narrative analysis, narratology, narration, complex narratives

제목: 박찬욱의 작품에 나타난 서사 분석

저자: Bc. Jana Marková

학과:연극-영화학과

지도교수: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

초록:

이 석사 논문의 목적은 박찬욱 감독의 한국영화에 나타나는 서사분석이다. 영화의 서사 전략의 발전과 다양성, 감독 자신의 스타일을 밝히기 위해 2000 년과 2009 년 사이에 제작된 6 편의 작품을 세밀하게 분석하였다. 영화는 워렌 버클랜드, 찰스 라미레즈 베르그, 알렌 카메론도 사용했던 데이비드 보드웰의 서사와 새로운 서사개념의 이론을 기초로 분석되었다. 이러한 개념은 다양한 서사 기법을 반영하고, 복잡한 서사의 다양한 유형론을 제시한다. 이 논문은 박찬욱 영화의 복합적인 서사구조 내에서 관객의 행위, 주관적 서술, 예술적 동기부여를 이루어 내기 위해 시간의 조작과 영화 공간, 이야기 정보를 분배하는 구상 방식에 초점을 두었다. 박찬욱 감독의 작품은 영화의 서사 구조 내에서 그 복합성과 끊임없이 관객의 기대를 조작하는 것으로 정의할 수 있다고 결론 내릴 수 있다.

표제어:

박찬욱, 한국 영화, 서사분석, 서사이론, 서사, 복합적 서사

OBSAH

ÚVOD.....	6
1. VYHODNOCENÍ ZDROJŮ A LITERATURY.....	9
1.1. Recepte Parkovy tvorby.....	9
1.1.1. Zámorský fandom coby počátek Parkovy kariéry.....	11
1.1.2. Filmová kritika, festivalové přijetí.....	12
1.1.3. Trilogie pomsty coby marketingový tah.....	14
1.2. Odborné publikace o korejské kinematografii.....	17
1.2.1. Historiografické práce o korejské kinematografii.....	17
1.2.2. Narace v korejské kinematografii.....	21
2. TEORETICKO-METODOLOGICKÁ ČÁST.....	25
2.1. David Bordwell.....	26
2.1.1. Mody narace.....	29
2.2. Komplexní narativy.....	33
2.2.1. Warren Buckland.....	33
2.2.2. Charles Ramirez Berg.....	36
2.2.3. Allan Cameron.....	38
2.3. Metodologie.....	40
2.3.1. Anachroničnost a manipulace chronologií příběhu.....	41
2.3.2. Distribuce příběhových informací.....	41
2.3.3. Existenciální syžet.....	42
2.3.4. Komplexní narace, puzzle filmy.....	43
2.3.5. Paprskovité vyprávění, více perspektiv akce.....	43
2.3.6. Subjektivní narace.....	44
3. ANALYTICKÁ ČÁST.....	45
3.1. JSA: Joint Security Area.....	45
3.1.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku.....	46
3.1.2. Anachroničnost, kompozice vyprávění.....	48
3.1.3. Subjektivní narace.....	49
3.1.4. Závěrem – na pomezí klasické narace.....	51
3.2. Má je pomsta.....	53
3.2.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku.....	54
3.2.2. Komunikovaná nekomunikativnost.....	55
3.2.3. Distribuce příběhových informací a styl.....	56
3.2.4. Narativní logika: dvě linie a absurdní konec.....	58
3.2.5. Subjektivní narace: hlediska postav.....	61
3.2.6. Závěrem – vyprávění jako komunikace o komunikaci.....	62

3.3. Oldboy	64
3.3.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku.....	65
3.3.2. Anachroničnost a manipulace s časem.....	67
3.3.3. Distribuce příběhových informací, narativní logika.....	68
3.3.4. Styl	71
3.3.5. Závěrem – Parkova komplexita a její inspirace	73
3.4. Nebohá paní Pomsta	75
3.4.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku.....	76
3.4.2. Anachroničnost narace, struktura vyprávění	79
3.4.3. Manipulace s časoprostorem	82
3.4.4. Styl	84
3.4.5. Závěrem – mnohost stylů a rolí.....	86
3.5. Jsem kyborg, ale to nevadí	87
3.5.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku.....	88
3.5.2. Časoprostor a narativní linie	90
3.5.3. Sebevědomí narace a stylu	91
3.5.4. Subjektivní narace	93
3.5.5. Závěrem – narace trpící mýtománii	94
3.6. Žizeň	96
3.6.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku.....	97
3.6.2. Dvojitá identita jako kauzální princip	99
3.6.3. Subjektivní narace	101
3.6.4. Závěrem – umělecká motivace a skrytá komplexita	102
ZÁVĚR	105
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	109
Prameny	109
Literatura	110
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	I
A. JSA: Join Security Area	I
B. Má je pomsta	II
C. Oldboy	IV
D. Nebohá paní Pomsta	V
E. Jsem kyborg, ale to nevadí	VIII
F. Žizeň	X

ÚVOD

Tématem této diplomové práce je narativní analýza jihokorejských snímků režiséra Park Chan-wooka. Režisér patří do generace tzv. nové vlny jihokorejské kinematografie. Českému divákovi jsou z jejích představitelů známi především Kim Ki-duk, Hong Sang-soo a právě Park Chan-wook. Obecně je jihokorejská kinematografie pověstná především otevřeností v zobrazování násilí. Extrémní brutalitu však často střídá nevšední humor, příp. pomalé meditační tempo a poetické záběry krajiny či hrdinů na scesti. Pro jihokorejské snímky je rovněž typická jejich žánrová nevyhraněnost a časté přechody žánrových poloh od hororu přes romanci ke komedii, a to i v rámci jednoho jediného záběru.

Park Chan-wook, původně student filosofie a filmový kritik, se jako režisér do širšího povědomí dostal v roce 2000 snímkem *JSA: Join Security Area*, citlivým a lehce humorným dramatem odehrávajícím se v demilitarizované zóně rozdělující korejský poloostrov na KLDK a Korejskou republiku. Mezinárodní průlom pro Parkovu kariéru znamenal v roce 2004 snímek *Oldboy*, jenž byl oceněn cenou poroty na mezinárodním filmovém festivalu v Cannes. Většinou divácké a kritické obce je režisér znám především pro tzv. „trilogii pomsty“ (*Má je pomsta*, *Oldboy*, *Nebohá paní Pomsta*). V ní akcentuje téma pomsty, která ve výsledku ničí veškerou lidskost jak samotných mstitelů, tak jejich okolí. Trojice snímků bývá rovněž interpretována jako metafora nevyřešených vztahů mezi Severní a Jižní Koreou, jejichž bezvýchodnost je obrazně vyjádřena skrze nemožnost filmových postav dosáhnout vlastního vykoupení.

Tématem mé práce je narativní stavba režisérovy jihokorejské tvorby mezi lety 2000 a 2009, od natočení *JSA: Join Security Area*, v němž lze vysledovat první ucelené využití Parkova stylu typického pro další tvorbu, do natočení *Žízň*, v době zadání této práce posledního Parkova jihokorejského snímku. *Stoker*, film britsko-americké produkce s anglicky mluvícími herci a původním scénářem psaným již bez Parkova autorství roku 2013, již do práce zahrnut není. Za stěžejní ve vymezení korpusu snímků určených pro analýzu samotných vypravěčských postupů považují právě Parkovo autorství a spoluautorství filmových scénářů k vlastním dílům. V závěru

práce proto reflektují i v současnosti poslední režisérovo dílo *Komorná* z roku 2016, na němž se opět scénáristicky podílel.

Cílem této práce je narativní analýza režiséroových snímků a skrze ni postihnout prvky narativních strategií a jejich obměny či vývoj napříč jednotlivými díly. Filmový styl coby hlavní prostředek přenosu informací je pro mou práci rovněž důležitý a jeho obměny jsou v analýzách taktéž reflektovány. Z naratologického hlediska byla Parkova tvorba dosud analyzována především dle konceptů historické narace věnující se vztahu Parkových filmů k politickému a ekonomickému vývoji Jižní Koreje od konce tamního diktátorského režimu roku 1987. Moje práce se režiséroovou tvorbou zabývá rovněž pro využití komplexních narativních technik, které jsou v jihokorejské kinematografii velmi běžné. Často se jedná o odmítnutí přímočarého lineárního děje, experimentování s filmovým časem či vypravěčskými perspektivami. Park je příkladem toho, jak lze s komplexní narací pracovat i v rámci mainstreamového, avšak kritikou pro své umělecké kvality stále ceněného, filmu. Teoretické práce reflektující naraci se dosud zabývají užitím komplexních technik pouze u vybraných jihokorejských snímků.¹ Park Chan-wookova tvorba prozatím z tohoto hlediska analyzována nebyla, ač v sobě kombinuje hned několik různých komplexních postupů od nelineárního děje, přes flashbaky po rozbití hranic mezi jednotlivými časovými rovinami či mezi subjektivní fantazií a realitou.

Následující text nejprve vyhodnotí dosud dostupné zdroje a literaturu věnující se Parkově tvorbě a narativním technikám jihokorejské kinematografie. V teoreticko-metodologické kapitole rovněž hodnotím teoretickou literaturu vázající se k mnou využívaným naratologickým konceptům. Následně tyto koncepty definuji. Centrem mé práce je šestice naratologických analýz, jejichž metodologie v sobě spojuje jednotlivá teoretická východiska a je variována zvláště pro každý snímek. Základ je odvozen z knihy Davida Bordwella *Narration in the Fiction Film*.² Bordwellova teorie vymezující čtyři základní narativní mody (klasická narace, narace uměleckého filmu, historicko-materialistická narace, parametrická narace) je rozšířena o koncept

¹ Mezi nejčastěji zmiňované patří *Peppermint Candy* (Lee Chang-dong, 1999), *Panna svlečená do naha svými nápadníky* (Hong Sang-soo, 2000), *Il Mare* (Lee Hyun-seung, 2000). In GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, s 158.

² BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin : The University of Wisconsin Press, 1985, 370 s. ISBN 0-299-10174-6.

komplexní narace či *puzzle filmů*, který je filmovou teorií rozvíjen především v posledním desetiletí a reaguje na rostoucí oblibu komplikované narativní stavby. Ta se ve světové kinematografii více prosazuje od 90. let a často bývá dávána do protikladu právě k Bordwellově narativní teorii. Narativně komplikované snímky navazují do určité míry na modernistickou kinematografii, proto bývají zjednodušeně řazeny k postmoderně.

Pro analýzu Parkovy tvorby, kterou nelze vymezit v rámci jednoho ze čtyř modů, se právě využití rozšířené taxonomie narativních strategií ukázalo jako velmi vhodné. Bordwell komplikované narativy zmiňuje ve své teorii pouze coby případ ozvláštnění klasického narativního modu. Jejich pojetí tedy přebírám z několika různých zdrojů. Prvním z teoretiků komplexní narace je Warren Buckland, jenž kriticky navazuje právě na Bordwella. V textu čerpám především z jeho sborníku *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*,³ Buckland se věnuje především vymezení rozdílů mezi komplexní a klasickou „Bordwellovskou“ narací a koncept *puzzle filmů* nijak netřídí na jednotlivé podkategorie. Proto má práce využívá taxonomie těchto snímků dle Allana Camerona z jeho knihy *Modular Narratives in Contemporary Cinema*⁴ a z článku *Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"*⁵ Charlese Ramíreze Berga.

Poznámka k transkripci korejských jmen a názvů

Pro převedení původních korejských místních názvů, jmen a dalších specifických označení bez českého ekvivalentu užívám českou vědeckou transkripci. Ta upravuje v anglické literatuře využívaný McCune–Reischauerův systém dle rozdílů mezi anglickou a českou výslovností. Výjimkou jsou v českém prostředí již ustálená jména filmových tvůrců či postav, jejichž tvar vychází z anglicky psané literatury (Park Chan-wook, Oh Dae-su aj.). Pro srozumitelnost textu v jejich případě ponechávám tvar romanizace dle McCune–Reischauerova systému.

³ BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 978-140-5168-625.

⁴ CAMERON, Allan. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York : Palgrave Macmillan, 2008. ISBN 978-023-0210-417.

⁵ BERG, Charles Ramirez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the 'Tarantino Effect'. *Film Criticism*, vol. 31, no. 1/2 (podzim 2006), s. 5-61.

1. VYHODNOCENÍ ZDROJŮ A LITERATURY

V rámci mého záměru reflektovat všechny relevantní elektronické zdroje a literaturu o režisérově tvorbě rozdělují jejich vyhodnocení na několik podkapitol. První z nich se zabývá velkým množstvím zdrojů pracujících s recepcí Parkovy tvorby v době jeho festivalového přijetí po úspěchu snímku *Oldboy* roku 2004 na filmovém festivalu v Cannes. Její dílčí části jsou věnovány jednak Parkovu fandomu, jednak konkrétní kritické reflexi tzv. „trilogie pomsty“. Jednotlivé zdroje cituji pro potřebu plynulosti textu v poznámkách pod čarou.

Druhá podkapitola se věnuje anglicky psané odborné literatuře o jihokorejské kinematografii a Parkově tvorbě obecně. Většina relevantních publikací o režisérovi je právě v angličtině. Cílem textu je ukázat rozsah přístupů a interpretací Parkovy tvorby a jejich proměny v průběhu let. Žádná interpretace či přístup není nadřazen jinému. Dílčí části reflektují obecně historiografické práce o jihokorejské kinematografii a ty práce zabývající se jejich narativní stránkou.

Vyhodnocení naratologické teorie, z níž vycházím ve vlastní metodologii, řadím pro přehlednost až do následující „Teoreticko-metodologické části“ spolu s představením jednotlivých naratologických konceptů.

1.1. Recepce Parkovy tvorby

Kritická reflexe vychází z článků, a to jak v tištěných periodících, tak ve sbornících dostupných online. Jejich výběr byl podmíněn četností, s níž se věnují jihokorejské kinematografii a Parkovi konkrétně. Recepce jeho tvorby západními kritiky a festivalovému přijetí snímků se rovněž zabývají přehledové publikace *East Asian Cinemas*⁶ a *The South Korean Film Renaissance: Local Hitmakers, Global Provocateurs*.⁷ V následujícím textu přebírám chronologické zhodnocení kritických názorů na Parkovu tvorbu v kontextu festivalového uvedení, které dále rozšiřuji o poznatky z dalších citovaných zdrojů. Většina dostupných periodik a sborníků se

⁶ HUNT, Leon, LEUNG, Wing-Fai. *East Asian Cinemas: exploring transnational connections on film*. London : I. B. Tauris, 2008, 273 s.

⁷ CHOI, Jinhee. *The South Korean Film Renaissance: Local Hitmakers, Global Provocateurs*. Middletown : Wesleyan University Press, 2010, 252 s.

věnuje prvním Parkovým snímkům uvedeným na evropském a americkém trhu. Jedná se o snímky *JSA: Join Security Area* (2000), *Má je pomsta* (2002) a *Oldboy* (2003). Druhé období zvýšeného kritického zájmu o Parkovu tvorbu je spojeno s natočením snímku *Žízeň* (2009), pro nějž filmař adaptoval původně Zolovu novelu *Thérèse Raquin*. Poté byl režisér v popředí zájmu po natočení svého prvního amerického snímku *Stoker* (2013) a nyní díky *Komorné* (2016).

Z odborných periodik zaměřených na oblast východní Asie či Jižní Koreje využívám periodické sborníky *Acta Koreana*⁸ vydávaný korejskou Keimyung University, *Korean Studies*⁹ centra pro korejská studia na Hawaiské univerzitě a *Transnational Cinemas*¹⁰ snažícím se zbourat tradiční geografické vymezení filmové kultury na západní a východní. Dále využívám žurnály *Asian Cinema*¹¹ Společnosti pro studium asijské kinematografie (Asian Cinema Studies Society), kritický žurnál *Concentric: Literary and Cultural Studies*¹² nabízející asijský (konkrétně taiwanský) úhel pohledu na různé dimenze literatur a kultur, včetně kinematografie, *Journal of Japanese & Korean Cinema*¹³ zabývající se převážně historií Korejské kinematografie a vzájemným kulturním přenosem mezi Koreou a Japonskem a žurnál *Positions*¹⁴ zaměřený na interdisciplinární přístup k asijským studiím.

Z mainstreamových internetových databází využívám *IMDb.com* a *RottenTomatoes.com* jako zdroj odkazů na kritické recenze v jednotlivých periodicích. Z webů zabývajících se konkrétně východoasijskou či korejskou kinematografií čerpám z *TheAsianCinemaBlog.com*, *YesAsia.com*, *KoreanFilm.org*

⁸ YECIES, Brian. Somewhere Between Anti-Heroism and Pantomime: Song Kang-Ho and the Uncanny Face of the Korean Cinema. In *Acta Koreana* Vol. 14, No.1, 2011, s. 33-71.

⁹ CHOE, Steve. Love Your Enemies: Revenge and Forgiveness in Films by Park Chan-wook. In *Korean Studies* 33, January 2009, s. 29-51.

¹⁰ JACKSON Jr., Earl. Borrowing trouble: Oldboy as adaptation and intervention. In *Transnational Cinemas* 3:1, 20012, s. 53-65.

¹¹ MCCracken, Chelsea. Oldboy and Korean film noir. In *Asian Cinema* 23:2, 2012, s. 167-182.

¹² CHOE, Steve. "The Profanation of the Priest: Park Chan-wook's Thirst." *Concentric: Literary and Cultural Studies* 40, no. 2.

¹³ HOFFMAN-HAN, Alison. 'You Can't Help But Feel Uncomfortable, Even Though You're Smiling': An interview with Park Chan-wook. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* 4:2, 2012, s. 185-193.

JEONG, Kelly Y. Towards humanity and redemption: The world of Park Chan-wook's revenge film trilogy. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 4 no. 2, 2012, s. 169-183.

WILSON, Flannery. Grand Guignol and littérature putride in contemporary Korean horror cinema: Park Chan-wook's cinematic translation of Zola's *Thérèse Raquin*. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 3 no. 2, 2011, s. 139-155.

¹⁴ JEON, Joseph Jonghyun. Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-wook's *Oldboy*. In *Positions* Winter 2009, Vol. 17 Issue 3, s. 713-740.

a *HanCinema.net*.¹⁵ Ty obsahují jak informace o nově chystaných projektech, tak recenze snímků a seriálů již uvedených. Okrajově využívám i fanouškovské weby demonstrující Parkův zahraniční fandom, jedná se o stránky *AinItCool.com*, *BeyondHollywood.com*, *TwitchFilm.net*, *HorrorReview.com*. Z periodik v textu čerpám z časopisů *Cineaste*¹⁶ a *Offscreen*,¹⁷ z magazínů *Film Matters*¹⁸ a *American Cinematographer*,¹⁹ měsíčníku věnovaného převážně technické stránce filmů, z měsíčníku současného umění *Artforum International*,²⁰ literárního časopisu *Paradoxa*,²¹ literárního magazínu sci-fi, fantasy, hororu a kriminální fikce *Post Script*²² a filmového magazínu *Sight & Sound*,²³ který publikuje Britský Filmový institut. Dalšími využitými texty jsou materiály filmových festivalů v Berlíně 2001, Cannes 2004, Benátkách 2005 a Cannes 2009, na nichž byly Parkovy snímky²⁴ uvedeny. Jedná se jak o obsahy katalogů, tak o články ve festivalových denících i tiskové zprávy.

1.1.1. Zámořský fandom coby počátek Parkovy kariéry

Autorem publikace *Korean Masculinities and Transcultural Consumption*²⁵ z roku 2011 je Jung Sun. Věnuje se zde vzniku zámořského fandomu tří ikonických jihokorejských figur. Jedná se o herce Bae Yong-Joona, oblíbeného převážně

¹⁵ Jedná se o weby určené především širokému mainstreamovému zahraničnímu publiku jihokorejských snímků, o nichž zde spíše populární než vědeckou formou autoři z řad korejské filmové kritiky i teorie informují.

¹⁶ CASHILL, Robert. Lady Vengeance. In *Cineaste*, Summer 2006, 2006, s. 57-59.

¹⁷ GARRETT, Daniel. Suspense, Shock, and a Horrifying Family: the film *Stoker*, written by Wentworth Miller, directed by Park Chan-wook, and starring Nicole Kidman. In *Offscreen* 19, no. 1, 3 2015.

¹⁸ BERG, Lauren. Globalization and the Modern Vampire. In *Film Matters* 2, no. 3, Fall 2011, s. 8-12.

¹⁹ SPIKE LEE Twists and Turns *OLDBOY* into Something New. In *American Cinematographer* Vol. 94, No. 12, 2013.

²⁰ ROMNEY, Johnathan. Sympathy for the Devil: Jonathan Romney on the Films of Park Chan-wook. In *Artforum International* 44:9, 1. 5. 2006, s. 270-278.

²¹ ARYONG, Choi. "S. Korean Filmmaker Park Chan-wook: Interview and Reflections on Sympathy for Lady Vengeance." *Paradoxa* no. 22.

²² TOMKINS, Joseph; WILSON, Julie A. The political unconscious of Park Chan-wook: the logic of revenge and the structures of global capitalism. In *Post Script* 27:3, 22. 6. 2008, s. 69-81.

LEE, Eunah. Trauma, Excess, And The Aesthetics Of Affect: The Extreme Cinemas Of Chan-Wook Park. In *Post Script* Vol. 34 Issue 1, 2014, s. 33-49.

²³ JAAFAR, Ali. *Interview: Park Chan-wook* [online]. *Sight & Sound*, February 2006. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49261>>

²⁴ *Joint Security Area* (2001), *Oldboy* (2003), *Nebohá paní Pomsta* (2005), *Žízeň* (2009).

²⁵ JUNG, Sun. *Korean Masculinities and Transcultural Consumption. Yonsama, Rain, Oldboy, K-Pop Idols*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2011.

u Japonek středního věku, západní internetový fandom Parkova thrilleru *Oldboy* a singapurský fandom popového zpěváka Raina.

Kapitolou věnující se Parkovu snímku je „South Korean Genre Films beyond South Korea“. Kromě *Oldboy* zmiňuje Jung i zahraniční úspěch korejských snímků režiséra Bong Joon-hoa *Memories of Murder* (2003) a *The Host* (2006) a jejich fanouškovskou recepci na webových stránkách zabývajících se žánrovou kategorií „Asian cult“, kterou autor zároveň definuje. Za počátek kultovní recepce jihokorejských žánrových snímků považuje rok 2003. Jung reflektuje příspěvky z fanouškovských webů a magazínů obdobného typu. Jako klíčový pro vznik Parkova fandomu určuje okamžik, kdy populární stránka *AinItCool.com* zařadila snímek *Oldboy* mezi 10 nejlepších filmů toho roku. Stránka byla v té době jedním z nevlivnějších webů specializujících se na recenze sci-fi, fantasy, hororu a akčních filmů. Její zakladatel Harry Knowles, rovněž filmový kritik, až trochu obsesivně vychválil Parka za jeho surový styl a zobrazené násilí, čímž potvrdil svůj kultovní zájem o násilné akční a krvavé filmy. Z příspěvků a vášnivých diskuzí dalších uživatelů Jung usuzuje, že patrně sdíleli Knowlesův „kultovní vkus“. *Oldboy* upoutal pozornost i na dalších webech zaměřených na sci-fi, fantasy, hororové filmy, Jung zmiňuje weby *BeyondHollywood.com*, *Moria.co.nz*, *Bloody-Disgusting.com*, *HorrorReview.com*, *TwitchFilm.net*, mezi jejichž autory či přispěvateli lze nalézt neaktivnější členy Parkova zahraničního fandomu. Na jejich stránkách byly rovněž vyzdviženy především hororové, násilné a krvavé aspekty *Oldboy*.

1.1.2. Filmová kritika, festivalové přijetí

Počátek zájmu západních kritiků o Park Chan-wooka je spojen s festivalovým úspěchem v roce 2004, kdy získal jeho snímek *Oldboy* Velkou cenu poroty (Grand Prix) filmového festivalu v Cannes. Samotné uvedení snímku souviselo s programovou snahou festivalu uvádět současnou východoasijskou tvorbu. Mimo *Oldboy* tak ve stejném roce soutěžily snímky *2046* (Wong Kar-wai, Čína), *Žena je budoucností muže* (Hong Sang-soo, Jižní Korea), *Tropická nemoc* (Apichatpong Weerasethakul, Thajsko), *Sword In The Moon* (Kim Ui-seok, Jižní Korea), či *Klan létajících dyk* (Zhang Yimou, Čína). Z jihokorejských tvůrců byla před Park Chan-wookem na prestižních evropských festivalech již pravidelně uváděna díla režisérů

jako Im Kwon-taek, Hong Sang-soo či Lee Chang-dong, Prvním Parkovým snímkem uvedeným na evropských festivalech byl na Berlinale 2001 *JSA: Joint Security Area*, ale skončil bez ocenění. Podle Leona Hunta a Wing-Fai Leunga byl důvodem jeho nasazení do festivalové soutěže dlouhodobý zájem berlínského festivalu o tematiku rozděleného korejského poloostrova pro citelnou analogii rozděleného německého národa, v němž funkci demilitarizované zóny plnila Berlínská zeď.²⁶

Cena poroty v Cannes roku 2004 pro režiséra znamenala nejen počátek zájmu západního publika a kritiky, ale i uznání doma v Jižní Koreji, kde má dle Hunta s Leungem Canneský festival punc vážené kulturní instituce, která dokáže rozpoznat umělecké kvality snímků na mezinárodní úrovni.²⁷ Pro uvedení Parkova předchozího snímku *Má je pomsta* v nezávislé sekci *Quinzaine des réalisateurs* byl jeho distributor ochoten čekat celý rok od uvedení snímku v Jižní Koreji,²⁸ neboť bylo požadováno, aby uvedení v Cannes mělo statut světové premiéry.²⁹ Snímek v nezávislé sekci zavedl režisérovo jméno v Cannes, což následně vedlo k zařazení *Oldboye* do již hlavní soutěže roku 2004.

Po získání ceny se Park stal ze dne na den národní celebritou symbolizující národní úspěch. Získal speciální národní cenu za mezinárodní reprezentaci jihokorejské kinematografie, kterou před ním získal pouze Im Kwon-taek.³⁰ Jihokorejský filmový průmysl pak v reakci na to více podporoval populární režiséry točící mainstreamové žánrové snímky na úkor uměleckých auteurů coby reprezentantů korejské kinematografie. Zpětně byl například úspěch Imova snímku *Opojen ženami a malováním* v Cannes 2002 dle korejské kritiky zapříčiněn „západním orientalismem“, kdežto Parkův úspěch v Cannes 2004 byl v kritických pracích přičítán jeho univerzálnosti a práci se známým tématem a žánrem thrilleru.³¹ Svou roli sehrála taktéž účast Quentina Tarantina v porotě. Park je dále kritikou

²⁶ HUNT, Leon, LEUNG, Wing-Fai. *East Asian cinemas: exploring transnational connections on film*. London : I. B. Tauris, 2008, s. 208.

Program *Berlinale* 2001.

²⁷ Lee, Nikki J.Y. *East Asian Cinemas: 'Salute to Mr Vengeance!': The Making of a Transnational Auteur Park Chan-wook'*. London : New York, 2008.

²⁸ Tamtéž.

²⁹ HUNT, Leon, LEUNG, Wing-Fai. *East Asian cinemas: exploring transnational connections on film*. London : I. B. Tauris, 2008, s. 206.

³⁰ MUDGE, James. *Park Chan Wook's Aesthetics of Violence* [online]. YumCha!, December 29, 2005. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.yesasia.com/us/yumcha/park-chan-wooks-aesthetics-of-violence/0-0-0-arid.56-en/featured-article.html>>

³¹ Tamtéž.

prezentován coby „komerční autorský režisér“, ale teprve poté, co mezinárodní autorita evropských festivalů Parka ohodnotila, je i na domácí scéně přijata extrémnost a kultovnost jeho snímků.

1.1.3. Trilogie pomsty coby marketingový tah

Následující podkapitola se věnuje problematice uvedení tří po sobě následujících snímků coby volné „trilogie pomsty“ a jejich strategickému zařazení pod labelem „Asian Extreme“, který měl velký vliv na náhled kritiků na Parkovu budoucí tvorbu i zpětnou kritickou reflexi předchozích filmů.

Oldboy byl prvním Parkovým snímkem, který uspěl na západě. Parkovi zajistil reputaci jednoho z nejtalentovanějších asijských filmařů, který skvěle ovládá jak technickou, tak příběhovou část svých snímků.³² Vyzdvihován byl rovněž herecký výkon Choi Min-sika, známého na západě už díky prvnímu korejskému blockbustaru *Shiri* (1999) či Imovu *Opojen ženami a malováním* (2002).³³ Po úspěchu v Cannes byl *Oldboy* uveden v amerických a britských kinech. Jeho distributor se následně rozhodl využít velkého zájmu o režiséra a poslal zpětně do kin snímek *Má je pomsta*. Obnovené pozornosti se dočkal i *JSA: Join Security Area. Nebohá paní Pomsta* pak v roce 2005 měla na západním trhu své místo v kinech předem zajištěné.

Trilogie i *JSA* byly vydány na DVD společností Tartan Films³⁴ coby součást labelu „Asian Extreme“, který měl, krom rostoucího Parkova fandumu, nalákat i diváky kultovních asijských hororů a násilných thrillerů. Marketingová strategie Tartan Films, spočívající v mísení asijských snímků různých žánrů a jejich označení orientalizujícím a zavádějícím termínem „Asian Extreme“, je kritizována mnoha kritiky a teoretiky zabývajícími se právě asijskou kinematografií. V reakci na velmi negativní náhled na Parkovy snímky, jsou orientalisté přesvědčeni, že toto zděšení západních kritiků i diváků je z velké míry způsobeno právě tímto brandingem

³² MUDGE, James. *Old Boy (2003) Movie Review* [online]. Beyond Hollywood, August 13, 2004. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.beyondhollywood.com/old-boy-2003-movie-review>>

³³ ELLEY, Derek. *Review: 'Old Boy'*. [online] Variety, January 7, 2004. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://variety.com/2004/film/markets-festivals/old-boy-1200537146/>>

³⁴ Společnost původně založená roku 1984, distribuující převážně snímky s označením „Asian Extreme“ a asijskou uměleckou kinematografií ve Velké Británii a USA. Dnes se společnost jmenuje Palisades Tartan. [online] Dostupné z WWW: <<http://www.palisadestartan.com>>

„Východní kinematografie“, v níž je stín západní kultury zkonstruován prostřednictvím „Orientu“ coby inverze „Západu“.³⁵ Je zajímavé, že obdobně zobrazené násilí ve filmech z Evropy či severní Ameriky je americkými kritiky vnímáno jako prostředek uměleckého ztvárnění,³⁶ kdežto jihokorejské snímky spadají dle nich do kategorie „extrémního“. Například Manohla Darcis přímo uvozuje svou recenzi *Oldboye* slovy „Co má s uměním společného chlápem, který pojídá živou chobotnici a následně kladivem rozmlátí několik (lidských) hlav“.³⁷ Trilogie rozdělila kritiky právě pro míru zobrazeného násilí.

Parkova trilogie bývá západní kritikou často interpretována jako alegorie vztahu mezi Jižní a Severní Koreou. Příkladem tohoto uchopení Parkovy tvorby jsou příspěvky Julie Wilson a Josepha Tomkinse ve sborníku *Post Script*³⁸ nebo Earla Jacksona Jr. ve sborníku *Transnational Cinemas*.³⁹ Tento výklad je však zcela v rozporu s náhledem na Parkovy snímky v Jižní Koreji, kde jsou vnímány spíše jako odraz sebeuvědomění a sociálních změn v zemi od konce vojenské diktatury.⁴⁰ Tento nesoulad mezi „západem“ a „východem“ pak snad nejlépe demonstruje rozdíl v recepci slavné scény pojídání živé chobotnice. Na jedné straně stojí šokovaný komentář euro-americké kritiky, na straně druhé zcela klidné přijetí této scény v Jižní Koreji, kde jsou živé chobotnice běžným jídlem.⁴¹ Násilí však nebylo jediným tématem, kterým se kritici zabývali. Někteří, a to převážně korejští (Kim Kyung-Ae,⁴²

³⁵ SHIN, Chi-Yun, "The Art of Branding: Tartan's 'Asian Extreme' Films," In CHOI, Jinhee, WADA-MARCIANO, Mitsuyo (Eds.). *Horror to the Extreme Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2009, s. 86-87.

³⁶ Což ilustruje většinová reflexe snímků jako *Hostel* (Eli Roth, 2005) či *Saw* (James Wan, 2004).

³⁷ „What does art have to do with a guy eating a live octopus, and then hammering a couple of (human) heads?“ In DARCIS, Manohla. *The Violence (and the Seafood) Is More Than Raw* [online] The New York Times, March 25, 2005. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.nytimes.com/2005/03/25/movies/the-violence-and-the-seafood-is-more-than-raw.html>>

³⁸ TOMKINS, Joseph; WILSON, Julie A. The political unconscious of Park Chan-wook: the logic of revenge and the structures of global capitalism. In *Post Script* 27:3, 22. 6. 2008, s. 69-81.

³⁹ JACKSON Jr., Earl. Borrowing trouble: Oldboy as adaptation and intervention. In *Transnational Cinemas* 3:1, 20012, s. 53-65.

⁴⁰ Hlavní postava Oldboye je v zajetí držena 15 let, na rozdíl od původní japonské mangy, v níž je ve vězení 10 let. Park údaj pozměnil. V roce uvedení Oldboye, tj. 2003, to bylo přesně 15 let od obnovení demokracie v Jižní Koreji.

⁴¹ Jídlo nese v korejštině název 산낙지 [sanakči].

⁴² KIM, Kyung-Ae. *The Six Images in OldBoy* [online]. The Journal of Literature and Film, Vol 5 No 1, 2004, s. 5-26. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE00920349>>

Kim Sung Hee,⁴³ Cho Mi-young,⁴⁴), si všímali i podobnosti v konstrukci tří Parkových snímků a ve stavbě antické tragédie, spolu s jejími katarzními účinky.⁴⁵ Jméno hlavní postavy *Oldboye* „Oh Dae-su“ má pak zcela záměrně připomínat slovo „Oedipus“. Park téma pomsty zvolil pro jeho univerzálnost a mluví o sobě jako o moralistovi.⁴⁶ Je fascinován, jak násilí a pomsta plodí další násilí a pomstu v nekonečném cyklu. V tomto kontextu je zajímavým příspěvek Josepha Tomkinse a Julie Wilson v magazínu *Post Script*.⁴⁷ Věnují se zde pomstě jako určujícímu narativnímu elementu, který je zároveň odrazem života v globálním kapitalismu. Ten se po otevření hranic v 90. letech stal jihokorejskou realitou spolu s hrozbou asijské finanční krize.

Tartan Films označil snímek *Nebohá paní Pomsta* za „komedii-drama“, podle většiny kritiků jde však pouze o optimistický náhled distributora na obsah filmu. Jako příklad uvedu Roberta Cashilla. Ten dochází k závěru, že trilogie je humorem prodchnutá celá, ale poslední ze tří filmů je nejvřelejší.⁴⁸ Snímek byl reflektován jako zlomový v Parkově práci s tematikou pomsty: poslední snímek otevřeně proklamuje, že „je to ta nejhlupejší věc, kterou lze učinit.“⁴⁹ Obdobně ve svém interview pro *Sight & Sound* z roku 2006 nahlíží na „trilogii“ i Park Chan-wook. *Nebohá paní Pomsta* je dle něj protipólem k maskulinitě, impulzivnímu násilí, hněvu a nenávisti v předchozích dvou filmech. Jde o snímek plný ženskosti, smíření, hledání odpuštění a spásy. *Má je pomsta* se věnoval sociálním otázkám a *Oldboy* byl mytickým dramatem. Třetí snímek je oproti nim spíše pohádkou. V protikladu k předchozím využívá v mnohem větší míře humoru, který je při tvorbě pohádky klíčový. V rozhovoru Park jedním dechem dodává, že natočit trilogii nebylo jeho původním

⁴³ KIM, Sung Hee. *Family seen through Greek tragedy and Korean movie - Focused into Oedipus the King and OldBoy* [online]. The Journal of Drama, No. 30, 2009, s. 151-184. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE01207860>>

⁴⁴ CHO, Mi-young. *The Oedipus Myth in the Movies of Park Chan-wook* [online]. The Journal of Literature and Film, Vol 11 No 3, 2010, s. 811-831. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE01596392>>

⁴⁵ JEONG, Kelly Y. Towards humanity and redemption: The world of Park Chan-wook's revenge film trilogy. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 4 no. 2, 2012, s. 169.

⁴⁶ ROMNEY, Johnathan. Sympathy for the Devil: Jonathan Romney on the Films of Park Chan-wook. In *Artforum International* 44:9, 1. 5. 2006, s. 270-278.

⁴⁷ TOMKINS, Joseph; WILSON, Julie A. The political unconscious of Park Chan-wook: the logic of revenge and the structures of global capitalism. In *Post Script* 27:3, 22. 6. 2008, s. 69-81.

⁴⁸ CASHILL, Robert. Lady Vengeance. In *Cineaste*, Summer 2006, 2006, s. 57.

⁴⁹ CHOE, Steve. Love Your Enemies: Revenge and Forgiveness in Films by Park Chan-wook. In *Korean Studies* 33, January 2009, s. 29.

záměrem. Zaujaly ho jednotlivé příběhy, které se náhodou tematicky podobaly. Po natočení prvních dvou snímků a neustálých dotazech novinářů po tematické souvislosti mezi nimi, Park impulzivně odpověděl, že je takto natočil, protože chystá trilogii, ač ji původně vůbec nezamýšlel. Až samotný poslední snímek byl napsán coby závěrečná část, která měla zároveň okomentovat nemorálnost pomsty.⁵⁰ Uvedení tří snímků jakožto trilogie bylo tedy opravdu spíše marketingovým tahem, kterým distributor využil slávu *Oldboye* pro prodej další Parkovy tvorby na západním trhu.

1.2. Odborné publikace o korejské kinematografii

1.2.1. Historiografické práce o korejské kinematografii

V následujícím textu reflektuji historiografické práce zabývající se korejskou kinematografií a Parkovou tvorbou. Jde konkrétně o *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*,⁵¹ *The Remasculinization of Korean Cinema*⁵² a *New Korean Cinema: Breaking the Waves*.⁵³ Vycházím i z Parkovy biografie vydané v řadě *Seoul Selection*.⁵⁴

Publikace *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*⁵⁵ z roku 2009 se zabývá rostoucí popularitou asijské hororové tvorby a „Asian Extreme“ filmů. V první řadě definuje „asijskost“ a kategorii „asijská kinematografie“. V další části se zabývá kulturním vlivem „Západu“ na „Východ“ a následnou snahou hollywoodskou dominanci překonat. Právě svými úspěchy v hororovém žánru a častými koprodukcemi asijská kinematografie paradoxně obrací proces mediální globalizace obecně spočívající spíše v šíření západní kultury.

⁵⁰JAAFAR, Ali. *Interview: Park Chan-wook* [online]. Sight & Sound, February 2006. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49261>>

⁵¹CHOI, Jinhee, WADA-MARCIANO, Mitsuyo (Eds.). *Horror to the Extreme. Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2009.

⁵²KIM, Kyung Hyun. *The Remasculinization of Korean Cinema*. Durham : Duke University Press, 2004, 331 s. ISBN 0822332671.

⁵³PAQUET, Darcy. *New Korean Cinema : Breaking the Waves*. London : Wallflower, 2009.

⁵⁴KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: Park Chan-wook*. Seoul : Seoul Selection, 2007.

⁵⁵CHOI, Jinhee, WADA-MARCIANO, Mitsuyo (Eds.). *Horror to the Extreme. Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2009.

Parkově tvorbě se věnují především tři příspěvky, z nichž dva se zabývají mnou již zmíněnému labelingu společnosti Tartan „Asian Extreme“,⁵⁶ třetí se zabývá „trilogií pomsty“.

Shin Chi-Yun se za pomoci rozhovorů se zaměstnanci Tartanu podrobněji zabývá marketingovou strategií a snahou proniknout na globální trh. Tomu měla pomoci homogenizace jednak rozdílných národních kultur (Japonsko, Jižní Korea, Hong Kong, Singapore, Thajsko, Taiwan), jednak odlišných žánrů (horor, akční film, thriller).⁵⁷

Robert L. Cagle ve svém příspěvku analyzuje násilí ve snímcích *Oldboy* (Park Chan-wook, 2003), *H* (Lee Jeong-hyeok, 2002), a *A Bittersweet Life* (Kim Ji-woon, 2005) a vytváří základní protiklady mezi pojmy my („us“, také „U.S.“) a oni, dobro a zlo, západ a východ. Za pomoci komparace s americkými filmy obdobných žánrů hororu a thrilleru demonstruje, co činí jihokorejské snímky závadné pro americké publikum, ačkoli oba druhy snímků ve svém narativu obdobně narušují sociální postavení svých postav. Morální struktura je dle něj v jihokorejských snímcích pro svou vazbu na národní traumata obrácená. Původně kladný protagonista nachází „hrozbu“ sám v sobě, čímž narušuje základní morální protikladnost dobra a zla.⁵⁸

Kim Kyung Hyun se zabývá „trilogií pomsty“ a hledá ve snímcích postmoderní estetiku. Park dle něj nevytváří otisk reality, ale pouze její velmi zdařilý časoprostorový model. Kim analyzuje mnoho prvků demonstrujících Parkovu práci s alegorií uvěznění, videoherním stylem zobrazení násilí, důsledným oddělením rovin reprezentace a významu a využití plochých širokoúhlých záběrů kamery. Zároveň zpochybňuje Cagleho názor, že způsob zobrazení násilí má odrážet

⁵⁶ Marketingovou strategií se společnost po roce 2004 snažila pod jednou značkou distribuovat jinak diametrálně odlišné snímky asijské kinematografie. Docházelo tak například k záměně thrillerů za horory a k dezinterpretaci výkladu původních snímků.

⁵⁷ SHIN, Chi-Yun, "The Art of Branding: Tartan's 'Asian Extreme' Films," In CHOI, Jinhee, WADA-MARCIANO, Mitsuyo (Eds.). *Horror to the Extreme Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2009.

⁵⁸ CAGLE, Robert L. „The Good, the Bad, and the South Korean: Violence, Morality, and the South Korean Extreme Film.“ In CHOI, Jinhee, WADA-MARCIANO, Mitsuyo (Eds.). *Horror to the Extreme Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2009.

lhostejnost k důsledkům pomsty.⁵⁹ Není tomu tak ostatně i dle mnohých rozhovorů, které Park Chan-wook v souvislosti se svými třemi snímky na téma pomsty poskytl.

Ve své další práci se Kim Kyung Hyun zaměřuje přímo na korejskou kinematografii. *The Remasculinization of Korean Cinema*⁶⁰ z roku 2004 se zabývá rolí maskulinity v procesu obnovy národní identity skrze film. Jižní Korea je jedinou zemí, která po otevření svého trhu hollywoodským společností dokázala návštěvností domácí produkce americké filmy překonat. Kim využívá prací Freuda, Deleuzeho a Lacana a na psychoanalytických interpretacích zakládá tvrzení, že reprezentace korejské maskulinity a její radikální proměna souvisí se sociálními a politickými změnami, jakými byly Korejská válka nebo ekonomický boom. Zabývá se otázkou, jak se pomocí „remaskulinizace“ Korejcům podařilo překonat post-trauma konce diktátorského režimu. V kapitole „New Korean Cinema Auteurs” využívá Kim autorskou teorii. Věnuje se i nově vytvořené blockbusterové estetice, kterou si korejská kinematografie osvojila na přelomu století s filmy jako *Shiri* a *JSA: Join Security Area*. *JSA* Kim označuje za „mužské melodrama“ a přirovnává ve snímku přítomnou tabuizaci možného přátelství mezi Severokorejci a Jihokorejci k tabuizaci homosexuálních vztahů. Připomíná analogii obou snímků, v nichž muž vždy zabije „to, co miluje nejvíce“, v *Shiri* svou severokorejskou přítelkyni, v *JSA* severokorejského kamaráda. Dvě střely legitimizují dle Kima násilí a mužskou racionalitu nově nalezené korejské identity. V poslední části své práce jihokorejskou tvorbu srovnává s hollywoodskou a její komerční úspěch spojuje s generací režisérů debutujících v 90. letech.

Darcy Paquet se v *New Korean Cinema: Breaking the Waves*⁶¹ z roku 2009 věnuje nové filmářské generaci tzv. „New Korean Cinema“. V Jižní Koreji debutuje na přelomu 80. a 90. let a souvisí s kulturními, politickými a sociálními souvislostmi. Paquet sleduje transformaci Jižní Koreje a obnovu filmového průmyslu, která byla do velké míry zapříčiněna otevřením trhu pro hollywoodské filmy. Publikace

⁵⁹ KIM, Kyung Hyun. „Tell the Kitchen That There’s Too Much Buchu in the Dumpling”: Reading Park Chan-wook’s “Unknowable” Oldboy. In CHOI, Jinhee, WADA-MARCIANO, Mitsuyo (Eds.). *Horror to the Extreme Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2009.

⁶⁰ KIM, Kyung Hyun. *The Remasculinization of Korean Cinema*. Durham : Duke University Press, 2004, 331 s. ISBN 0822332671.

⁶¹ PAQUET, Darcy. *New Korean Cinema : Breaking the Waves*. London : Wallflower, 2009.

poskytuje ucelený přehled korejské filmařské generace posledních 20 let. Parkem se zabývá třetí a čtvrtá kapitola knihy (*The Boom, New Ambitions*).

Část nazvaná „The Boom“ popisuje komerční úspěšnost filmů konce 90. let a po roce 2000. Ta spočívala ve tvorbě žánrových snímků zaměřených na domácí mladé publikum a mezinárodní export. Park Chan-wook je zmíněn v souvislosti se svým blockbusterem *JSA: Join Security Area*, který je i v této publikaci dáván do souvislosti se *Shiri*. Narativní zápletky *JSA* je v kapitole popsána jako MacGuffin. Právým cílem flashbackových sekvencí je humanistický pohled za severní hranici. Paquet zdůrazňuje, že premiéra snímku se odehrála 3 měsíce před summitem obou zemí v Pchjongjangu, což hrálo svou roli.

Část „New Ambitions“ se věnuje tzv. „komerčním auteurům“, mezi něž řadí režiséry Park Chan-wooka, Bong Joon-hoa a Kim Jee-woona. Tito získali v poslední dekádě velkou podporu od domácího filmového průmyslu, a to především pro své mezinárodní úspěchy a skloubení komerčního úspěchu a kritického uznání. Paquet je řadí ke globální hallyu⁶² vlně zájmu o korejskou kulturu, která je do jisté míry závislá na hvězdném statutu korejských herců, zpěváků či režisérů a na jejich mezinárodním fandomu. Ohodnocení na zahraničních festivalech je nejúčinnějším způsobem, jak slávy v Jižní Koreji dosáhnout. Park získal hvězdný statut po úspěchu v Cannes roku 2004. Paquet v jeho tvorbě nalézá podobnost s filmy Alfreda Hitchcocka. Nezmiňuje Davida Finchera či Davida Lynche, které mnozí v souvislosti s Parkem jmenují na základě pouhé vizuální podoby jejich snímků.⁶³ Paquet analyzuje stylové analogie mezi oběma tvůrci. Zmiňuje i většinovou zaměřenost západních kritiků na násilí v Parkově tvorbě v kontrastu s klidným přijetím obdobné stylizace z rukou například Quentina Tarantina, ačkoli Parkovým záměrem bylo poukázat na bezvýslednost a prázdnotu pomsty a násilí.

Kim Young-jin v publikaci *Korean Film Directors: Park Chan-wook*⁶⁴ z roku 2007 představuje režisérovu tvorbu v kontextu kritického i komerčního úspěchu. Kim

⁶² 한류, v korejštině doslovně „korejská vlna“.

⁶³MUDGE, James. *Park Chan Wook's Aesthetics of Violence* [online]. YumCha!, December 29, 2005. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.yesasia.com/us/yumcha/park-chan-wooks-aesthetics-of-violence/0-0-0-arid.56-en/featured-article.html>>

⁶⁴ KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: Park Chan-wook*. Seoul : Seoul Selection, 2007.

popisuje Parkovu práci s mísením žánrových konvencí a vlastními autorskými prvky od počátku jeho tvorby do natočení snímku *Jsem Kyborg, ale to nevadí* roku 2006.

Knih je rozdělena na úvod a 5 kapitol. Autor popisuje Parkovu kariéru od neúspěšných filmařských začátků přes komerční úspěch po vlastní zážitky z natáčení Parkova zatím posledního snímku *Jsem kyborg, ale to nevadí*. Část „On the Director“ zařazuje Parka do kontextu korejské kinematografie a jako filmaře postmoderní generace Quentina Tarantina. Krátce se věnuje inspiračním zdrojům z asijské i západní kinematografie a vymezení pojmu „New Korean Cinema“. Následně představuje produkční historii jednotlivých snímků a Parka coby tvůrce unikátního vlastního světa, v němž kombinuje prvky „běčkových“ filmů se specifickým eliptickým a poetickým stylem. Zároveň míchá žánrové konvence a dodává snímkům jejich myšlenkový přesah, kterým v mnoha ohledech právě Tarantina překonává. Parkovi hrdinové se opětovně ženou za cílem, kterého nelze dosáhnout. Uvádějí tak do zoufalství nejen sebe, ale i své diváky. Autorským záměrem je zobrazit obraz komplexní společnosti, v níž není místo pro lineární a přímý příběh. Kapitola „Interviews“ obsahuje několik rozhovorů s Parkem, které doplňují předchozí text. Následují kapitoly „Biography“, popisující osobní informace z režisérova života, „Synopsis“, věnující se stručnému obsahu jednotlivých snímků, a „Filmography“, jejich chronologický přehled do roku 2007. O narativních technikách v Parkově tvorbě ve však publikace takřka nezmiňuje.

1.2.2. Narace v korejské kinematografii

Řada teoretiků a kritiků se zabývala žánrovým vymezením režisérovy tvorby a historickou interpretací jeho snímků na pozadí jihokorejských dějin. Čerpám z publikací: *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*⁶⁵ zabývající se narací v korejské kinematografii, z příspěvku Daniela Herberta *Trilogy as Third Term: Historical Narration in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy* v publikaci *Film Trilogies: New Critical Approaches*⁶⁶

⁶⁵ GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, 328 s.

⁶⁶ HERBERT, Daniel. *Trilogy as Third Term: Historical Narration in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy*. In PERKINS, Claire, VEREVIS, Constantine (Eds). *Film Trilogies: New Critical Approaches*. London : Palgrave Macmillan, 2012, s. 181-197.

využívající koncept historické narace, stejně jako z magisterská práce Kim Se Younga na obdobné téma: *A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy*.⁶⁷ Naratologicky je orientován i příspěvek Eleftherii Thanouli *Looking for Access in Narrative Complexity. The New and the Old in Oldboy* v publikaci *Puzzle Films*⁶⁸ Warrena Bucklanda.

Autoři publikace *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*⁶⁹ z roku 2007 se nejprve zabývají historií korejské kinematografie. Další část textu reflektuje hlavní žánry korejské kinematografie, z níž klasické melodrama z kinosálů do televize na konci 90. let vytlačily velkorozpočtové akční blockbustery. Dále se věnuje právě fenoménu novodobých korejských blockbustérů. Zmiňuje *Shiri* a Parkovo *JSA: Join Security Area* jako jejich typické příklady, na nichž lze demonstrovat i měnící se vztahy mezi oběma Korejemi.

Pro moji práci je důležitou kapitola „Waiting to Exhale The Colonial Experience and the Trouble with My Own Breathing“,⁷⁰ věnující se naraci a neklasickým narativním technikám v korejské kinematografii. Ta si dle Frances Gateward nenárokují prvenství v originalitě či experimentování s filmovou narací. Je však výjimečná množstvím achronologických či jinak s narací pracujících snímků v domácí mainstreamové produkci,⁷¹ která vzala za své to, co Západ nazývá uměleckou či experimentální kinematografií. Částečnou oporu jí v tomto nabízí převážně mladé cinefilní publikum. Tzv. yishipdae nebo G-generace, městská vzdělaná třída, má již zkušenosti s životem a kulturou mimo Jižní Koreu a snadno tak akceptuje komplexní narativní vzorce a jejich stejně komplexní prezentaci. Ta je v Koreji často pojena s populárními žánry gangsterského kriminálního filmu, hororu, melodramatu a komedie, které primárně cílí právě na mladé publikum. Schopnost zpracovat

⁶⁷ KIM, Se Young. *A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy*. MA thesis, Columbus : Ohio State University, 2010, 90 s.

⁶⁸ BUCKLAND, Warren (Ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2008.

⁶⁹ GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, 328 s.

⁷⁰ GATEWARD, Frances K. „Waiting to Exhale The Colonial Experience and the Trouble with My Own Breathing.“ In. GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, s. 191-218.

⁷¹ Výběrově: *JSA: Join Security Area* (2000), *Memento Mori* (1999), *Il Mare* (2000), *Peppermint Candy* (1999), *Virgin Stripped Bare By Her Bachelors* (2000).

komplexní narativní struktury se pak úzce váže ke zkušenostem s videohrami a digitálními médii a s prací mimo analogové formy vyžadující myslet nelogicky.

Všechny narativní hádanky a hra s očekáváním publika pak často slouží jako alegorie temných stránek jihokorejského kapitalismu a současného odklonu od tradice konfuciánského pojetí rodiny k materialismu a pomíjivosti vztahů v postmoderní společnosti.⁷² Chung Hye Seung a David Diffrient v kapitole „Forgetting to Remember, Remembering to Forget. The Politics of Memory and Modernity in the Fractured Films of Lee Chang-dong and Hong Sang-soo“⁷³ vymezují komplexní naraci a snahu alegoricky vyjádřit národní traumata za znaky Nové vlny korejské kinematografie. Snímek *Má je pomsta* lze dle Davida Dressera v kapitole „Timeless, Bottomless Bad Movies Or, Consuming Youth in the New Korean Cinema“⁷⁴ číst jako alegorii třídního boje mezi znevýhodněným mladíkem pracující třídy, kterému jeho politicky aktivní přítelkyně pomáhá s únosem dcery majitele čebolu,⁷⁵ a samotným majitelem společnosti.

Se stejným východiskem se Daniel Herbert v příspěvku *Trilogy as Third Term: Historical Narration in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy*⁷⁶ z publikace *Film Trilogies: New Critical Approaches* a Kim Se Young v práci *A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy* zabývají násilím jako alegorickým autorským komentářem procesu demokratizace kapitalistické Jižní Koreje v 90. letech.

⁷² Sociální změny doprovázející rapidní modernizaci a industrializaci vyústily v ohromné třídní rozdíly (pracující třída vs. čeboly).

⁷³ CHUNG, Hye Seung, DIFFRIENT, David Scott. „Forgetting to Remember, Remembering to Forget. The Politics of Memory and Modernity in the Fractured Films of Lee Chang-dong and Hong Sang-soo.“ In GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, s. 115-136.

⁷⁴ DRESSER, David. „Timeless, Bottomless Bad Movies Or, Consuming Youth in the New Korean Cinema.“ In GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, s. 84.

⁷⁵ 재벌, jde o typickou jihokorejskou společnost vlastněnou jedinou rodinou. Ta bohatne, díky obrovským prominentním dotacím od státu, na úkor nejchudších obyvatel země.

⁷⁶ HERBERT, Daniel. *Trilogy as Third Term: Historical Narration in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy*. In PERKINS, Claire, VEREVIS, Constantine (Eds). *Film Trilogies: New Critical Approaches*. London : Palgrave Macmillan, 2012, s. 181-197.

Ve svém příspěvku *Looking for Access in Narrative Complexity. The New and the Old in Oldboy*⁷⁷ do publikace *Puzzle Films* z roku 2009 věnující se komplexní naraci v současné kinematografii se Eleftheria Thanouli zabývá snímkem *Oldboy*. Ten analyzuje dle metodologického aparátu Davida Bordwella. Hlavními body její práce jsou kauzalita, filmový čas a prostor a způsob, jakým snímek distribuuje a přenáší informace směrem k divákovi, tedy informovanost, komunikativnost a sebevědomí narace. Rovněž vyzdvihuje originalitu a inovativnost stylu.⁷⁸ Představuje snímek využívající komplexní vyprávění a odvracející se od klasické narace na všech svých úrovních (kauzalita, čas, prostor, dvojité kódování informací). Zároveň zdůrazňuje klasické mechanismy, které Park využívá.

Za klasickou považuje zápletku mstitelského thrilleru a psychologickou motivaci hlavní postavy. Akce složená z kauzálního řetězce příčin a následků (únos, věznění, propuštění, pomsta) se však v závěru narativním twistem obrací a snímek se od klasické narace odchyluje. Nenásleduje pomsta a jasný závěr. Jsou zpochybněny všechny uplynulé akce, pozice protagonisty i vymezení dobra a zla. Komplexnost Thanouli následně nachází i v Parkově pojetí časoprostorových vztahů. Snímek začíná v druhé třetině celkové fabule. Syžet složitě manipuluje s časovou posloupností událostí, ale invenčně využívá i časovou následnost. Časové uspořádání se stává nástrojem pro konstrukci podvojného příběhu a pro utajení klíčových informací. Sebevědomělá narace snímku dle Thanouli upozorňuje na svou umělost. Tento distanční prvek vyvažuje informovanost a komunikativnost narace, která divákovi neustále distribuuje potřebné informace, ač si jich sám při prvním zhlédnutí pravděpodobně nevšimne. Závěrečný segment oddáleného výkladu je nejvyšším stupněm sebevědomí narace, která přímo vysvětluje sebe samu, zatímco skládá události do kauzálního chronologického řetězce. Vyprávění se stává extrémně sebevědomé, extrémně informované i extrémně komunikativní. Komplexita je však dle Thanouli pouhé obohacení klasické narace o prvek logiky. Úspěch snímku pak přikládá jeho perfektní práci s filmovou formou a s účelně zvoleným tématem, které mělo bodovat na domácím trhu (rodinné vztahy, násilí).

⁷⁷ THANOULI, Eleftherii. „Looking for Access in Narrative Complexity. The New and the Old in Oldboy“ In BUCKLAND, Warren (Ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2008.

⁷⁸Zmiňuje tzv. „prostorovou montáž“, pojem Lva Manovitche. In MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2001.

2. TEORETICKO-METODOLOGICKÁ ČÁST

V analýzách vycházím z Bordwellovy naratologické teorie⁷⁹ zkoumající naraci coby proces divákovy rekonstrukce fabule na základě informací poskytnutých mu snímkem. Dle míry a hloubky informací, úrovně komunikativnosti a sebevědomí narace a její kauzality rozlišuje Bordwell čtyři základní narativní mody. Protože je však Bordwellova teorie nedostačující k reflexi narativních tendencí současného filmu, pracuji s navazujícími teoriemi tzv. komplikovaných narativů. Ty Bordwell v rámci své teorie zmiňuje pouze jako speciální případ klasické narace. Využívám proto naratologické práce věnující se komplexní naraci od teoretiků Warrena Bucklanda,⁸⁰ Allana Camerona⁸¹ a Charlese Ramireze Berga.⁸² K pojmenování komplexních technik přebírám názvy dle Bergovy taxonomie alternativních syžetů.

Hypotézou mojí práce je předpoklad, že v Parkových snímcích sice lze z Bordwellových modů nalézt prvky klasické, umělecké a historicko-materialistické narace, z hlediska narativní stavby však Parkovy snímky základní Bordwellovy kategorie v mnohých prvcích překračují, a to je činí zajímavějšími pro náročnější publikum. Z dvanácti syžetů definovaných Bergem, lze v mnou analyzovaných snímcích nalézt prvky anachronického, subjektivního a existenciálního syžetu, časté využívání několika dějových linií spadá pod Bergovy kategorie paprskovitého vyprávění, akce zobrazené z více perspektiv a Bucklandovu definici komplexní narace. Text nejprve představí narativní taxonomii všech čtyř teoretiků. Následující metodologická část upřesní výběr zmíněných kategorií a stanoví konkrétní postup analýzy.

⁷⁹ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison : University of Wisconsin Press, 1985, 370 s. ISBN 0299101746.

⁸⁰ BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2008.

⁸¹ CAMERON, Allan. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York : Palgrave Macmillan, 2008, 211 s. ISBN 978-023-0210-417.

⁸² BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect.". *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 5-61. ISSN 0163-5069.

2.1. David Bordwell

Základní kniha Davida Bordwella věnující se vyprávění ve filmu *Narration in the Fiction Film*⁸³ byla napsána v roce 1985 a skládá se ze tří částí, k nimž je připojen krátký úvod. Autor propojuje naratologická zkoumání s kognitivní teorií. Nejprve se věnuje mimetickým a diegetickým teoriím filmového vyprávění a kriticky se vůči nim vymezuje.⁸⁴ Následně jsou představena specifika filmové narace a konkrétní kognitivní principy výstavby fikce. Ty autor ve třetí části knihy aplikuje na obsáhlý korpus snímků. Vyprávění je dle Bordwella kauzálně propojený řetězec událostí, příčin a následků, odehrávající se v čase a prostoru. Obecně začíná určitým stavem, který skrze kauzální logiku postupně dospívá do stavu nového. Samotného diváka autor vnímá jako aktivního účastníka dynamického procesu utváření filmové formy, rekonstrukce fabule. Závěrem svého bádání dochází Bordwell k existenci čtyř narativních modů, kterými jsou příběhy napříč kinematografií vyprávěny. Jedná se o naraci *klasickou, uměleckého filmu, historicko-materialistickou a parametrickou*.

Principy narace

Bordwell definuje tři způsoby, kterými lze k vyprávění přistupovat. Jedná se jednak o narativ coby reprezentaci reality, dále strukturní narativ, založený na účelné kombinaci prvků vhodných k dosažení filmové struktury, třetím způsobem je přistupovat k vyprávění coby k procesu výběru, úpravy a zobrazení materiálu směrem k dosažení časově omezeného účinku na diváka. Právě tento třetí způsob nazývá Bordwell narací a zakládá na něm vlastní naratologickou teorii vycházející z modelu kognitivní psychologie. Ta předpokládá aktivního diváka, který na základě informací přijímaných sledováním filmu provádí operace vedoucí k vlastní konstrukci příběhu a dešifraci fabule. Dle autorova předpokladu je lidský organismus přirozeně uzpůsoben k neustálému přijímání dat ze svého okolí. Na základě vlastní předchozí zkušenosti má pak tato data schopnost předvídat a vytvářet vlastní mentální mapy, **hypotézy**. Ty pak následně srovnává s reálnými daty, která je buď potvrdí (a vznikne **percepční soud**) či je vyvrátí. Samotné hypotézy jsou vytvářeny na základě schémat.

⁸³ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison : University of Wisconsin Press, 1985, 370 s. ISBN 0299101746.

⁸⁴ Mimetické teorie připodobňují film k výtvarnému umění, diegetické mají naopak snahu film zkoumat coby jazyk a literární médium.

Schémata jsou automatizované a v paměti rozpoznatelné struktury dat organizující přijímané informace. Tato schémata jsou aktivována skrze vodítka a informační mezery filmového textu. **Prototypová schémata** identifikují postavy dle jednotlivých archetypů. **Šablonovitá schémata** kombinují tato jednotlivá prototypová schémata a vytváří již předpoklady pro příběh (např. zápletku) na základě vlastní divácké zkušenosti s formátem tzv. kanonického příběhu,⁸⁵ do něhož jsou dané prototypové archetypy nejčastěji vsazeny. **Procedurální schémata** již pracují s utvářením samotných hypotéz a vlastní divákovou imaginací, která má snahu příběh nějakým způsobem ohraničit. Děje se tak na základě motivací. Může se jednat o **motivaci kompoziční** (konstrukce příběhu), **realistickou** (poměrování fikce a divákova života), **intertextovou** (hypotézy vytvářené na základě znalosti jiných textů, např. korpusu westernových filmů) či **uměleckou** (formální stránka filmu).

Fabule a syžet

Fabuli a syžet Bordwell definuje jako „reprezentovaný příběh“ a „reprezentaci příběhu“. Na základě událostí předkládaných syžetem divák utváří mezi dvěma událostmi jejich kauzální, časové a prostorové spojení. Jde o imaginární konstrukt, tedy fabuli. Fabule řadí všechny události chronologicky a kauzálně. Je utvářena na základě vlastních hypotéz, schémat a jejich motivací a obsahuje i události, které ve snímku nejsou explicitně zobrazeny, avšak jsou součástí dietetického světa dané fikce. Syžet je pak konkrétním uspořádáním, v němž jsou vybrané události fabule prezentovány, může však obsahovat i nediegetické obrazy a zvuky do původní fabule nepatřící (titulky, hudba aj.). Forma syžetu je závislá na využitém filmovém stylu, poskytuje informace, které směřují vlastní divákovu narativní aktivitu ke konstrukci uceleného fikčního světa se všemi jeho prostorovými, časovými a kauzálními detaily. Společně (syžet a styl) utvářejí texturu filmu a vodítka právě ohledně kauzality, času a prostoru, na jejichž základě divák vytváří své hypotézy ohledně neexplicitních událostí fabule. **Kauzalita** či narativní logika předpokládá, že jedna událost je konsekvencí jiné události, chování postavy či jiné obecné logiky (přírodní jevy apod.). Ke kauzálním vztahům řadíme rovněž principy podobnosti a difference, tj. paralelismus. Vodítka ohledně **času** vedou diváka ke konstrukci fabule dle určitého

⁸⁵ Představení prostředí a postav – uvedení do situace – komplikace – následující události – výsledek – zakončení.

chronologického pořádku, v určitém časovém rozpětí⁸⁶ a frekvenci výskytu událostí ve filmu. **Prostor** je definován okolím, vlastní pozicí vyprávění a cestami jeho činitelů.

Hypotézy slouží k zaplnění původních mezer (*gaps*) prezentovaného textu. Syžet může konstrukci fabule usnadnit či blokovat. Bordwell rozlišuje mezery časové, prostorové, dále dočasné či trvalé, rozptýlené (*diffused*) či zaostřené (*focused*), okázale předváděné (*flaunted gaps*) či potlačené (*suppressed gaps*). Dočasné mezery jsou na konci příběhu zaplněny a uzavřeny, trvalé přetrvávají. Rozptýlené mezery vedou diváka k utváření neexkluzivních hypotéz, zaostřené jsou naopak jasně definované a vedou k hypotézám exkluzivním. Okázale předváděné diváka samy upozorňují na nutnost získání chybějící informace o fabuli.⁸⁷ Potlačené mezery na sebe naopak neupozorňují a často souvisí s překvapivým twistem na konci příběhu. Samotná kompozice syžetu je ovládána dvěma principy typickými pro jakékoli médium. Jedná se o retardaci, tj. zpomalení, a redundanci, tj. nadbytek informací. Syžet účelově kontroluje množství sdělovaných informací a vytváří mezery motivující divákovu aktivitu při tvorbě hypotéz.

Komponenty narace

Bordwell rozlišuje **rozsah** a **hloubku** sdělených informací. V rozsahu vědění lze naraci rozdělit na omezenou, předkládající informace pouze dle toho, co ví některá z postav, a vševědoucí. Hloubka narace je závislá na míře subjektivity a objektivitě vyprávění. To může, ale nemusí, kromě chování postavy reflektovat i její mentální život. Další komponentou narace je její **sebevědomí/sebeuvědomění** (*self-consciousness*), tedy ukazování na sebe sama například přímým oslovením publika (pohled do kamery, voice-over). Každý film obsahuje určitou míru sebevědomí. Rozlišujeme i míru **komunikativnosti** vyprávění. Ta diváku zprostředkuje přístup do vědění, méně komunikativní narace pak zatajuje určité informace, například jednání postav. Zde je důležité zmínit, že i velmi omezená narace (hledisko jedné postavy)

⁸⁶ Čas syžetu je zpravidla kratší či delší než čas fabule, sledování filmové projekce se rovněž odehrává v určitém čase. Bordwell uvádí příklad filmu *Na sever severozápadní linkou*, jehož fabule popisuje několik let, syžet trvá 4 dny a noci a čas projekce 136 minut.

⁸⁷ Vyskytují se často v detektivkách.

může být velmi komunikativní, kdežto vševědoucí narace nemusí některé informace svým divákům sdělit.

Ve své práci se Bordwell rovněž vyjádřil k problematice vypravěče, která se váže především k teoretické práci Seymoura Chatmana (jenž rovněž zpětně podrobil kritice Bordwellovu teorii narace coby procesu). Vypravěč je pro Bordwella nástrojem zprostředkování fabule, nikoli – jak jej definuje Chatman – externí entitou zprostředkovávající komunikaci mezi „imaginárním autorem“ a „imaginárním divákem“ skrze konstrukci entity „adresáta“.⁸⁸ Bordwellova narace sice předpokládá diváka, odmítá však odesílatele sdělení.⁸⁹ Vypravěč coby nástroj narace může být buď **diegetickým**, jenž je součástí příběhu, či **nediegetickým**, který není postavou fabule, a proto je zdánlivě objektivnějším. Oba druhy vypravěčů pak mohou představovat jak naraci omezenou či vševědoucí, tak naraci subjektivní či objektivní. Vypravěč může být rovněž **spolehlivý** či **nespolehlivý** bez ohledu na svou (ne)diegetickou povahu.

Filmový styl je nástrojem syžetu, jehož pomocí zajišťuje divákům přístup k informacím a materiál k vytváření hypotéz. Určitý syžetový vzorec může být technicky vyřešen v několika alternativách. Výsledná volba záleží na samotném filmaři. Například dvě paralelní události můžou být vyřešeny buď křížovým stříhem, dvojí akcí v hloubce pole, využitím „split-screen“ (rozdělené plátno) či využitím dvojitého rámování předmětem, jenž je součástí prostoru první akce (TV, rádio).

2.1.1. Mody narace

Narativním modem je dle Bordwella historicky vymezený soubor norem narativní konstrukce a porozumění. Jednotlivé mody se liší dle schémat a jejich konfigurace, které na ně divák aplikuje, rovněž typem hypotéz, které jsou tvořeny a podle nichž se mění principy narativní výstavby, dále dle vztahů „fabule – syžet“ a „styl – syžet“.

⁸⁸ CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2000.

⁸⁹ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin : The University of Wisconsin Press, 1985, s. 62. ISBN 0-299-10174-6.

Klasická narace

Klasický mód narace Bordwell určuje coby dominantní v hollywoodské kinematografii a definuje jej coby vyprávění příběhu jasně psychologicky motivovaného jedince, který s ohledem na vlastní motivaci a cíle řeší nastolený problém. Po řadě konfliktů a překážek při řešení problému následuje jasný závěr líčící úspěch či neúspěch dané postavy. Klasický nejvíce ze všech módů využívá schématu kanonického příběhu. Napětí je často dosaženo využitím deadlinu, tedy časového ohraničení nutnosti vyřešit problém.

Kauzalita je dle Bordwella hlavním principem, jenž řídí vyprávění. Je jí podřízen i syžet, který obsahuje schéma kanonického příběhu a zpravidla několik menších kauzálních struktur, které propojují jednotlivé části snímku. Vyprávění klasického modu zahrnuje dvě hlavní linie akce. První je nejčastěji pracovní, je zaměřena na řešení problému, s nímž je protagonista konfrontován na začátku snímku. Druhá linie se zaměřuje na proces utvoření heterosexuálního vztahu. Obě linie generují vlastní překážky a jsou na konci filmu uzavřeny. Kauzalita je patrná i ve výstavbě scén. Ty začínají zasazením do časoprostoru a představením postav. Střed scény se věnuje řešení problému, závěr pak určí výchozí pozici pro další scénu, tedy další příčiny, problémy či cíle. Jakkoli klasický modus scénu časoprostorově uzavírá, její kauzalita zůstává otevřena pro další scénu.⁹⁰

Vyprávění je obvykle vševědoucí a velmi komunikativní. Rovina stylu bývá omezena na několik opakujících se postupů, které divákovi ulehčují orientaci v příběhu, čase i prostoru. Narace není sebeuvědomělá, ideálním je neviditelný styl poskytující divákovi informace pro konstrukci hypotéz, schémat a fabule postupně. Z hlediska míry poskytnutých informací pak klasická narace využívá specifického stylu při konstrukci úvodních a závěrečných scén. Ty jsou často více sebeuvědomělé a komunikují velké množství informací o počátečním a závěrečném stavu velmi nápadným způsobem. Využívají k tomu např. titulky s časovým či místním určením příp. voice-over. V dalších scénách se však poskytované informace stanou méně nápadnými a narace je nekomunikuje v takové míře.

⁹⁰ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin : The University of Wisconsin Press, 1985, s. 158. ISBN 0-299-10174-6.

Umělecká narace

Narativním modem uměleckého filmu Bordwell rozumí vyprávění, které směřuje k popírání některých konvencí klasického modu. Primárním principem zde není kauzalita, která se zde naopak ztrácí. Hlavní postava není jasně psychologicky motivovaným jedincem, který řeší jasně nastolený problém: chybí jasný cíl i zřetelné rozuzlení, z něhož by byl patrný (ne)úspěch. V tomto ohledu je umělecká narace uvěřitelnější a realističtější než klasická, která je vedena dle kanonického příběhu.

Vyprávění je oproti klasické naraci v mnohem větší míře subjektivní a nekomunikativní. Omezuje rozsah sdělovaných informací a vytváří permanentní mezery. Častým tématem snímků je pak právě nedostatek komunikace a s tím související odcizení. Narace nemusí objasnit ani pravidla fungování okolního fikčního světa, v němž se děj odehrává. Objektívni realita je kombinována se subjektivní, aniž by na tento přechod byl divák upozorněn. Spíše než akcí, jsou protagonisté zaměstnáni vlastní introspekci, duševním stavem a niternými pochody.

Vodítka k vnitřnímu stavu postav se mohou nacházet ve vzhledu mizanscény i stříhových postupech, které filmař využije. Příkladem je užití expresivity k naznačení mentálního stavu, emocí a myšlenek, a to skrze zkraslení barevnosti a tvaru, svícení či zvuky. Lze zapojit nezvyklé umístění a pohyby kamery či postav, atypické stříhové vzorce či jiné stylistické prostředky zvyšující sebevědomí narace. Subjektivita se odráží i ve způsobu flashbacků. Ty jsou taktéž subjektivní a jen pomalu komunikují informace, které jsou díky subjektivitě rovněž nejednoznačné.

Historicko-materialistická narace

Mód historicko-materialistické narace Bordwell stejně jako klasickou naraci spojuje s konkrétní národní kinematografií. V tomto případě se jedná o sovětskou filmovou školu 20. a 30. let 20. století, konkrétně o avantgardní hnutí soustředěné kolem režisérů Sergeje Ejzenštejna či Lva Pudovkina. Historicko-materialistická narace sloužila ve své době především coby prostředek k šíření komunistické ideologie.

Pro snímky je typické zobrazení reálných historických událostí, jejichž stylizované inscenování v oblasti mizanscény, pohybu postav i stříhu však paradoxně

„znesnadňuje chápání scény jako skutečné události.“⁹¹ Mizanscena je řízena principem významově nasycených kontrastů zprostředkovaných skrze stylistické prostředky (zobrazení prostředí, inscenování herců, osvětlení).

S historicko-materialistickým modem je spojen i specifický způsob užití kamery a střihu. Typickým byl velmi rychlý střih, scéna pak byla složena z nepoměrně většího množství záběrů, než bylo nutné pro rekonstrukci jejího časoprostoru a fabule. Střihem mohly být sledovány děje na více místech současně a tyto dány do vzájemného vztahu. Postavy historicko-materialistické narace jsou definovány svou třídou či prací, svým vzhledem a prostředím, v němž se nacházejí. Reprezentují určitý světonázor zastupující část společnosti. Jejich motivace není důležitá, hlavním prvkem velmi schematické narace je boj postav o dosažení cíle.

Parametrická narace

Parametrickou naraci Bordwell opět vymezuje v protikladu k naraci klasické. Rozdílem je způsob, jímž styl parametrické narace dominuje snímku a příběh naopak ustupuje do pozadí. Toto zdůraznění stylu je hlavním důvodem, proč jsou parametrické snímky pro diváckou aktivitu při rekonstrukci fabule zpravidla složitější či nesrozumitelné. U snímků tohoto modu je než příběh samotný mnohem důležitější způsob, kterým je zpracován. Slovem „parametr“ rozumí Bordwell již konkrétní filmařovu volbu pro určitou scénu. Tuto konkrétní variantu (velikost a úhel záběru, pohyb kamery) vybral filmař ze všech možných variant a jednotlivé parametry v rámci celého snímku opakuje v rámci hry s diváckým očekáváním.

Divácká motivace v klasické modu zaměřená na rekonstrukci fabule ze syžetu, jenž je zprostředkovan neviditelným stylem, je nahrazena divákovou motivací odhalit a jmenovat opakující se „parametry“. Stylové volby jsou redundantního charakteru a často jsou do nich postavy a situace pouze vsazeny. Na základě opakujících se schémat divák nevytváří významy, ale spíše se je snaží „dešifrovat“.

Parametrická narace je jedním ze sporných bodů Bordwellovy teorie. Prakticky ji vymezuje pouze v protikladu ke klasické naraci a předpokládá existenci ideálního diváka.

⁹¹ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin : University of Wisconsin Press 1985, s. 237.

2.2. Komplexní narativy

Snímky vyznačující se příklonem ke komplexním narativním technikám, jenž tvoří alternativu k tradičně konstruovaným vyprávěním, lze v kinematografii nalézt již od počátku 90. let. Jednotlivé oddělené prvky komplexních narativů pak můžeme reflektovat i v ranější filmové tvorbě. Například již v hollywoodských film noirech z 40. let nalezneme prvek nespolehlivého vypravěče či nelineární narativní struktury. Jedná se o snímky vyžadující zvýšenou divákovu aktivitu při rekonstrukci fabule. Obvykle nekomunikují dostatek informací k tvorbě relevantních schémat a hypotéz. Případně svého diváka záměrně klamou a podporují tak neustálé aktualizace a přehodnocování původních hypotéz v mnohem větší míře, než tak činí klasická, ale i umělecká narace, jak je definuje David Bordwell.

2.2.1. Warren Buckland

Anglický filmový teoretik Warren Buckland se dlouhodobě zajímá o trendy v současné kinematografii. Jedním z nich je užívání tzv. „puzzle“ narativů ve stále větším množství současných filmů. Konstrukci těchto snímků lze připodobnit k sestavování puzzle. Typicky je jedna z informací určujících fabuli zařazena až na konec snímku a diametrálně tak mění význam již zhlédnutého. Klasickou ukázkou puzzle filmu je odhalení identity Malcolma Crowa ve snímku *Šestý smysl* (1999). Pro plné pochopení narativu ve všech jeho vrstvách je nutné snímek zhlédnout i několikrát. Buckland je editorem publikací *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*⁹² a *Hollywood Puzzle Films*.⁹³

V úvodu ke sborníku *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*⁹⁴ z roku 2009 popisuje Warren Buckland paralely mezi formou vyprávění v současné kinematografii a současným stavem kultury, skrze kterou si lidé už odedávna utváří vlastní zkušenosti, zpracovávají cizí a vytváří si své příběhy a schémata. Kultura pod vlivem nových médií nutně modeluje mnohoznačné a fragmentární zkušenosti. Stejně

⁹² BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2008.

⁹³ BUCKLAND, Warren. *Hollywood Puzzle Films*. New York and London : Routledge, 2014.

⁹⁴ BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 978-140-5168-625.

tak i příběhy se stávají nečitelnými a komplexními ve smyslu nutnosti užití netradičních narativních schémat ke konečnému pochopení fabule. Oproti klasické naraci je kladen zvláštní důraz na vlastní divákovu aktivitu při tvorbě nepravděpodobných hypotéz. Pokud divák na tuto zvýšenou aktivitu nepřistoupí, snímek na něj nutně působí rušivě až traumaticky.

Buckland současný stav nazývá novou epochou vyprávění příběhů (*new storytelling epoch*) a demonstruje ho na rozsáhlém korpusu snímků natočených od 90. let, u nichž lze vysledovat právě odklon od klasických vyprávěcích postupů směrem ke komplexnímu vyprávění. Poměrování snímků s klasickou narací se však Buckland snaží vyhnout. Filmová narace **puzzle filmů** dle něj široce přesahuje původní Aristotelovo pojetí komplexních příběhů uvedené v 10. a 11. kapitole *Poetiky* a z nějž ve své eseji *Film Futures*⁹⁵ vychází i David Bordwell. Komplexní vyprávění je dle Aristotela v podstatě jednoduchým narativem, který však obsahuje prvky **peripetie** (přeměna událostí v opak) a **anagnórise** (změna stavu z nevědomosti v poznání).⁹⁶ Bordwell připouští jen jedinou alternativu k „jednoduchému“ příběhu a tou jsou **rozvětvené narativy** (*forking path plots*). Demonstrováním jejich atributů na konzervativních rozvětvených narativech, nikoli radikálních, je však opět definuje coby podkategorii Aristotelova jednoduchého mimetického příběhu, v podstatě klasickou narací. Specifickým typem narativu je dle Bordwella i tzv. **network narrative**,⁹⁷ tvořící alternativu k filmům s jedním či dvěma protagonisty. Síťová struktura sleduje osudy mnoha charakterů, které jsou do velké míry náhodně propojeny skrze společné místo děje, osobu či nehodu. Při rekonstrukci fabule je divák motivován sestavovat především mozaiku vztahů mezi jednotlivými postavami než koherentní příběh s jasně motivovaným protagonistou. I tyto snímky se však autor snaží vřadit do svého konceptu klasické narace, byť je řazení jednotlivých jejich dějových elementů motivováno spíše umělecky.

⁹⁵ BORDWELL, David. *Film Futures*. *Substance*, Vol 97, 2002, s. 88–104.

⁹⁶ Jako příklad peripetie a anagnórise dobře poslouží tragédie Oidipa, který v jednom okamžiku zjistí, že si vzal za ženu vlastní matku, a tudíž je vrahem svého otce.

⁹⁷ BORDWELL, David. *Mutual Friends and Chronologies of Chance*. In BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York : Routledge, 2008, s. 190.

Puzzle filmy

Puzzle filmy už ze své podstaty nenaplňují klasické narativní normy stabilního a souvislého děje, často neobsahují ani klasické redundantní prvky. Ty jsou nahrazeny samotnou komplikovaností vyprávění a snahou snímků klamat svého diváka. „Puzzle filmy jsou tvořeny neklasickými postavami, které předvádějí neklasické akce a situace.“⁹⁸ Nelze na ně aplikovat koncept pravděpodobného jednoduchého mimetického děje, samotnou jejich zápletku lze definovat spíše dle její nepravděpodobnosti. Jako příklad uvádí Buckland snímek *Lola běží o život* (1998). Jeho tři alternativní děje porušují veškerá pravidla pravděpodobnosti a nápodoby. Jedinou možností, jak tento snímek vměstnat do Bordwellova konceptu by pak bylo uznat, že je děj možný ve všech třech svých alternativách.

Dalším specifickým puzzle filmů je absence katarze, tj. očistných myšlenek diváka po prožití peripetie a anagnórise. Namísto katarze se dostavuje touha znovu snímek prožít, tentokrát se znalostí všech jeho rovin. Buckland dále snímky popisuje jako „nelineární, obsahující skoky v čase, neúplnou časoprostorovou realitu o několika úrovních, mezery, klamy, složité struktury, dvojznačnost a zjevné náhody. Postavy jsou schizofrenické, ztratily paměť, jsou nespolehlivými vypravěči či mrtvými (aniž by o tom divák či oni sami věděli).“⁹⁹

Snímky pracují s dvěma úrovněmi vyprávění, jedná se o narativ (*narrative*, příběh/story)¹⁰⁰ a naraci (*naration*, vyprávění/telling).¹⁰¹

⁹⁸ „The puzzle film is made up of non-classical characters who perform non-classical actions and events.“ In BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2009, s. 5. ISBN 978-140-5168-625.

⁹⁹ „nonlinearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing).“ In BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2009, s. 6. ISBN 978-140-5168-625.

¹⁰⁰ David Bordwell: *narration*

¹⁰¹ David Bordwell: *plot structure*

2.2.2. Charles Ramirez Berg

Ve svém příspěvku pro *Film Criticism* z roku 2006¹⁰² se filmový teoretik a historik Charles Ramirez Berg zabývá vymezením alternativních narativů v současné kinematografii. Svému článku dává podtitul „Tarantino Effect“ odkazující k tvůrci, jehož snímek *Pulp Fiction* (2004) Berg využívá coby příklad nelineárního vyprávění, které tvůrci ve svých snímcích stále častěji využívají. Bergem citovaná Tarantinova slova takové filmy přirovnávají k literárním novelám. Uvádí, že 75 % příběhů jak literárních, tak filmových funguje z dramatického hlediska lépe, pokud je vyprávěna v lineárním pořadí, 25 % však dokáže více zaujmout skrze nelineární narativní stavbu.¹⁰³ Tarantinovu vlivu Berg ve své textu přičítá zásadní roli ve vývoji neortodoxní filmové narace. Z dalších tvůrců jmenuje Richarda Linklatera nebo dříve Roberta Altmana či Orsona Wellese coby předchůdce a současníky, kteří však oproti Tarantinovi neměli tak viditelný vliv.

Alternativní narativy jsou dle Berga důsledkem postmoderní revoluce, obliby kratších narativních forem hudebních videí či videoher často představujících rozmanité druhy interaktivity a hráčských strategií. Ve videohrách se hráči často vrací do stejných situací či sami hru obohacují vlastním obsahem. Současný trend v experimentování ve fikčních filmech je fenoménem na několika úrovních.¹⁰⁴ Berg si bere za cíl rozlišit stále rostoucí počet alternativních vyprávěcích postupů. Jejich základní definicí je „oddálení se od dominantního narativního modelu: hollywoodská chronologická linearita, schéma začátek-střed-konec, tříaktová struktura.“¹⁰⁵ Snímky pak Berg nenalézá pouze v umělecké kinematografii, ale i v nezávislých produkcích či mainstreamových filmech, a to celosvětově. Nikdo před Bergem se však o jejich celkovou klasifikaci nepokusil.

¹⁰² BERG, Charles Ramirez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect." *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 5-61. ISSN 0163-5069.

¹⁰³ Tamtéž, s. 5.

¹⁰⁴ Tamtéž, s. 7.

¹⁰⁵ „deviated from the dominant narrative model that most films utilized: Hollywood's chronologically linear, beginning-middle-end, three-act structure. In tamtéž.

Berg ve své taxonomii vymezil dvanáct alternativních syžetů v současné kinematografii, ty dělí do tří kategorií:

Prvním z nich je počet protagonistů: **polyfonní či ansáblový syžet** (Polyphonic Or Ensemble Plot) je typický mnoha protagonisty a jedním dějištěm (*Magnolia*, 1999), dále **paralelní syžet** (Parallel Plot). V něm se mnoho protagonistů nachází naopak v rozdílných časech či prostorech (*Atlas mraků*, 2012). Třetím zástupcem je **znásobená osobnost** (Multiple Personality (Branched) Plot). V tomto typu syžetu je hlavní postava multiplikována do několika dílčích, které typicky sdílejí jeden narativní časoprostor (*Srdcová sedma*, 1998). Ve **štafetové naraci** (The Daisy Chain Plot) absentuje protagonista a jednotlivé postavy si vyprávění skrze vzájemná setkání a vazby řetězově předávají (*Krvavé housle*, 1998).

Druhým kritériem taxonomie je nelineární zobrazení děje: **vyprávění pozpátku** (Backwards Plot) zachycuje fabuli v obráceném pořadí a převrací tak logickou kauzální logiku příběhu (*Memento*, 2000). **Akce opakovaná jednou postavou** (The Repeated Action Plot) dovoluje postavě znovu prožít a variovat již jednou zažitou rámcovou situaci (*Lola běží o život*, 1998). **Akce zobrazená z více perspektiv** (The Repeated Event Plot) nabízí několik hledisek zobrazujících akci z různých úhlů pohledu, které obohacují původní syžet o nové informace (*Karoolka*, 2005). **Paprskovité vyprávění** (The Hub And Spoke Plot) zachycuje několik dějových linií, jež se protínají v jednom uzlovém bodě (*Amores Perros*, 2000). U **anachronického narativu** (The Jumbled Plot) je chronologie pořadí zobrazených událostí motivována uměleckými záměry autora, nikoli realisticky (*Pulp Fiction*, 1994).

Třetím kritériem je dle Berga narace porušující klasicky definovanou subjektivitu, kauzalitu a sebevědomí narace: V **subjektivním vyprávění** (Subjective Plot) je příběh vnímán skrze vnitřní „filtrovanou“ perspektivu či omezené vnímání hlavní postavy (*Věčný svit neposkvrněné mysli*, 2004). **Existenciální syžet** (The Existential Plot) obsahuje jen minimum kauzálně motivované akce. Často chybí expozice, hlavní postavy nebo divákovi nejsou sdělovány koherentní informace k rekonstrukci fabule (*Tenká červená linie*, 1998). **Metanarativy** (The Metanarrative Plot) představují velmi sebevědomé vyprávění. Často odkazují k samotnému vzniku narativního díla, Jsou v tom případě vyprávěním o problémech filmového vyprávění (*Adaptace*, 2002).

2.2.3. Allan Cameron

Alternativními narativními technikami se ve své práci *Modular Narratives in Contemporary Cinema*¹⁰⁶ z roku 2008 zabýval i Allan Cameron. Děj takto definovaných snímků je dle jeho práce tvořen sledem jednotlivých časových fragmentů. Vzájemně oddělené segmenty svými kombinacemi zdůrazňují jednotlivé časové roviny. Řazení časových fragmentů se vymezuje oproti klasické naraci, její formu flashbacků totiž výrazně překračují. Jde o achronologicky řazené a svébytné narativní části. Jejich funkcí je mást diváka užitím flashforwardů, opakováním již dovyprávěného/ukázaného/slyšeného děje a následnou nutností přehodnotit původní kauzální a časoprostorové vazby. Pořadí narativních oddílů v syžetu se od jejich pořadí ve fabuli výrazně liší.¹⁰⁷

Stále však jde o lineární příběh a coby modulární lze takovéto snímky označit pouze po jejich formální stránce. Mění klasické chronologické uspořádání fabule v oddělené narativní body syžetu. Divák výsledného snímku je pak veden ke zvýšené aktivitě při konstrukci původní fabule, každý následující modul vyprávění jej nutí přehodnocovat již vytvořené hypotézy, dosazovat do příběhu jiná schémata a vytvářet hypotézy nové. Míra úsilí, které divák věnuje sestavení fabule, je pak přímo úměrná jeho diváckému uspokojení v závěru snímku. Čím více zkušeností divák se sledováním komplexních narativů má, tím snadnější je pro něj sledovat další snímky s achronologickou narativní stavbou.

Tzv. modulární narativy dělí Cameron do čtyř základních skupin:

Anachronický narativ (Anachronic) je nejběžnějším typem. Jeho základem je nejasná hierarchie narativních linií, které lze snadno zaměnit. Minulé události často přímo narušují chronologické vazby příběhu. Motivace řazení narativních linií je v mnoha případech pouze umělecká (*Pulp Fiction*, 1994).

Rozvětvený narativ (Forking-path) je modulárním už na úrovni fabule, nikoli až ve skladbě syžetu. Prezентuje několik alternativních verzí události či narativní linie,

¹⁰⁶ CAMERON, Allan. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York : Palgrave Macmillan, 2008. ISBN 978-023-0210-417.

¹⁰⁷ Tamtéž, s. 1.

jejich rozdílné minulost, současnost či budoucnost. Zdůrazňuje to, jakým způsobem i nepatrné změny chování postav změní jejich další osudy (*Srdcová sedma*, 1998).

Epizodický narativ (Episodic) Cameron vymezuje coby vyprávění bez kauzálních vazeb. Rozlišuje abstraktní řady řízené formálním systémem, který diktuje uspořádání jednotlivých narativních prvků (*Zet a dvě nuly*, 1985) a antologie coby skupinu příběhů bez vzájemných kauzálních vazeb spojených stejným prostorem (*Paříži, miluji tě!*, 2006).

Split-screen narativ (Split-screen)

Na rozdíl od ostatních modulárních narativů je zde modularita na úrovni prostorové, nikoli časové. Tyto filmy dělí obraz na dva a více rámců a umisťují události do stejného obrazového pole. (*Časový kód*, 2000)

2.3. Metodologie

V základu konkrétní analytické metody vždy vycházím z Bordwellem užívaných naratologických termínů (fabule, syžet a styl, kauzalita, čas a prostor, narativní mezery a tvorba hypotéz, rozsah a hloubka narativních informací, sebevědomí a komunikativnost narace) a jejich využití v jednotlivých snímcích. Za hlavní pro analýzu považuji vymezení kauzálních a časoprostorových vztahů, komunikativnosti a sebevědomí narace, dále určení hloubky a rozsahu informací a způsob, jakým narace distribuuje informace důležité pro následnou konstrukci fabule z filmového syžetu skrze stylovou složku.

Vhodnou se v tomto ohledu stala analýza úvodních sekvencí jednotlivých snímků. Lze na nich demonstrovat způsob, jímž je narace vedena v celém snímku, pojetí filmového prostoru, času a kauzální logiku. Vzhledem k tomu, že hlavním prostředkem přenosu informací je filmový styl, je v této úvodní kapitole rovněž zhodnocen. Dle výše zmíněných prvků v každém snímku dále určuji naratologická témata, jimž se dílčí části analýz věnuji. Pokud jakýkoli naratologický prostředek vyžaduje větší prostor, je mu věnována vlastní kapitola. V Parkově tvorbě úvodní sekvence tlumočí i hlavní témata, motivy a myšlenkový přesah, který je narací dále akcentován a rozvíjen.

Každý snímek je analyzován dle individuálního analytického vzorce, jenž je odvozen právě z mikroanalýzy úvodní sekvence snímku. I z tohoto důvodu jsou analýzy ve svém obsahu velmi variabilní. Přesná struktura metodologie jednotlivých analýz je pro přehlednost představena na začátku každého textu.

Analýzy se opakovaně věnují těmto prvkům:

- anachroničnost a manipulace chronologií příběhu
- distribuce příběhových informací
- existenciální syžet
- komplexní narace, puzzle filmy
- paprskovité vyprávění, více perspektiv akce
- subjektivní narace

2.3.1. Anachroničnost a manipulace chronologií příběhu

Anachronickým narativem se ve svých textech zabývají jak Cameron, tak Berg (viz „The Jumbled Plot“¹⁰⁸). Jedná se o narativy vyznačující se umělecky motivovaným nechronologickým pořadím událostí v syžetu, často v kombinaci s paprskovitým vyprávěním. Tato forma opakuje scény jako klasická narace, ale na rozdíl od ní je vždy prezentuje stejným způsobem, tj. přímým zobrazením, pouze z jiné perspektivy. Klasická narace děj opakuje mnoha způsoby, aniž by ho obohacovala.¹⁰⁹

Často se jedná o sérii achronologicky řazených narativních celků, flashbacků i flashforwardů. Destabilizují časoprostorovou jednotu i kauzální návaznost akce známou z klasické narace. Zároveň umožňují kontrastní či komplementární spojování událostí v časových fragmentech. Určení výchozí časové roviny je při současném užití přesunů v čase tam a zpátky často problematické. Opakování scén je užito k zdůraznění jejich důležitosti či konkrétního detailu. Zvýšená divácká aktivita při konstrukci fabule vede k většímu diváckému uspokojení po jejím sestavení.

V Parkově tvorbě se lze s anachronickým přístupem setkat v různé míře ve snímcích *JSA. Join Security Area*, *Oldboy*, *Nebohá Paní Pomsta* a *Jsem kyborg, ale to nevadí*. Všechny jmenované míší několik narativních rovin odlišných časoprostorů a ve své konstrukci zdaleka překračují Bordwellovo klasické vymezení užití flashbacků směrem k umělecky či kompozičně motivovaným retrospektivním sekvencím.

2.3.2. Distribuce příběhových informací

Snímky výrazně omezující rozsah distribuce sdělovaných informací lze obecně přiřadit k Bordwellovu pojetí umělecké narace. Tyto snímky úmyslně vytvářejí stálé mezery. Motiv nekomunikativnosti narace se odráží i ve velmi častém tematickém akcentu na nedostatečnou komunikaci a odcizení postav. Informace musí divák hledat i v okolním prostředí postav a v pozici či pohybech kamery. Uměleckou narací nabízená vodítka jsou často zcestná a záměrně matou a hrají si s divákem. Klasické

¹⁰⁸ BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect." *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 41. ISSN 0163-5069.

¹⁰⁹ Událost je zde nejprve přímo inscenována, následně o ní postavy hovoří, případně je na ni znovu odkázáno skrze psychologicky motivovaný flashback, vzpomínku jedné z postav.

snímky rovněž pracují s budováním diváckého očekávání. Divákovi jsou však na jednotlivé narativní otázky postupně poskytovány odpovědi.

V Parkově tvorbě lze sledovat výraznou kontrolu nad distribucí příběhových informací a jejich přesným „dávkováním“ či záměrným omezením jejich hloubky. Narace také může po určitou část narace nabízet špatný kód pro správnou interpretaci příběhu. Informace jsou zkresleny subjektivní narací (*J.S.A. Join Security Area, Jsem kyborg, ale to nevadí*), případně smyslovou či jinou indispozicí postavy (*Má je pomsta, Oldboy*). Park si tímto způsobem hraje s diváckým očekáváním a nutí diváka k aktivní roli při opětovné konstrukci fabule dle nově zjištěných informací o již proběhlé události. Dokonce i zvuk, prostředí či pohyby kamery zejména v úvodech snímků budí očekávání jiných příběhů či žánrů, než jaké snímek ve výsledku nabízí.

2.3.3. Existenciální syžet

Existenciálními syžety disponují snímky obsahující jen minimum či žádné cíle, kauzalitu a motivaci postav. Obvykle v nich chybí i expozice, kterou lze považovat za základní předpoklad konstrukce narace obecně. Snímky této kategorie diváka rovnou umístí do středu akce, bez znalosti kontextu či postav. Upravují a omezují tok informací. Bez jasně vymezeného cíle zde neexistuje žádný kauzální řetězec. Dle Berga se však nejedná o filmy bez zápletky a narativní linie. Tyto snímky se pouze vyhýbají obvyklým vzorcům.¹¹⁰ Zobrazují věci tak, jak jsou, bez nutnosti dovést je k jasnému a zřetelnému zakončení.¹¹¹

Do určité míry lze o existenciálním syžetu mluvit v souvislosti se všemi analyzovanými snímky. V čisté formě však v Parkově celovečerní tvorbě tento vyprávěcí princip nalézt nejde. Snímky vždy obsahují vlastní pojetí kauzality, díky nelineárnosti je však jejich expozice často oddálena. Protagonisty lze vymezit jen v rámci jejich rolí v daných narativních liniích, ty se například v *Nebohé paní Pomstě* neustále mění. Mým předpokladem však je, že určité úseky jednotlivých filmů lze k existenciálnímu syžetu přiřadit.

¹¹⁰ Např. záchrana na poslední chvíli, konfrontace s protivníkem, proměna osobnosti, vyřešení záhady.

¹¹¹ BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect.". *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 50. ISSN 0163-5069.

2.3.4. Komplexní narace, puzzle filmy

Komplexní narace a tzv. puzzle filmy v Bucklandově pojetí jsou takřka totožným označením pro skupinu snímků vyžadujících divákovu aktivní účast při rekonstrukci fabule ze snímkem prezentovaného syžetu.¹¹² Specifikem je nutnost několikerého zhlédnutí snímků. Ty napoprvé nenabízí správný kód pro adekvátní interpretaci sdělovaných informací. Teprve druhé a další zhlédnutí divákem, jenž je dopředu obeznámen s kódem, poskytuje ucelený zážitek, na jehož konci je divák uspokojen z postupného zaplňování narativních mezer a vytváření koherentní a ucelené fabule příběhu.

To z těchto snímků vytváří ideální produkt následné distribuce umožňující zhlédnutí snímků opakovaně mimo prostory kinosálu (DVD, blue-ray). Na první pohled se přitom takto konstruované snímky mohou prezentovat coby klasické lineární vyprávění. Více využitých kódů umožňuje rekonstrukci příběhu na několika úrovních, z nichž každá děj interpretuje jiným způsobem. Může jít o prve přehlédnutý fakt, zatajenou informaci či náhled na událost z perspektivy jiné postavy. Prve nepostřehnutá změna dává snímku nový význam, ačkoli zároveň nijak nemění žádnou z předcházejících událostí.

V Parkově tvorbě lze o komplexnosti mluvit již od *JSA: Join Security Area*. Vrcholné užití konceptu pak Park předvádí v *Oldboyovi*, jehož scénář byl již napsán s úmyslem snímek distribuovat především na DVD.¹¹³ V rámci krátkých samostatných epizod s překvapivými pointami lze komplexní vyprávěcí techniky objevit i v *Nebohé paní Pomstě* a snímku *Jsem kyborg, ale to nevadí*.

2.3.5. Paprskovité vyprávění, více perspektiv akce

Několikanásobné zobrazení akce není neznámé ani klasické naraci. Akce je předvedena, je ukázána ve flashbacku a případně o ní postavy hovoří. Alternativní syžety naproti tomu zobrazují akci z několika kvalitativně rovnocenných úhlů

¹¹² BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2008.

¹¹³ JEON, Joseph Jonghyun. Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-wook's *Oldboy*. In *Positions* Winter 2009, Vol. 17 Issue 3, s. 732.

pohledu obohacujících syžet o nové informace. Syžet je organizován coby opakovaná akce v různých perspektivách, případně jako tzv. paprskovité vyprávění. V něm je jedna událost rovněž zobrazena z různých hledisek. Odlišná hlediska zobrazující jedinou centrální akci jsou však rozšířena o samostatné dějové linie nad rámec této akce, která je jejich prolnutím. Snímek tím obohacuje o hloubku a komplexitu, tj. nové významotvorné motivy vzniklé kombinací jinak nesouvislých dějů v celek.

U Parka se lze s konstrukcí několika do velké míry na sobě nezávislých narativních linií setkat opakovaně. Jsou konstruovány v kombinaci s anachronickou stavbou příběhu, kdy jedna linie představuje současnost a zbylé jsou retrospektivami (*JSA: Join Security Area, Nebohá paní Pomsta*), jde o paprskovité vyprávění setkávající se v jednom uzlovém bodě (*Má je pomsta*), případně je jedna linie komplexně včleněna v druhou a divák musí disponovat správným kódem k jejímu odhalení (*Oldboy*).

2.3.6. Subjektivní narace

Subjektivní vyprávění narušuje klasickou naraci na úrovni subjektivního vnímání protagonisty nad rámec psychologicky motivovaných flashbacků. Narace zprostředkovává vnitřní pohled postavy skrze její perspektivu a rozmanité stylové prostředky jejího vyjádření. Může jím být expresivní barevnost, nepřírozená mizanscéna i deformované prostředí, v němž se postava někdy jen zdánlivě nachází. Subjektivní pohled může být utvořen i optickými prostředky, nepřírozenými úhly kamery, rakurzy, užitím rybího oka, barevných filtrů, i atypickou stříhovou skladbou. Charakteristickým je okolí postavy tlumočící její mentální stav. Vyprávění je v první osobě, fragmentované a nesouvislé, případně omezené pouze na vědomí postavy, skrze jejíž psychický stav akci sledujeme.

Park ve svých snímcích se subjektivní narací konstantně pracuje od *JSA: Join Security Area* po *Žízeň*. V jednotlivých snímcích však postupy variuje. Subjektivní narace je u něj zastoupena jednak neustálým využíváním subjektivních hledisek jednotlivých postav a zprostředkováním jejich úhlu pohledu či zvukového hlediska. Druhým přístupem je specifické užití postprodukčních úprav k vytvoření surreálných představ jednotlivých postav, v nichž se mísí sny i obavy s realitou. Mimo *JSA: Join Security Area* je druhého postupu užito ve všech následujících snímcích.

3. ANALYTICKÁ ČÁST

3.1. JSA: Joint Security Area

Produkčně-distribuční fakta, schéma analýzy

Snímek *JSA: Joint Security Area* natočil Park v roce 2000. Jednalo se o přímý komentář k tehdejší snaze obou Korejí o sjednocení potvrzené 15. června podpisem *Deklarace o vzájemném porozumění*.¹¹⁴ Snímek lámal domácí rekordy návštěvnosti po celý rok od svého uvedení s celkovou bilancí 2,447,13 lístků¹¹⁵ a byl promítán na Berlínském MFF, který se o problematiku rozděleného korejského poloostrova již delší dobu zajímá pro zřetelnou podobnost s dříve rozděleným Německem. *JSA* je také spolu se *Shiri* (1999) označováno za první jihokorejské filmy demonstrující rapidní proměnu zobrazení severokorejských postav v jihokorejské kinematografii, nyní coby kladných hrdinů.¹¹⁶

Příběh sleduje vyšetřování incidentu, který se stal v přísně střežené demilitarizované zóně, a jehož následkem byla smrt dvou severokorejských vojáků a zranění třetího. Obě země požádaly o nestranné vyšetřování NNSC (Neutral Nations Supervisory Commission), narace však postupně odhaluje jinou skutečnost: obě země chtějí, aby se nic neprokázalo a pravda zůstala skryta. Vyšetřování vede Sofie Jean, jak narace později odhalí, dcera bývalého severokorejského generála, který po uvěznění na ostrově Kodže¹¹⁷ za Korejské války odmítl zvolit buď komunistický sever, nebo kapitalistický jih a usadil se v neutrálním Švýcarsku. Sofie prostřednictvím smyšlených svědeckých výpovědí konfrontuje oficiální verzi jihokorejské i severokorejské strany a pro jejich zřetelné nesrovnalosti začne pátrat po pravdivé variantě osudného incidentu. Odhalí tak zapovězené přátelství mezi čtyřmi muži z opačných stran demarkační linie.

¹¹⁴ 6.15 남북 공동선언.

¹¹⁵ YECIES, Brian. Somewhere Between Anti-Heroism and Pantomime: Song Kang-Ho and the Uncanny Face of the Korean Cinema. In *Acta Koreana* Vol. 14, No.1, 2011, s. 40.

¹¹⁶ GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, s. 220-221.

¹¹⁷ 거제, na ostrově bylo americkou armádou za Korejské války internováno na 170 000 čínských a severokorejských vojáků.

V následující analýze se nejprve zaměřím na komunikativnost narace. Rozeberu způsob, kterým diváka uvádí do příběhu v úvodní sekvenci Sofiina příjezdu a jak určuje narativní vzorce, které se opakují napříč celým snímkem. V druhé části se soustředím na pro snímek typickou anachroničnost. Jednotlivé časové linie totiž Park skrze prostředky střihu a hudebních i metonymických přechodů dává do přímého vztahu s událostmi provázejícími výslechy a vyšetřování. Poslední část analýzy je věnována práci se subjektivní narací, kterou Park využívá nejen pro zachycení hlediska postavy, jejíž výpověď je právě čtena, ale i pro vymezení Sofie coby narativně důležité osoby.

3.1.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku

Úvodní sekvence snímku divákům představí prostředí příběhu a činí tak ve dvou scénách. Prolog zachycuje místo činu, v němž se odehrává většina událostí z minulosti, jak jsou obsaženy ve výpovědích i vzpomínkách všech zúčastněných. Park využil atributu sovy a měsíce pro zdůraznění nočního charakteru přátelství čtyř mužů. Záběry na sovu a měsíc či naopak slunce a denní zvířata pak signalizují změnu denní doby, tj. změnu přátel v nepřátele a naopak. Postavy přebírají různé role v závislosti na času a místě, v němž se nacházejí. Noc znamená akci na severní části hranice. Zde se postavy dočasně odpoutávají od vlastní ideologie, ač je napětí stále přítomno. (**Obr. 1 a, b**) To napovídá nejen napjatý hudební doprovod, ale i konfrontace hluboce zakořeněných ideologií v obou stranách, k níž proběhne i u zdánlivě nedůležitého rozhovoru o čokoládových sušenkách. Denní scény se odehrávají na jižní části hranice, kde existují jen „komunističtí bastardi a nepřátelé komunistických bastardů“. Jihokorejsí vojáci jsou učeni zautomatizovat si střelbu na severokorejské uniformy, což nakonec způsobí i zautomatizovanou reakci osudného večera, jež ukončí zapovězené přátelství. Vzorec noci a dne se ve snímku objevuje opakovaně a napomáhá tak orientaci v nelineární výstavbě syžetu.

První scéna dále ukáže most mezi dvěma hlídkami a titulek „02:16 Oct 28“ označující čas a datum celého incidentu. Ozvou se dva výstřely, z nichž jeden prostřelí dveře. Jedná se o kulku, jejíž význam se divák dozví až přibližně v polovině snímku. Odkaz na ni je však narací zdůrazněn už v úvodu, když je právě v otvoru po kulce zobrazen název snímku. Následuje scéna příjezdu vyšetřovatelů k sídlu NNSC. Narace ukazuje

jejich cestu od letiště přes cestu autem skrze několik úrovní zabezpečení nejstřeženější hranice světa. Celou scénu příjezdu doprovází voice-over zpravodajských informací o incidentu, neschopnosti obou stran dospět k dohodě a nutnosti nezávislého prošetření.

Vyprávění titulkem „AREA“ uvozuje svoji první třetinu. Další třetina snímku je uvozena titulkem „SECURITY“ a poslední „JOINT“.¹¹⁸ Park představí další stylový vzorec, jenž se opakuje napříč celým snímkem. Jedná se o fragmentaci postav na jednotlivé detaily. Ty jsou snímány v dlouhých kamerových jízdách z nezvyklých úhlů pohledu. Zvláštní prostor je věnován snímání nohou postav a detailní stříhovou skladbu obecně. Jde o nejčastější stylový vzorec snímku, který Park postupně variuje a přidává mu na důležitosti. V úvodní scéně sledujeme Sofiiny nohy a kufr kterak se pohybuje ve volném prostoru na letišti, jízdu autem snímá Park nízko umístěnou kamerou na straně vozu. Svědecké výpovědi se rovněž sestávají z řady detailů, jež neposkytuje celkový obraz akce, jde spíše o projev subjektivně řízené narace. Detaily nohou jsou však velmi signifikantní.

Park několikrát opakuje leitmotiv překračování hranice právě za použití detailu nohou, které jsou synekdochicky použity namísto celé postavy. Děje se tak při scéně, v níž chce služebně starší Lee svému mladšímu kolegovi Namovi poprvé představit své severokorejské kamarády. Nízko umístěná kamera snímá jistý krok Leeho a váhání Nama, který se před hraniční čarou automaticky zarazí. Překročením hranice Nam mění své vlastní smýšlení o Severokorejcích, s nimiž se dá navzdory jihokorejské propagandě opravdu humanisticky komunikovat. Jde však pouze o noční utopii, která se za denního světla vrací do konvenčních rolí daných režimem. Záběry na nohy se opakují, když seržant Oh při konfrontaci s někdejší kamarádem vybuchne a vojenské boty rozšlapou papírové figurky modelu představujícího jednotlivé vojáky na místě činu. Motiv překračování demarkační čáry je obsažen i v komické sekvenci v turistům přístupné oblasti. Oh si zde stěžuje, že stín jeho jihokorejského kolegy zasahuje na severokorejské území a Lee v reakci na to o krok ustoupí. Dalším spíše komickým užitím motivu je plivání přes čáru taktéž v turistické lokaci. Později, když se Sofie dozví pravdu o svém otci, přechází po demarkační linii mezi oběma Korejemi ona sama přemítajíc o své nestrannosti. (**Obr. 2 a-d**) Do té

¹¹⁸ Lze říci, že i tímto obráceným motivem názvu snímku Park narušuje linearitu příběhu.

doby v příběhu figuruje jako personifikace neutrální zóny. Ironickým komentářem k celému motivu nohou a jeho užití napříč snímkem se pak stává scéna, v níž Jihokorejci učí Severokorejce, jak si správně vyleštit boty.

3.1.2. Anachroničnost, kompozice vyprávění

Snímek se skládá z jedné současné narativní linie týkající se vyšetřování vedeného Sofii Jean, 2 svědeckých výpovědí, které vyprávění představí ve své první třetině, a ze 14 retrospektivních scén popisujících začátek a průběh přátelského vztahu dvou jihokorejských a dvou severokorejských vojáků sloužících na opačných stranách přísně střežené hranice. V závěru je do příběhu zařazena konečná verze incidentu z noci 28 října a následuje epilog. Z časového hlediska je nejvíce narativního času věnováno linii současného vyšetřování (47 minut), retrospektivě zakázaného přátelství (42 minut) a jen minimum času zobrazuje obsah svědeckých výpovědí (14 minut), přičemž dvě nepravdivé výpovědi, jež jsou pouze útržky celé události, mají po 2 minutách, závěrečná pravdivá verze zobrazující celý večer tak, jak se skutečně stal, má 10 minut. Z kompozičního hlediska je snímek členěn na přibližné třetiny nazvané „AREA“ „SECURITY“ a „JOINT“.

První část sleduje příjezd Sofie na ústředí NNSC a její seznámení se s prostředím i historií konfliktu. V prvních třiceti minutách snímku jsou obsaženy i obě smyšlené svědecké výpovědi. Změna časoprostoru je signalizována Sofiiny listováním v těchto výpovědích seržanta Lee a seržanta Oh. V expozici se dozvídáme základní informace o případu, i otázky, které generálmajor Bruno Botta po Sofii žádá zodpovědět. Tento úvodní rozhovor naznačuje veškeré narativní mezery, které Sofie musí svým vyšetřováním vyplnit. Neznámou je pouze motivace celého činu, o jehož vyšetření ve skutečnosti ani jedna ze stran nemá zájem. Pachatel, místo činu i zbraň jsou již dávno známy. Vyšetřování musí být rovněž ve všech směrech nestranné. Tato úvodní expozice, dávající Sofii coby hrdince příběhu jasný cíl a prostředek jeho dosažení (výsledky), je pak zcela v intencích klasického narativního modu dle Bordwellovy teorie. Jakožto úvodní scéna obsahuje mnoho narativních informací, neviditelný styl typický pro klasickou naraci však Park již od začátku narušuje fragmentací postav do detailů, nezvyklými úhly a umístěním kamery i stříhovou skladbou často užívající stíračky pro přesun z jedné časové linie do další. Klasický

styl porušuje i neexistence druhé dějové linie. Park pouze naznačuje možnou osobní linii Sofiina problematického vztahu k otci.

Část „AREA“ končí sebevraždou vojína Nama, který nevydržel tlak při výslechu ohledně jedné chybějící kulky, jež vyšla z jeho zbraně. Park k vyzdvižení stísněné atmosféry využívá krouživého pohybu kamery kolem výslechové místnosti, nahrazuje tak tradiční schéma záběr/protizáběr. Stejnou kameru ostatně využívá při retrospektivních záběrech čtveřice přátel ve stísněném prostoru sklepa severokorejské strážnice. Namův skok z okna je zpomalen a prostřednictvím stop záběru a obráceného headshotu je vytvořen nemožný oční kontakt mezi padajícím Namem a o patro níže vyslýchaným Leem. (**Obr. 3**)

Druhá část „SECURITY“ se téměř celá odehrává v retrospektivě a sleduje jednotlivé etudy ze společného přátelství čtyř vojáků. Jedná se o 14 scén, popisujících nepravděpodobné setkání, při němž Oh zachránil Leemu život a následný počátek stejně nepravděpodobného přátelství coby žertu. Jednotlivé retrospektivní scény jsou uvozovány časovými titulky a ohraničeny současnou linií, v níž se Sofie snaží dopátrat pravdy prostřednictvím výslechů jednotlivých aktérů, kteří však, vázání ideologií, pravdu říci nemohou. Retrospektivní linie je zároveň zcela samostatná, ač je do velké míry psychologicky motivována, rozsahem (cca 42 minut) zdaleka překračuje pojetí flashbacků v klasické naraci. Retrospektiva má vlastní příběh, hrdiny, kteří se psychologicky vyvíjí napříč jednotlivými etudami i jasný konec. Lze ji v tomto ohledu označit za klasičtější než linii současnou, v níž je konec nejasný a spadá spíše do introspektivního nejednoznačného uměleckého modu. Závěr snímku „JOINT“ se vrací k linii vyšetřování, které uzavírá skutečnou retrospektivou událostí noci 28. října.

3.1.3. Subjektivní narace

Signifikantním vzorcem, který Park užívá v celém snímku je subjektivní narace. S tou nakládá dvojím způsobem. Za prvé přebírá hledisko Sofiina pohledu, kterým zkoumá každé nové prostředí, v němž se ocitne. Je využito při prohlídce ústředí NNSC, místa činu, výsleších, i při listování svědeckými výpověďmi, které obvykle začínají sekvenci či scénu z minulosti postavy, o jejíž svědeckou výpověď jde. Často tak však přichází na informace, které jsou pro diváka zavádějící a nadbytečné, a jen

odvádějí jeho pozornost od rekonstruování původní fabule z relevantních vodítek, které snímek komunikuje. Sama narace tímto způsobem zdržuje divákovu aktivitu a odbíhá od zásadních otázek stejně jako jednotlivé výpovědi svědků. Ti buď mlčí, nebo odpovídají na zcela jiné otázky, než které Sofie klade. Lee vypráví, o tom, jak občas zapalovali rákosové plantáže, v ústředí NNSC v kanceláři generálmajora Bruna Botty si Sofie prohlíží knihy na policích, narace nám záhy sdělí informaci, že Botta byl v minulosti antropologem studujícím Polynésii. Jedná se o informace oddalující důležité informace. Na svou nekomunikativnost narace upozorní i skrze Sofiino zvolání „Proč všichni vypovídali, ale nikdo se mnou nemluví?“ při výslechu seržanta Oh. Detektivní práce a výslechy odhalují pravé důvody neřešitelnosti případu, o němž nechce ani jedna ze stran podat pravdivé informace. Mlčení obou má motivaci ve vzájemném zakázaném přátelství, jehož prozrazením by vojáci ohrozili nejen sebe, ale i toho druhého. Řešením je tedy vyšetřováním nezjistit nic a zachovat tak status quo Studené války mezi oběma zeměmi.

Druhým způsobem, jak Park nakládá s narací, je subjektivní hledisko postavy, jejíž svědecká výpověď je Sofií čtena. Jednotlivé retrospektivní narativní celky jsou omezeny na vědomí jedné postavy, skrze jejíž pohled akci sledujeme. Syžet nejprve ukáže verzi, kterou předložil Lee, poté verzi dle výpovědi seržanta Oh. V Leeho verzi začíná vyprávění klasickým ustanovujícím záběrem a následně přebírá hledisko severokorejských únosců, které si Lee vymyslel, k čemuž využívá kamerové jízdy křovím k Leemu. Následuje několikavteřinový záběr na únosce, kterak s uneseným mužem překračují demarkační linii. Již v severokorejské strážnici kamera přejímá subjektivní hledisko omámeného Leeho. Děje se tak pomocí dvojexpozic a rakurzů ruční kamery simulující jeho rozmazané vědomí.

Scéna obsahuje velké množství mezer a přesvícených scén. Ty vždy odkazují k části příběhu, která není pravdivá, případně ji Lee ve výpovědi vynechal, a proto chybí ve flashbacku, jenž vychází právě ze svědecké výpovědi. Narace je ve scéně únosu sebeuvědomělejší, kromě dvou subjektivních hledisek, figuruje kamera coby anonymní třetí strana v záběrech mostu: nejprve jeho překročení domnělými únosci, v závěru kamera v (pro Parka později typickém) headshotu snímá Leeho, jak leží přesně na demarkační linii. **(Obr. 4)** Celá akce je zobrazena ve zlomcích. Události, které Lee zamlčel, jsou buď vynechány úplně, případně zobrazeny v nic neříkajících a rychle se střídajících detailech. Narace znovu opakuje motiv výstřelů

a prostřelených dveří. Snaží se divákovi vnutit falešnou informaci, na jejímž základě je vytvořena hypotéza o střelbě ve strážnici coby důsledku únosu jihokorejského vojáka přes hraniční linii. Hypotézu o incidentu je pak nutné přehodnotit ještě několikrát. Prvně již o několik minut později, když Sofie vyslýchá seržanta Oh, jenž trvá na verzi události z vlastní výpovědi.

Ta je rovněž zobrazena z jeho perspektivy a stejně jako v případě Leeho obsahuje pouze fragmenty děje, o němž mluvčí lhal, tentokrát skrze chybějící celkové záběry. Když Lee domněle vchází do strážnice, sledujeme jeho ruku, jak otevírá dveře, nohu vcházející do místnosti a vidíme ránu pěstí. Polodetaily ukazují pouze výstřely a krev. Narace opět ukáže prostřelené dveře, jakožto jediný opakující se prvek obou diametrálně odlišných výpovědí.

3.1.4. Závěrem – na pomezí klasické narace

Snímek do určité míry naplňuje Bordwellovu definici klasické narace. Ve velkém množství však využívá retrospektiv, které v tomto případě tvoří samostatnou dějovou linii, jejíž hlavní hrdinové, jejich motivace i cíle jsou odlišné od dějové linie současnosti. Narace na začátku uvede úplné informace o incidentu z noci 28. října, pravdivostní hodnota svědeckých výpovědí je však neustále zpochybňována. Poslední pravdivou verzi se dozvíme až v závěru snímku. Jednotlivé svědecké výpovědi využívají ke svému vyjádření subjektivní hledisko a záměrně vynechávají klíčové informace, které jejich mluvčí zamlčují ze strachu z odhalení skutečné podstaty incidentu.

Oproti klasickému modu se zde rovněž nevyskytuje hrdina coby jasně psychologicky motivovaný jedinec, jehož cíle by bylo v závěru dosaženo. Tuto roli částečně přebírá Sofie, která skrze vyšetřování případu odhaluje i část své vlastní minulosti. Její příběh však v závěru není jasně rozřešen, ani postava Sofie tedy nespadá do klasické narace. Větší část syžetu se však věnuje jednotlivým retrospektivním epizodám ze společného přátelství čtveřice mužů. Tyto také tvoří druhou ucelenou dějovou linii s psychologicky se rozvíjejícími postavami a s ujasněným koncem. Anachronickým je tedy v tomto případě převážně řazení jednotlivých časových linií vedle sebe, přičemž nejdůležitější událost fabule je zdůrazněna už tím, že ji divákovi narace ukáže hned pětkrát. Poprvé v prologu, dále její nepravdivé verze ve dvou výpovědích

a dvě vzpomínky, které nejprve odhalí pravdivou verzi události a podruhé pravdivého střelce.

Co se týče stylové složky, Park ve snímku ve velké míře využívá neobvyklých úhlů kamery, především tzv. headshotů, které se stanou typickými pro jeho pozdější tvorbu. Dále je ve snímku možné vysledovat první pohrávání si s konstrukcí nemožných prostorů překračujících prostor i čas scény. Patrné je zejména v metonymickém spojování jednotlivých scén coby vzorce záběr/protizáběr. Přičemž protizáběrem se postava – nejčastěji skrze svůj pohled – dostává do jiného prostoru. Dalším patrným prvkem je fragmentace prostoru a vědomá dezorientace diváka. Narace přitom nijak neskryvá, že některé informace vědomě zatajuje. Celý snímek ostatně proklamuje základní předpoklad o neslučitelnosti vzájemně nekomunikujících ideologií navzdory porozumění mezi obyvateli obou Korejí, kteří znenadání zjistili, že na druhé straně hranice žijí lidé stejní jako oni.

3.2. Má je pomsta

Produkčně-distribuční fakta, schéma analýzy

Zatímco předchozí *JSA: Joint Security Area* (2000) se stal masově úspěšným snímkem, kterým Park dokázal, že je schopen produkovat komerční filmy, *Má je pomsta* (2002) byl snahou o natočení filmu podle vlastního vkusu. Jeho pracovním názvem zněl „Zničený muž“ a režisér na scénáři pracoval sám se záměrem napsat jednoduchý minimalistický snímek pro nemasové publikum s minimem dialogu. V době uvedení byl *Má je pomsta* přijat velmi protikladně. Kritiky byl chválen pro příběh a styl vybočující z limitů komerční kinematografie. Svě diváky však šokoval s každou změnou scény, v kinech propadl a Parka v očích veřejnosti posunul zpět do kategorie béčkových režisérů.¹¹⁹

Snímek vypráví příběh hluchoněmého mladíka Rju, který se marně snaží sehnat pro svou nemocnou sestru ledvinu k transplantaci. Když se dozví, že sám nemůže být dárce, zaplatí překupníkům orgánů, kteří ho však pouze okradou o ledvinu i peníze na transplantaci a zmizí. Následně je vyhozen z továrny, kde pracuje a v zoufalé snaze získat peníze na operaci své sestry, které jako zázrakem našli dárce, uskuteční se svojí anarchistickou přítelkyní Jong-mi plán únosu Juson, dcerky svého bývalého šéfa Dong-čina, za níž požadují výkupné. Mezitím Rjuova sestra zjistí, co její bratr provedl, a spáchá sebevraždu, aby už nadále nebyla přítěží. Při jejím pohřbívání na břehu řeky, kde si oba jako malí hráli, Rjuova nepozornost způsobí utonutí Juson. Snímek následně sleduje pomstu jejího otce. Ten mučí a zabije Jong-mi, poté utopí v řece Rjua a nakonec je sám zabit teroristickou organizací, do níž patřila Jong-mi.

V první části své analýzy se zaměřím analýzu úvodních 10 minut snímku, v nichž je obsažena většina prvků, s nimiž Park dále pracuje. Zaměřím se tematizaci komunikačních překážek skrze hluchoněmost postavy Rjua a jeho neschopnost střetu s okolím. Následně rozeberu narativní prostředky a styl snímku. V další části popíšu kompozici samotného vyprávění, v němž se objevuje prvek dvou dějových linií, což je prvek, který režisér později využívá i v dalších snímcích. Třetím ústředním bodem

¹¹⁹ KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: Park Chan-wook*. Seoul : Seoul Selection, 2007. ISBN-13: 978-8991913264.

mé analýzy je využití subjektivity vyprávění, zde využité coby zvukové hledisko u Rju a snové vize či halucinace způsobené ztrátou dcery u Dong-čina.

3.2.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku

Úvodní sekvence snímku trvá 10 minut a představí postavu hluchoněmého mladíka Rju a jeho lásku k těžce nemocné sestře. Tento vztah později motivuje Rjuovy akce v první polovině syžetu. Uvedení do děje je provedeno coby voice-over rádiového vysílání: „Jsem dobrá osoba a tvrdě pracuji (...) jsem hluchý a hloupý.“ Voice-over je ve skutečnosti dopisem, jež Rju napsal své sestře a následně jen zaslal do rádia, aby si ho mohla jeho sestra poslechnout. V reálném čase jej čte moderátorka do éteru, zatímco divák v obraze sleduje vzpomínky na dětství sourozenců u řeky a následně jejich současnost. Kamerová jízda dvojici ukazuje sedící na střeše domu zatímco sestra poslouchá vzkaz od svého bratra. V tomto vzkazu jí slibuje, že se o ni postará. Park si v tuto chvíli začíná hrát s divákovým očekáváním. Celá scéna je velmi sentimentální a divák ji snadno může klasifikovat jako začátek melodramatického příběhu.

Následné čtyři scény se však od této sentimentální linie odklánějí. Jsou realisticky motivovány a s výjimkou prostředí továrny, které je úmyslně nasvíceno ve stupních zelené, se všechny odehrávají v prostředí signalizujícím spíše sociální drama. Hlavním motivem úvodu snímku je především Ryova neschopnost komunikace a frustrace z této neschopnosti plynoucí. Rju není schopen správně interpretovat a reagovat na okolní situace a děje se tak třemi způsoby, které ve svém textu zmiňuje i Radomír D. Kokeš:

„Některé znaky zcela ignoruje, protože se zrovna nacházejí mimo možnosti jeho smyslového vnímání. Jiné znaky špatně interpretuje, neboť ho buď omezuje tělesná indispozice, nebo není vybaven společenskými kódy k jejich správnému čtení. Rjuova nižší inteligence ho navíc ve spojení se zdravotní bariérou dělá bezmocně naivním ve vztahu k okolnímu světu.“¹²⁰

¹²⁰ KOKEŠ, Radomír D. Sympatie pro pana, paní a oldboye. *Cinepur*, 2008, č. 57, s. 10-14. ISSN 1213-516X

Rju se nejprve dozvídá, že nemá potřebnou krevní skupinu, aby mohl sestře darovat ledvinu. Scéna je snímána schématem záběr/protizáběr, nejedná se však o klasický záběr přes rameno, ale tzv. „single“, v němž je zobrazena vždy pouze jedna postava ve středové kompozici. Záběry střídají stranu doktora v polodetailu a Rjua v detailu zaostřeném na oči. Ty jsou jediným smyslovým orgánem, kterým dekóduje doktorovu promluvu. Doktor prstem ukazuje, že nemá skupinu A ale B, a snaží se toto velmi zřetelně a opakovaně vyslovovat. Protizáběr zobrazí Rjua, kterak sedí na židli a nedává najevo žádné emoce, pouze soustředěně sleduje doktorova ústa. **(Obr. 5 a, b)** Zvukovou složkou je nspecifikovaný hluk. Po velkou část snímku není jasné, zda dokáže odezírat ze rtů, neboť se svou přítelkyní i sestrou používá výhradně znakovou řeč a s ostatními nekomunikuje. Proto můžeme pouze usuzovat, že lékařovu zprávu nepochopil a skutečnost o tom, že nedokáže své sestře pomoci, se dozvěděl až z lékařské zprávy. Tomu by ostatně odpovídala následná scéna, v níž nešťastně odpaluje baseballové míčky, aby vybil svou frustraci. Tato nebyla z předchozí scény patrná, což podporuje argument, že Rju skutečně není schopen přesně odezírat ze rtů a jeho komunikační úroveň ve vztahu k lidem, kteří neovládají znakovou řeč, je velmi ztížená.

3.2.2. Komunikovaná nekomunikativnost

Motiv nekomunikativnosti a odmítání komunikace Park následně variuje v několika scénách paradoxně velmi komunikativní narace: Rju poklidně močí na veřejných záchodech, zatímco je prováděna jejich údržba. Ani servis ani Rju nereagují na přítomnost druhé strany. Následně sledujeme hlasité prostředí továrny. Závěrečnou scénou je příchod domů. Park nechává – jako v případě továrny – vyniknout hlučnost prostředí, pro hluchého mladíka irrelevantní znak. Představení domu je doplněno o tři mladíky ze sousedního bytu. Skrze ně je demonstrována i další komunikační chyba, totiž špatné čtení znaku. Konkrétně se jedná o dekódování zvuku z druhé strany stěny coby sexu, zatímco má žena ve skutečnosti záchvat a zmítá se v křečích. Celou scénu obsahující jak Rjuovu neschopnost komunikace, tak i chybné čtení znaku Park zobrazí v jedné kamerové jízdě. Ta začíná u masturbující trojice mladíků za stěnou, přechází k zobrazení dívky choulící se v křečích na podlaze a končí u Rjua,

kterak jí se spokojeným úsměvem na tváři ramjon¹²¹, aniž by měl o sestřině záchvatu sebemenší tušení.

V rámci snah o reflexi Parkovy tvorby je tento komunikační blok nejčastěji interpretován jako střet korejské společnosti s nenadálou globalizací a nástrahami kapitalismu, kterému Korejci nerozumí.¹²² Park se k motivu ve snímku neustále vrací. Prvně tak činí ve scéně mladíkova rozhovoru s přítelkyní skrze zrcadlo umístěné naproti sedící dvojici. Už tak obtížná komunikace, ochuzená o svou zvukovou složku, je připravena i o prvek pochopení příběhu, který přítelkyně vypráví.¹²³ Následuje scéna výpovědi z práce. Ta je snímána v obdobném stylu jako rozhovor s doktorem. Mladík není opět schopen adekvátně reagovat. Selhává na několika úrovních: od mluvené komunikace přes gesta a analýzu prostředí po správné čtení znaku a porozumění sdělení, ačkoli je mu podáno znakovou řečí, kterou jako jeden z mála komunikačních prostředků ovládá. V příběhu snímku je pak toto komunikační selhání katalyzátorem celé první linie příběhu: od vyhození z práce přes sebevraždu sestry po utonutí nevinné holčičky. Její smrt následně motivuje druhou dějovou linii, v níž sledujeme pomstu jejího otce.

3.2.3. Distribuce příběhových informací a styl

Z předchozího textu je patrné kolik času Park ve snímku věnoval charakteristice první ústřední postavy skrze variace motivu neúspěšné komunikace. Narace snímku je v komunikování relevantních informací pro tvorbu fabule mnohem úspěšnější. Nejprve představuje úvodní situaci, voice-over sděluje nejen hluchoněmost protagonisty a zdravotní stav jeho sestry, jeho součástí je i vyprávění o řece, u níž si oba jako malí hráli, a která se mladíkovi posléze stane osudnou. Scény pracovního prostředí, domu, návštěvy u lékaře, vyhození z práce i následného využití a okradení mladíka dealery odkazují ke špatné finanční situaci, která motivuje únos Juson za účelem vydírání jejího otce. Narace představuje i vedlejší linii postavy Jong-mi,

¹²¹ 라면, typické korejské instantní nudle

¹²² LEE, Eunah. Trauma, Excess, And The Aesthetics Of Affect: The Extreme Cinemas Of Chan-Wook Park. In *Post Script* Vol. 34 Issue 1, 2014, s. 33-49.

TOMKINS, Joseph; WILSON, Julie A. The political unconscious of Park Chan-wook: the logic of revenge and the structures of global capitalism. In *Post Script* 27:3, 22. 6. 2008, s. 69-81.

¹²³ Děje se tak, když se jí Rju zeptá, kterou (zda levou či pravou) hlavu si muž postihnutý představou, že má hlavy dvě, ustřelil.

anarchisticky smýšlející přítelkyně Rju, a jejích marných snah o propagaci této ideologie v kapitalistické Jižní Koreji. Postava dostává větší prostor v druhé části snímku, která sleduje pomstu Dong-čina.

Park si přitom v celém vyprávění s divákem a jeho očekáváními neustále hraje skrze použitou stylovou složku. Sentimentálních dlouhý záběr na střeše odkazuje k melodramatickému vyznění snímku v úvodu. Pracovní prostředí, rozhovory s přítelkyní i doktorem, zobrazení bytu aj. naznačují spíše sociální vyznění příběhu. Dlouhý kamerový záběr snímající scénu oplakávání Juson na břehu řeky z velké dálky a pouze s jedním detailem truchlícího otce pak sentimentalitu přímo zavrhuje. Scéna pomsty Rjua dealerům i závěrečná vražda Dong-čina teroristy jsou přes svou vážnost stylem povýšeny na ironii. Jako v *JSA* i zde Park využívá typické krátké statické záběry různých velikostí (detaily, polodetaily, velké celky) k ustanovení podrobného prostoru scény, v jejichž kombinaci lze nalézt humor i absurditu. Například samotnou scénu pomsty Rjua dealerům Park představí jako zvráceně humornou sérii záběrů: polodetail dealera znásilňujícího dívku, polodetail matky, detail injekční stříkačky v její ruce, velký nehybný celek prostoru a detail překupnickových nohou se staženými kalhotami, kterak cupitá k Rjuovi. (**Obr. 6 a-e**) Tyto pro Parka později typické stříhové sekvence mnoha detailů, polodetailů a celků různé hodnoty lze ve scéně masakru dealerů interpretovat i jako osobní hledisko Rju, jenž se snaží v krátkém čase pomocí svého jediného smyslu – zraku – zorientovat ve velkém prostoru. Zaměřuje se proto na vybrané konkrétní části prostoru a akce.

Scéna Dong-činova zabití je obdobně absurdní, tentokrát zobrazena v několika statických záběrech. Kamera je vlastním pozorovatelem, případně přebírá Dong-činovo hledisko. Začíná i končí záběrem teroristů, kterak kouří u svého auta a prohlíží si svoji oběť. (**Obr. 7 a, e**) Humorné scény u Parka často přechází v ironii a násilí, a to i v rámci jednoho záběru. Dalším příkladem tragikomického přechodu je i utopení Juson, kvůli jejímu náhrdelníku a neschopnosti Rjua slyšet její volání. Mladík pro ni nechce skočit do vody, neboť ví, že je hluboká, o několik sekund později si uvědomí, že byla v jeho vzpomínce voda hluboká jen proto, že byl malý chlapec, když si tu se sestrou hráli.

Nástrojem, kterým Park zdůrazňuje sebevědomí narace, je kromě titulkových sekvencí nahrazujících hlas ve zvukové složce, rovněž využití vyosených záběrů

a headshotů ve složce obrazové. Vyosený záběr zde zdůrazňuje pohnutost, vyhrocenost a násilí scény, v níž Rju rozmlátí baseballovou pálkou hlavu jednoho z dealerů. Jedná se však o ojedinělý záběr. Headshotů snímek užívá podstatně vícekrát s různým apelem. Zachycují zraněného Rju po odebrání ledviny, která leží nahý na betonu staveniště. Coby hlediskový záběr jsou použity při Dong-činově střetu s Pengem. Tvoří časový předěl mezi liniemi obou protagonistů, které spojuje právě headshot záběr mrtvé Juson. Headshot je použit i pro scénu pohřbívání Rjuovy sestry. (Obr. 8 a-d) Spolu s centrální kompozicí postav v dialogických pasážích a využitím sérií krátkých záběrů k budování filmového prostoru je právě headshot jedním z nejcharakterističtějších Parkových stylových postupů. Často rovněž využívá ruční kameru a její pohyb horizontálním i vertikálním směrem. Takto pohyblivá kamera pak umožňuje dosáhnout mnohem delších záběrů a obsáhnout větší prostor akce.

3.2.4. Narativní logika: dvě linie a absurdní konec

Snímek kompozičně jasně oddělen na dvě hlavní narativní linie s vlastním protagonistou. Prvním je Rju, druhým Dong-čin, jehož narativní linie přebírá vyprávění v 53. minutě. Od této chvíle se vyprávění věnuje převážně jemu, Rju a Jong-mi zde mají jen minimální prostor (10 minut zbývajících stopáže), když je narací zobrazena jejich pomsta dealerům orgánů. Výchozí situací Dong-čina je ztráta dcery a snaha potrestat její vrahy. V rámci narace lze hovořit o dvou rovnocenných dějových liniích dvou mužských postav, z nichž každé je věnováno 53 minut. Snímek kompozičně uzavírá 15minutová absurdní sekvence, v níž se Rju s Dong-činem střetávají. Dong-čin nejprve mladíka zabije na místě, kde utonula jeho dcera Juson, a následně je sám zabit členy anarchistické skupiny, jejíž pomstou mu Jong-mi vyhrožovala před svou smrtí.

Hlavními motivy dějové linie Rjua je nekomunikativnost a pomsta kapitalistickému establishmentu. Dong-činovu linii pak motivuje především touha po pomstě. V porovnání s první částí je zde v hojně míře využito násilných scén. Druhý protagonista je nám narací prvně představen při incidentu s bývalým zaměstnancem

Pengem v pětadvacáté minutě snímku v Rjuově linii.¹²⁴ V první části je ukázán ještě dvakrát: když dostává dopis s požadavkem výkupného a když toto výkupné nese na určené místo. Děj se mu začne více věnovat opravdu až po uplynutí 53 minut, čímž skokově přechází na zcela novou perspektivu příběhu, nyní nahlízejíc na celou naraci ze strany únosem postižené rodiny.

Úvodní scéna druhé dějové linie začíná záběrem mrtvé Juson položené na kamenech. Park dvě linie stylově i prostorově propojuje skrze protizáběr: první zobrazuje Rju hledícího na Juson, následuje záběr Juson ležící na kamenech, poslední záběr přenáší naraci k Dong-činovi stojícím nad mrtvým tělem své dcery na stejném místě jako předtím Rju. (**Obr. 8 c**) Samotné oplakávání dcery je zobrazeno v dlouhém statickém záběru řeky z velké dálky a je tak zbaveno nabízejícího se sentimentu. Při výslechu je použit další dlouhý záběr, v hloubce kompozice s pokračujícím vyšetřováním. Podezřelého Dong-čin rychle určuje coby jednoho ze svých bývalých zaměstnanců. Uvědomuje si problémy, do nichž výpověď v práci muže přivedla. Vedlejší linie příběhu se ostatně věnuje záchraně malého chlapce, syna jednoho z jeho bývalých zaměstnanců, který nevydržel život v otřesných životních podmínkách. Ekonomická krize však, ač způsobila propuštění Rju, Penga a dalších, ovlivnila i osudy bohatší třídy. Manželka Dong-čina i svou dceru opustila právě, když se manželově společnosti přestalo dařit. Muž nemá tolik peněz, aby si udržel svůj životní standart, a tak začíná šetřit na dárcích pro svou dceru. Pro finance nutné k soukromému vyšetřování prodává svůj dům.

Kauzalita příběhu je vedena touhou po pomstě a jednotlivé scény sledují fáze Dong-činova jednání. Joseph Tomkins a Julie Wilson vidí v Parkově pojetí pomsty určující narativní sílu, jenž je zároveň komentářem k životu v korejské kapitalistické společnosti, která byla otřesena asijskou finanční krizí.¹²⁵ Extrémně násilné scény, kterých je k pomstě použito (elektrický proud, opakované řezání do těl obětí aj.) vyjadřují dle Lee Eunah trauma lidí, kteří byli využiti ve prospěch národního rozvoje. Explicitní scény umožňují divákovi tělesně pocítit historickou a sociální bolest obětí

¹²⁴ Ryu při této scéně správně odvodí, že bude mezi prvními podezřelými z únosu jakožto další bývalý zaměstnanec, kterého v krizi Dong-jin musel propustit, přesto čin vykoná.

¹²⁵ TOMKINS, Joseph; WILSON, Julie A. The political unconscious of Park Chan-wook: the logic of revenge and the structures of global capitalism. In *Post Script* 27:3, 22. 6. 2008, s. 69-81.

ekonomické a sociální stratifikace. Parkovým cílem je zobrazení společnosti, která snaže po modernizaci a rozvoji země podřídila i svůj sociální systém.¹²⁶

Ve smyslu morality „oko za oko“ je Dong-čin rozhodnut zabít vrahy své dcery, paradoxně se tak rozhoduje ve chvíli, kdy Rju s přítelkyní plánují pomstu dealerům orgánů. Park tuto analogickou situaci využil k vizuálnímu propojení dvou rozhovorů do jednoho, když se Jong-mi zeptá Rju, co chce dělat, až je nalezne, a Dong-čin do telefonu odpoví „Zabít je“. Dle práce Kelly Jeong nejen, že tímto řešením Park posouvá Dong-čina a Rju na jednu stranu, zároveň dosahuje i minimalizace rozdílů mezi pojetím role oběti a mstitele, které v celém narativu lehce přechází jedna v druhou a naopak.¹²⁷ Rju se mstí za propuštění z práce a zneužití dealery, Dong-čin za smrt své dcery. Skrze pomstu ztrácí obě postavy svou humanitu: Únos Juson byl plánován s cílem dívenku vrátit, Dong-čin je ve své první scéně ke svému bývalému zaměstnanci Pengovi shovívavý, snaží se zachránit syna svého zaměstnance.

V závěrečných patnácti minutách se cesty Rju a Dong-čina střetávají. Každý z nich čeká v domě toho druhého, aby vykonal vlastní pomstu. Scény jsou snímány pomalými kamerovými jízdami, jejichž temporytmus odráží závěrečný předěl v naraci. První od čekání upustí Rju a je po návratu domů Dong-činem omráčen a odvečen k řece, kde ho muž po vysvětlení, že ho „vázně musí zabít a on zná důvod,“ utopí ve vodě. Důraz je kladen na zobrazení psychického neklidu Dong-čina, který před činem musí vykourit cigaretu. Poté, co dotáhne mladíkovo tělo na břeh, dozvídá se z telefonu, že syn jeho bývalého zaměstnance v nemocnici zemřel. V širším významu s ním zemřela i Dong-činova humanita. Anachronická hudba provází záběry hloubení jámy, kam chce Dong-čin zakopat rozřezané kousky těla.

Následuje však závěr, v němž Dong-čina v několika dlouhých statických záběrech k smrti ubodají členové anarchistické teroristické skupiny, jejíž členkou byla jím zavražděná Jong-mi. Tento závěr působí o to absurdněji, neboť skupina byla až dosud narací bez výjimky prezentována jako neexistující, jako organizace, jejíž je dívka jediným členem a jejímž jediným nástrojem bylo rozdávání revolučních letáků na ulici. Spolu s informacemi o škole hluchoněmých, z níž byla Jong-mi vyhozena,

¹²⁶ LEE, Eunah. Trauma, Excess, And The Aesthetics Of Affect: The Extreme Cinemas Of Chan-Wook Park. In *Post Script* Vol. 34 Issue 1, 2014, s. 36.

¹²⁷ JEONG, Kelly Y. Towards humanity and redemption: The world of Park Chan-wook's revenge film trilogy. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 4 no. 2, 2012, s. 169-183.

protože hluchoněmá nebyla, vyprávění dosud konstantně podrývalo vážnost dívčiny výhružky Dong-činovi ohledně toho, že ji její skupina určitě pomstí a že už jim dala jeho fotku.

Park ve scéně využil šest dlouhých statických záběrů, do nichž se Dong-čin zpravidla postupně dobelhá či z nich naopak vystoupí a záběr zůstane několik vteřin prázdný doplněn o zvukovou kulisu mimo záběr, v níž teroristé muže bodají a zabíjejí. Decentralizace obrazu užitá napříč celým snímkem (postavy do obrazu často vcházejí a opět z něj vycházejí) v závěru dostává absurdní rozměr, když ji Park využívá opakovaně v rámci několika málo sekund a je rámcově ohraničena dvěma takřka totožnými statickými 30 vteřin dlouhými záběry teroristů. Ti ve výsledku opět buď do scény přichází, nebo ji opouštějí. Pokud je záběr vyprázdněn, je vždy doplněn offscreen zvukem děje mimo záběr, statickou kameru doplňuje několik hlediskových prostřihů na zraněného muže. V závěrečné scéně je Dong-činovi nožem k hrudi zapíchnut rozsudek, jenž se marně snaží přecíst. Scéna začíná i končí již zmíněným záběrem teroristů, kterak stojí kolem svého auta, kouří a pozorují Dong-čina. **(Obr. 7 a-e)** Zvuková složka divákovi teprve v závěru scény nabídne zvukový flashback Jong-miny výhružky, že ji její teroristická skupina pomstí.

Závěr se jasně vymezuje proti realisticky motivovanému zbytku narace. Lze zde nalézt především kompoziční motivaci zdůrazněnou už rámcovou stavbou jednotlivých záběrů. Tato nekonzistentnost ve vztahu k celku snímku ještě zdůrazňuje absurdnost závěrečné události.

3.2.5. Subjektivní narace: hlediska postav

Režisér i v tomto snímku využívá subjektivní narace v kombinaci s realistickou motivací. Na rozdíl od *JSA* je však i přes subjektivní hlediska narace stále velmi komunikativní v zobrazení samotného objektivního vyprávění. Jedná se spíše o jednotlivá hlediska postav, která ve své podstatě rozšiřují divákovo povědomí o vnitřním stavu postavy a jejích motivacích a myšlenkách, přičemž objektivnost vyprávění jako celku zůstává zachována. Subjektivní scény snímku lze rozdělit do dvou skupin. Jednak jde o simulaci hluchoněmosti postavy Rju, jíž je dosaženo vymazáním zvukové složky záběru a nahrazením hlasového projevu postavy využitím titulků. Druhým případem subjektivní narace je snová až halucinační scéna,

v níž Dong-čín spatří svou mrtvou dceru u sebe v domě. Právě druhý případ využití subjektivní narace Park později využívá v dalších svých snímcích. Tato scéna je důležitá, neboť se jedná o jedno z prvotních užití surreálna v Parkově kinematografii.

Ve scénách demonstrujících hluchoněmost postavy Rju režisér záměrně indisponuje diváka při čtení zvukových znaků. Tímto krokem docílí demonstrace Rjuova subjektivního záporného zvukového hlediska. V důsledku je diváku vnuceno vnímání části Rjuovy indispozice na vlastní kůži. Užití tohoto prvku tak lze pokládat za obdobu užití explicitních extrémně násilných scén, které mají diváku rovněž poskytnout možnost na vlastní kůži okusit krutost zobrazenou ve snímku. Postup je využit ve scénách, které po mladíkovi požadují základní porozumění mluvenému slovu (lékař, nadřízení). Obraz scény záměrně dělí do detailů napodobujíc tak Rjuovu jedinou možnost, jak se zorientovat v prostoru, totiž pomocí očí. Mladíkovo hledisko je využito pro zdůraznění důležitosti zraku coby jediného smyslu, jímž se lze zorientovat a získat informace o okolí a situaci. Explicitně je tohoto využíváno při úvodním rozhovoru s doktorem, kterému Rju pohledem „visí na rtech“. Při komunikaci Rju a Jong-mi je ke komunikaci využito zrcadlo odrážející znakovou řeč postav, zvuková složka je opět minimální. Obsah hovoru zobrazují titulky. Zrcadlo je později Parkem užíváno ke spojování dvou odlehlých prostorů v jeden (*Oldboy*), již v *Má je pomsta* však využívá zrcadlo coby prostředek komunikace umožňující postavám sedět vedle sebe a přitom sledovat jeden druhého skrze zrcadlový odraz. Zrcadlo umístěné uprostřed záběru rozděluje obraz.

3.2.6. Závěrem – vyprávění jako komunikace o komunikaci

Narace ve snímku vědomě neposkytuje dostatečné množství informací pro správnou interpretaci příběhu. Patrné je to především při použití hlediska postavy Rju, jehož handicap mu brání některé informace vůbec získat, a proto jsou ignorovány. Další informace nedokáže interpretovat, případně je příliš naivní pro plnohodnotnou konfrontaci s okolním světem. Je dealery okraden o ledvinu i peníze a v demonstraci zranitelnosti a neschopnosti fungování ve společnosti Park nechá nahého a zraněného muže stopovat na silnici.

V kontrastu s nedostačujícím proudem informací snímek využívá titulků coby prostředku, jímž lze přetlumočit alespoň část relevantních dat týkajících se Rjua a jeho okolí. Titulky a použití znakové řeči se však v celém snímku omezuje pouze na postavy mladíkovi blízké, jeho přítelkyni a sestru. Pocit sociální izolace a neschopnosti komunikace tak přetrvává, Park ho naopak touto „berličkou“ velmi sebevědomé narace ještě více zdůrazňuje. Snímek obsahuje velké množství časoprostorových elips, které omezují divákovu úplnou rekonstrukci fabule. Jednou ze zamlčených informací je i osudný únos Juson. Narace zobrazí pouze jeho přípravu.

Další přístup a komentář ke kontrolovanému proudu informací a jejich interpretaci pak poskytuje druhá dějová linie, v níž je Jusonin otec natolik osobně angažován ve svém plánu realizace pomsty jejím vrahům, že záměrně nijak neinterpretuje znepokojující informace o únoscích mu dané. Toto nejlépe demonstruje scéna, v níž čeká v Rjuově bytě. Detektiv je přemožen brutalitou masakru dealerské skupiny a telefonicky odstupuje od případu, zároveň Dong-čina varuje před mužem, který byl tohoto schopen. Další záběr zobrazí Dong-čina sedět před stolem, na němž je položena lednička s lidskými orgány, které Rju odcizil dealerům a snědl. Ještě předtím Dong-činovi Jong-mi v zoufalé snaze zachránit si život vyhrožuje svou teroristickou skupinou. Přestože jsou takto postavě opakovaně sdělována varování, ať už slovně či pomocí vizuálních informací, vždy tyto potlačí a v pomstě pokračuje dál. Je výsledku je zabit teroristickou skupinou, o jejíž existenci mu Jong-mi prve řekla. Informaci však nevěnoval žádnou pozornost.

3.3. Oldboy

Produkčně-distribuční fakta, schéma analýzy

Snímek *Oldboy* z roku 2004 znamenal pro Parka opětovný návrat ke komerčnímu filmu. Vítězstvím v Grand Prix Cannes v roce 2004¹²⁸ *Oldboy* z Parka vytvořil symbol národního úspěchu.¹²⁹ Snímek byl uznáván na mezinárodní scéně a zároveň komerčně úspěšný na domácím trhu. Tím, že v soutěži porazil krajany Im Kwon-Taeka či Hong Sang-Sooa zajistil Park v letech následujících mnohem větší podporu jihokorejským populárním režisérům, právě na úkor uměleckých autorů.¹³⁰ Pozitivně byla hodnocena především univerzálnost a schopnost kombinovat žánrové tradice typické korejskému filmu. Byl „komerčním autorem“ či „národní celebritou“¹³¹ a *Oldboy* byl opětovně uveden v kinech. Západní svět současně šokovala scéna požívání živé chobotnice a Parkovo jméno získalo kultovní charakter. Společnost Tartan Films snímek později labelovala a dále prodávala v Evropě a severní Americe coby „asian extreme“. Toto označení zpětně pomohlo distribuci další režisérovy tvorby, bez ohledu na to, jak relevantní toto označení bylo.¹³²

Snímek vypráví příběh muže Oh Dae-su,¹³³ jenž je po patnáct let vězněn v hotelovém pokoji podobném cele. Dae-su po celou dobu nezná identitu svého věznitele, důvod uvěznění či dobu, po kterou zde bude držen. Jediným kontaktem s okolním světem mu je televize, jež mu zprostředkovává pohled na plynoucí vývoj korejské společnosti i časové měřítko doby uvěznění. Po patnácti letech Dae-sua bez vysvětlení propustí, zabaleného v kufru na střeše domu. Neznámo proč je oblečen do značkového obleku, získá peníze i mobilní telefon. Okamžitě začne pátrat po svém vězniteli. Nejdříve však realizuje svou dlouholetou touhu dobře se na svobodě najíst a v suši baru potkává dívku Mi-do. Po pozření živé chobotnice omdlí a Mi-do, k níž

¹²⁸ Je však otázkou, jakou mírou se na ocenění podílelo předsednictví Quentina Tarantina, jenž má pro asijské snímky podobného ražení dlouhodobou slabost.

¹²⁹ HUNT, Leon, LEUNG, Wing-Fai. *East Asian Cinemas: exploring transnational connections on film*. London : I. B. Tauris, 2008, s. 210.

¹³⁰ LEE, Nikki J.Y. *East Asian Cinemas: 'Salute to Mr. Vengeance!: The Making of a Transnational Auteur Park Chan-wook'*. London : I. B. Tauris, 2008.

¹³¹ Tamtéž, s. 203-204.

¹³² Blíže se tomuto labelingu věnuji v části zhodnocení zdrojů a literatury.

¹³³ Správnou českou vědeckou transkripcí jména je přepis 卍수 coby „Desu“. Pro obecnou známost jména této postavy v české překladové literatuře, však ponechávám tvar romanizace dle McCune–Reischauerova systému.

ho poutá takřka okamžitá přitažlivost, se mu rozhodne v jeho pomstě pomoci. Následně jsou oba zapleteni do série předem připravených situací vedoucích k odhalení identity věznitele coby Lee Woo-jina¹³⁴ coby spolužáka ze střední školy, jehož sestru donutil k sebevraždě klep, který Dae-su roznesl. Když se tak stane, spolu s vysvětlením důvodu patnáctiletého uvěznění se Dae-su i divák dozvídá, že vše, co dosud podnikl, mu bylo předem vnuceno hypnózou, a to s jediným účelem, pomsty. Tou však nebyla pomsta Dae-sua Woo-jinovi za léta věznění, ale naopak pomsta Woo-jinova Dae-suovi za smrt sestry.

Ve své analýze se nejprve zaměřím na prvních 20 minut snímku, neboť tato úvodní sekvence zdařile ilustruje nelineární kompozici vyprávění, jež je následně vlastní celé naraci. Následně zhodnotím anachroničnost příběhu v němž je manipulováno jak chronologií zobrazení jednotlivých událostí, tak samotným časem příběhu. Dále se věnuji způsobu, jímž jsou divákovi sdělovány informace pro konstrukci fabule. Spolu s tímto analyzuji, jakým způsobem funguje narativní logika příběhu. Na tuto část navazuje analýza filmařského stylu, který je pro Parka směrodatný. Závěrem určím prvky, díky nimž lze snímek vymezit proti klasické naraci a klasifikovat ho coby komplexní narativ.

3.3.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku

V prvních dvaceti minutách snímku narace představuje prostředí a hlavní postavu Dae-su skrze retrospektivní montáž událostí posledních patnácti let. Příběh začíná v současnosti po propuštění muže z nespécifikovaného vězení, následuje flashback motivovaný snahou povědět o posledních patnácti letech prvnímu člověku, na nějž Dae-su narazil. V tomto případě jde o sebevraha, který se chystá skočit ze střechy. Narace zde využívá zdánlivé chronologické sekvence, jejichž nelineárnost je patrná až v druhé rovině. Po dovyprávění příběhu do okamžiku propuštění se narace vrací k lineárně vyprávěnému příběhu o pomstě. Vzorec lineárního příběhu přerušovaného achronologickými událostmi, které mají za cíl diváka informovat o motivaci lineárně zobrazené akce, případně ilustrovat vzpomínky na již proběhlé akce či akce, které

¹³⁴ 이우진, dle české vědecké transkripce „Lee U-čin“. Pro obecnou známost jména této postavy v české překladové literatuře, však ponechávám tvar romanizace dle McCune–Reischauerova systému.

narace prozatím vynechala, je pak využíván napříč celou narací. Je však důležité zmínit, že tyto nelineární události nelze definovat coby flashbacky klasické narace, spíše retrospektivy různého rozsahu i stylizace. Obvykle jde o delší časové úseky, což dobře ilustruje právě úvodní sekvence trvající celých dvacet minut. Ta má navíc funkci expozice příběhu.

V klasickém pojetí by k expozici došlo v lineární linii narace a flashback či retrospektiva by sloužila pouze k dokreslení či vystižení mentálního stavu postavy. Dalším rozdílem od klasické narace je využití zcela nových scén neznámých pro pozorovatele. Nejde tudíž o zopakování již jednou využití scény. Třetím podstatným rozdílem je pak samotná stylizace těchto sekvencí. Park je buď přímo a bez upozornění začleněn do lineárního vyprávění a divák si jejich chronologické zařazení musí sám odvodit, případně Park naopak zdůrazní využití jiného časového údaje barevnou či jinou stylizací sekvence, jak je tomu u vzpomínek na střední školu, nebo případně skrze využití split-screenu, v němž zobrazí dvě události nikoli lineárně za sebou, ale coby součást jednoho obrazového rámu. Toto umožňuje následně plynule pokračovat v lineárním příběhu bez nutnosti znovu ustanovit časoprostor současné akce. Časté užití různých protikladných časových rovin lze dle teoretiků zabývajících se historickou narací v parkově tvorbě interpretovat jako „samotné zpochybnění stabilnosti historie a její pravdivostní hodnoty.“¹³⁵ Protiklad v čase i historii lze ostatně nalézt i v názvu samotného snímku „Oldboy“: starý chlapec, starý ale nedospělý či předčasně dospělý.

Úvodní sekvence plní v rámci narace několik funkcí. Kromě již zmíněného představení protagonisty snímku a demonstrace inovativního využití času, určuje leitmotivy pokračující napříč narací. Jedná se o motiv času, hodinek či časového proudu skrze médium televize, využití voice-overu, který nadále komentuje akci a sděluje myšlenky Dae-su a odkaz k hypnóze, kterou lineární linie vyprávění cyklicky začíná i končí. Sekvence je rovněž věrná v korejském filmu i Parkově tvorbě typickému mísení žánrů a nálad filmu v rámci několika málo okamžiků jediné scény. Nutí tak diváka k neustálé aktualizaci schémat a vlastních očekávání.

¹³⁵ PERKINS, Claire, VEREVIS, Constantine (Eds). *Film Trilogies: New Critical Approaches*. London : Palgrave Macmillan, 2012, s. 189.

Dalším akcentem je na první zhlédnutí takřka nepostřehnutelný prostor ustanovující Dae-sův vztah k ženským postavám příběhu. Narace tento vztah vymezuje, ač jsou paradoxně ženské postavy v retrospektivě přítomny jen skrze televizní obrazovku. Jedná se o zprávu o smrti manželky a následné vystoupení k-popové zpěvačky, která se mu stane „milenkou“, když při jejím vystoupení pravidelně masturbuje. Po obou těchto televizních událostech páchá Dae-su sebevraždu, z níž ho pokaždé zachrání. Po patnácti letech ve vězení se Dae-su touží dotknout kteréhokoli člověka: prvním je sebevrah na střeše. Přítomnost ženy ho uvádí přímo do extatických stavů a krize, jak je ostatně ironicky demonstrováno ve výtahové scéně. I minimálně přitažlivá žena je pořád žena, a Dae-su se křečovitě drží u stěny výtahu, aby se udržel. Tento vztah postavy k ženám je později důležitý pro velmi rychlé ustanovení milostné linie s Mido. Tu nelze přičítat jen hypnóze, ale rovněž touze po lidském kontaktu.

Od okamžiku uvěznění narace využívá Dae-sua jako diegetického vypravěče. Toto pokračuje i v lineární linii vyprávění po ukončení retrospektivy. Voice-over popisuje dění v obraze, poskytuje vysvětlení Dae-suova chování a ilustruje jeho myšlenky i mentální stav. Ten je demonstrován i skrze subjektivní vize (opět jako v jiných Parkových snímcích zobrazené skrze prostředky stylu). Jde především o barevné stylizace, pohyby kamery a surreálné vize, zde představy hmyzu, jenž leze Dae-suovi po ruce i po tvářích. Další surreálná vize, tentokrát propojení dvou prostorů i časů (pokoj a travnatá plocha, čas uvěznění a čas propuštění v kufříku na střeše domu) je spojena s postavou hypnotizérky a hypnózou samotnou. Ta na konci retrospektivní sekvence naprogramovala všechny události příběhu. Na konci snímku pak pomáhá postavě Dae-su zbavit se netvora uvnitř sebe samého.

3.3.2. Anachroničnost a manipulace s časem

První záběry snímku v sérii polodetailů představí dva muže, z nichž jeden padá ze střechy a druhý ho drží za kravatu. Jde o současnou linii, která netrvá ani jednu minutu, když se vyprávěné plynule přesune v čase i prostoru ke své retrospektivní části při slovech „Oh Dae-su“. (**Obr. 9 a, b**) Následuje série „časosběrných“ záběrů jeho mladšího Já. Odehrávají se na policejní stanici. Sekvence obsahuje přiznané skoky v čase. Je zde tragikomicky zachycena původní povaha muže před uvězněním i jeho vztah k dceři, již koupil andělská křídélka na hraní. Mladší Já zaniká

okamžikem, kdy je Dae-su neznámo kým unesen v bezprostřední blízkosti telefonní budky. Děje se tak v jediném záběru hlavně díky pohyblivé kameře. Teprve nyní Park zobrazí poslední titulky úvodní titulkové sekvence. Grafikou jsou nabídnuty prolínající se záběry několika hodin, a i samotná jednotlivá písmena názvu snímku „OLDBOY“ se otáčí jako hodinové ručičky, ovšem v protisměru opět zdůrazňujíc protikladnost pojetí času a historie, jedno z hlavních témat snímku. (Obr. 10 a-c) Následující sekvence zachycuje postavu definující momenty z patnáctiletého uvěznění. Dae-sovo tápání po příčině i délce svého uvěznění, jeho rutinu a vývoj v čase.

Časový tok je – krom tetování na ruce a vlastních časových titulků – demonstrován i na televizním vysílání. Televize postavě dovoluje sledovat vývoj jihokorejské společnosti, jejích důležitých ekonomických, politických či sociálních změn: od korupce přes mírové hovory mezi oběma Korejemi po sportovní a kulturní události. Skrze proud televizního vysílání se dozvídá i o zavraždění vlastní manželky, z něhož byl obviněn. Viditelnou dichotomií mezi osobní vzpomínkou a sociální realitou pak nabízí využití split-screenu ve scéně, v níž Dae-su hloubí jídelní hůlkou díru do stěny své cely a druhá část rámu nabídne televizní tok politicko-ekonomických zpráv ze současné Jižní Koreje. Aby se po svém propuštění přizpůsobil patnácti letům a minimalizoval sociální odcizení, musí Dae-su nutně ve svých vzpomínkách zpátky a utřídit tak vazby mezi osobní vzpomínkou (osobní a emocionálně subjektivní flashbacky) a historií okolního světa (politika, infrastruktura, tvrdá fakta). I z tohoto důvodu je jeden z prvních komentářů po propuštění věnován změně parku v sídliště a nové infrastruktuře města. Děje se tak právě v místech, kde byl Dae-su před patnácti lety uvězněn.

3.3.3. Distribuce příběhových informací, narativní logika

Snímek lze jednoduše rozdělit do dvou částí. První z nich se věnuje Dae-suově cestě za pomstou člověku, jenž ho patnáct let věznil a zaujímá první hodinu a půl filmového času. Následuje třicetiminutová druhá část, v níž Dae-su konfrontuje svého únosce, ale zároveň zjišťuje, že jeho vlastní cesta byla ve skutečnosti předem naplánovanou odplatou někoho jiného. Snímek je rámcově ohraničen prologem a epilogem. Prolog v úvodní retrospektivě představuje, kým Dae-su byl před svým únosem. Epilog

zobrazuje pomstou devastovaného muže, který se hypnózou marně snaží zapomenout. Přelom v poslední čtvrtině snímku znamená pro divákovu konstrukci fabule nutnost reinterpetovat všechny události první části příběhu na základě nových informací, a to, jak co se týče jejich determinace hypnózou, tak morálních aspektů vztahu Dae-sua a Mido, který byl od začátku incestní. Dle Radomíra D. Kokeše je nemožnost dosáhnout správné interpretace příběhových informací způsobena především indispozicí hlavního zprostředkovatele hlediska příběhu, kterou divák nově objeví až v poslední čtvrtině příběhu.¹³⁶

Snímek začíná klasickou kompoziční motivací. Je nám představen hlavní hrdina se svými definujícími charakterovými vlastnostmi a specifickým vztahem k druhým lidem. Je představen jako nezodpovědný chuligán v sociokulturním prostředí Jižní Koreje 90. let. Následuje únos, jehož vlastní motivace zůstává hlavní narativní mezerou po celou první část vyprávění. Událost sama se však stává prostředkem pro rozvoj Dae-suových vlastností a dovedností napříč patnácti lety uvěznění. Z původního muže se stává mučený vězeň toužící po pomstě a místy propadající záchvatům šílenství. Zlepšuje své fyzické dovednosti, píše deník ve snaze identifikovat svého věznitele, rozvíjí schéma vlastní pomsty. Po propuštění sleduje hlavní linie příběhu pokrok v Dae-suově pomstě, zatímco vedlejší se věnuje vývoji milostného vztahu mezi Dae-su a Mido, která mu v jeho pátrání za odpovědi na otázku „Kdo ho uvěznil?“ pomáhá. Tuto část příběhu lze uspokojivě přiřadit ke klasické naraci, přičemž k vyplnění hlavní narativní mezery – totožnosti věznitele – dochází pro udržení divákovy pozornosti až v jejím úplném závěru. Zde je však předpokládané završení pomsty nahrazeno narativním twistem.

Proměna završení příběhu spočívá v jemné změně náhledu na již proběhlé situace a jejich předtím nepodstatné detaily. Dle Thanouli je závěrem zcela destruováno klasické vyprávění a jeho narativní logika. Prvně syžet představuje druhého protagonistu, antihrdinu. Jeho pomstu jsme nevědomky celý snímek sledovali, zatímco nás narace utvrzovala v tom, že snímek vypráví o Dae-suově pomstě. Druhým prvkem, s nímž se divák musí vyrovnat, je nutnost přehodnotit všechny

¹³⁶ KOKEŠ, Radomír D. Sympatie pro pana, paní a oldboye. *Cinepur*, 2008, č. 57, s. 10-14. ISSN 1213-516X

události v novém světle.¹³⁷ Tímto dochází k destrukci klasické, na charakter zaměřené, kauzality. Klasická kauzalita je inovována s úmyslem napínat diváka v procesu vyšetřování totožnosti Dae-suova vězňatele. Ten je záhadnou postavou, poskytující rovněž motivaci ke sledování příběhu coby sledu hádanek, na něž Dae-su hledá odpovědi: místo věznění, zdroj jídla, které dostával po celých 15 let, důvod uvěznění. Jednotlivá vodítka k odhalení důležitých informací jsou distribuována postupně, přičemž zlomovou informací ke konstrukci fabule se divák dozví až v samotném závěru, jak je typické pro žánr detektivního dramatu či thrilleru.

Každá událost je pak dvojitě kódovaná a poskytuje odlišný divácký zážitek při dalším zhlédnutí. Poprvé divák vnímá primární motivace a vazby mezi jednotlivými událostmi. Druhé zhlédnutí, již s vědomím skryté motivace akcí a jejich důvodu, poskytuje možnost správně dekódovat děj na plátně i jeho skutečnou kauzální strukturu, která je nyní na indispozici postavy Dae-sua nezávislá. Například setkání Dae-su a Mido lze na první zhlédnutí považovat za náhodné, rychlost vývoje jejich vztahu pak za následek vyhrocených událostí kolem nich. Druhé zhlédnutí odhaluje hypnózou dlouhodobě naprogramované vzorce chování, jenž dávají do pohybu další akci: hluky, hudba, slova, gesta, pohledy, akce následující akci. Celá scéna zůstává neměnná, mění se však její interpretace a význam pro vývoj celého příběhu.

Motivicky narace v celém svém průběhu neustále upozorňuje na problematiku paměti, ztráty vědomí a nemožnosti odpoutat se od prožitých traumat, která se stále vrací skrze flashbacky a zrcadlení situací. V závěru se Dae-su rozhodne utéct popřením a potlačením osudných faktů do podvědomí. Ve smyslu zrcadlení situací narace před diváka staví etický problém dvojitého incestu a existenciální krize obou mužů, jejichž životy zničila neschopnost odpoutat se od pomsty. Stala se smyslem jejich života. Po jejím dokončení Woo-jin páchá sebevraždu a Dae-su zkouší zapomenout na nově odhalený druhý kód příběhu pomocí hypnózy, z původního mstitele se stává sebe obětující se otec. Tento konec pak lze dle některých autorů číst jako personalizaci stavu jihokorejské republiky po ekonomické krizi roku 1997.¹³⁸ Jedině skrze zapomenutí prožitého lze dále žít. Záběr bolestí zničené Dae-suovy tváře po

¹³⁷ THANOULI, Eleftheria. *The New and the Old in Oldboy*. In BUCKLAND, Warren (Ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2008, s 220.

¹³⁸ JEON, Joseph Jonghyun. *Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-wook's Oldboy*. In *Positions* Winter 2009, Vol. 17 Issue 3, s. 722.

závěrečné hypnóze odráží prožité trauma. Jeho pravý důvod je nyní postavě pro neznalost kódu opět neznámý. Tvář poznamenaná traumatem je tak pouze prázdným odrazem traumatu, které už sama postava nedokáže cítit. Navždy však bude poznamenaná fyzicky (chybějící jazyk) i psychicky (nemožnost návratu k normálnímu životu). *Oldboy* tak například dle Jeona svým způsobem dramatizuje nebezpečí socioekonomické polarizace společnosti po hospodářské krizi a neschopnost jednotlivců i čebolů se vzpamatovat jinak, než skrze zapomenutí a potlačení minulosti do podvědomí.¹³⁹

3.3.4. Styl

Svým stylem snímek vytváří velmi komplexní narativní prostor i čas, jehož jednotlivé úrovně hladce spojuje pomocí četných technických postupů. Ke spojování prostorů využívá Park jednak zrcadel. Vytváří tak nemožné prostory existující v rámci jednoho záběru. (**Obr. 11**) Příkladem je konfrontační rozhovor mezi Woo-jinem a Dae-suem v závěru. Použití split-screenů umožňuje nahrazení lineárně řazeného flashbacku montáží dvou simultánních záběrů vedle sebe. Tohoto postupu je užito dvakrát. Poprvé, když je Dae-su v cele a split-screen kombinuje záběry jeho snahy utéct skrze otvor ve zdi s montáží televizních zpráv o situaci v Koreji. Podruhé jde o konfrontaci s Woo-jinem. Zde jsou znovu ukázány události s dvojitým kódováním a zároveň Woo-Jin vysvětlující jejich skutečnou podstatu. Podvojnost je graficky dotažena do konce dvojjáběrem spojujícím tváře Dae-sua a Woo-jina do jedné v telefonním rozhovoru. (**Obr. 12**) Symbolicky lze dvojjáběr číst coby podvojnost samotné Dae-suovy postavy, v níž je po celý čas od jeho propuštění přítomen i Woo-jin skrze absolutní kontrolu nad všemi událostmi děje, nebo podvojnost pomsty.

Poslední typ propojování prostorů i časů je užit ve flashbackové scéně ze střední školy. Zde koexistuje mladý Dae-su páchající právě osudovou chybu a starý Dae-su vzpomínající na událost. Obě postavy sdílejí jeden prostor ve dvou různých časech, jen jsou vyjádřeny odlišnou úrovní saturace obrazu. Stylizace flashbacků a úvodní retrospektivy je dvojitého druhu. Části příběhu vzpomínající na Dae-suovo uvěznění jsou záměrně snímány přes zelené filtry. Park tak dosahuje až monochromatickosti,

¹³⁹ JEON, Joseph Jonghyun. Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-wook's *Oldboy*. In *Positions* Winter 2009, Vol. 17 Issue 3, s. 728.

obdobně jako u záběrů industriálního prostředí v předchozím *Má je pomsta*. Postupu je využito jak v úvodní retrospektivě, tak v Dae-suových dalších vzpomínkách. Jiného druhu jsou flashbacky zobrazující společnou Dae-suovu a Woo-jinovu minulost a počátek konfliktu. Chronologicky nejstarší část příběhu (středoškolská pomluva) čerpá jen z útržků vzpomínek obou mužů na osudnou událost před mnoha lety. Obraz demonstruje vybledlé vzpomínky svou taktéž vybledlou vizuální stránkou.

Stylové prostředky neskryvaně manipulují s množstvím sdělovaných informací. Příkladem poslouží scéna zachycující Dae-suovo zmizení z okolí telefonní budky, ovšem mimo vlastní obraz. (**Obr. 13 a-f**) Celá akce je zobrazena ve dvou záběrech, z nichž prvním je kamerová jízda sledující telefonní budku a oba muže. Svým pohybem kamera udržuje hledisko akce v popředí. V pozadí lze zahlédnout, jak cosi upoutalo Dae-suovu pozornost a ten odchází z obrazu. Kamera však pokračuje ve svém plynulém pohybu okolo budky, kombinuje přitom horizontální i vertikální osy pohybu a končí v pozici headshotu ulice v dešti. Druhý záběr je detailem deštníku pravděpodobného únosce a dětských andělských křidélek ležících na zemi. Ač nebyl únos explicitně přítomen v obraze, narace o něm přehledně informuje. Maximalizuje počet informací, které svému divákovi sděluje, a zároveň má přesný přehled o právě vytvořených narativních mezerách. Ty Park zdůrazní detailem. Divák je dále motivován touhou po rozluštění narativních hádanek: „Kam se Dae-su poděl?“, „Kdo je muž s deštníkem, jeho únosce?“

Prvkem přímo vázajícím se k pohyblivé kameře jsou extrémně hladké přechody mezi jednotlivými záběry. Těch Park dosahuje jak grafickou návazností, hudebními či zvukovými přechody, tak právě takřka neustálými pohyby kamery, jež spojují jednotlivé prostory, ale i časy (viz flashbacky Dae-suových školních dní). Kamera využívá jízdy horizontální i vertikální a jejich kombinace za užití steady-camu či jeřábu. Park nyní svých typických headshotů dosahuje právě díky pohybům kamery, která je v rámci jednoho záběru schopna několikrát přerámovat z jedné akce na druhou a změnit své hledisko. Svou jízdou kamera nahrazuje schéma záběr/protizáběr. Je odpoutaná a proplouvá prostorem jako další postava příběhu. Rytmus kamerových jízd je pak řízen zvoleným zvukovým doprovodem. Pokud už je použito schéma záběr/protizáběr, Park využívá centrální kompozici postav. Kamera je opět dynamická a její horizontální pohyb často maskuje explicitní střih. Dále zkoumá postavy a buduje napětí skrze svůj vlastní pohyb, obvykle přiblížením

se k postavě a přerámováním do velkého detailu. Dalším způsobem, jímž je obohaceno klasické schéma je inscenace zrcadel. Umožňují zobrazit obě strany rozhovoru i prostředí v jednom záběru se snímáním sdělení i reakce na něj. (**Obr. 11**)

Ve velkém množství využívá snímek prostředků zesílené kontinuity, a naopak jejího popření, skrze které vyprávění nezapírá svou sebeuvědomělost. Jedná se o na jedné straně extrémní detaily v rychlých stříhových sekvencích, a naopak velmi dlouhé záběry spojené často s kamerovou jízdou odpoutané kamery, dále rakurzy, nadhledy či pohledy. Park experimentuje s akčními scénami. Ty nezvykle inscenuje v jednom 2 minuty 40 vteřin dlouhém záběru snímaném z profilu akce a bez jediného stříhu. Je tak zdůrazněna délka střetu. Rozpor mezi stylizovaným pohybem kamery a momenty vyčerpání obou stran ve scéně boje s kladivem působí takřka tragikomicky. Pointou scény je záběr otevírajícího se výtahu, z nějž vypadávají padlá těla protivníků a Dae-su odchází s nožem zapíchnutým mezi lopatkami pryč.

Kombinace krátkých a dlouhých záběrů slouží k detailnímu budování prostoru akce. Park důsledně zdůrazňuje důležité prvky jednotlivých scén: předměty, symboly a emoce i pohyby postav trefně vybranými krátkými detaily či polodetaily a jejich kombinacemi v různě dlouhých sekvencích. Jedná se o způsob stříhu, jenž divákovi na relativně malé ploše několika sekund pomůže obsáhnout celý prostor, včetně na první pohled nepostřehnutelných prvků. Ty jsou zpravidla důležité pro další vývoj scény a potažmo příběhu. Pro vystižení Dae-suova počínajícího „bláznovství“ po letech vězení slouží dlouhé detaily tváře zdůrazňující vrásky a emocionální stav postavy. Duševního stavu je opět využito k surrealistickým subjektivním vizím. V tomto snímku se jedná o záběry hmyzu, který se prokousává Dae-suovou kůží, leze mu po obličejí i zdech pokoje. V další vizi, nyní motivované rozhovorem mezi Dae-suem a Mi-do, jede mravenec velikosti člověka s Mi-do metrem.

3.3.5. Závěrem – Parkova komplexita a její inspirace

Snímek *Oldboy* je komplexní ve způsobu, jímž narace provází své diváky příběhem a řadí jednotlivé informace. Jedná se přitom o velmi sebeuvědomělý proces, v němž je neustále připomínána umělost samotné narace. Jde o mnoho prostředků, které Park ve snímku kombinuje: achronologický syžet, manipulace časem, stylizace pohybů kamery, zdůraznění emocí jednotlivých scén detaily, hudebním doprovodem

a střihovými přechody, stylizací mizanscény, užitím Dae-suova voice-overu. Dle Eleftherie Thanouli však paradoxně toto sebeuvědomění narace neblokuje divákovo zaujetí akcí. Narace totiž nabízí mnoho informací. Samotný voice-over komentuje akci a pomáhá vnořit se do příběhu, jeho akce i tajemství, které samotná narace skrývá.¹⁴⁰ Právě ve vypravěči je možno nalézt „paralelní diegetický prostor emocí a mentálního stavu postavy.“¹⁴¹ Příběh nabízí nesčetné množství informací velké hloubky a rozsahu. I samotná patnáctiletá separace Dae-sua mu prostřednictvím televize zprostředkuje mnoho informací o okolním světě, dále jsou ve snímku nesčetně užívána mnohá média zajišťující nové informace nejen pro Dae-sua, ale i pro diváka (kamery, video, audionahrávky, internet, telefony).

Narace by se v tomto smyslu dala označit za přehnaně komunikativní. Narativní twist pak tuto zesílenou komunikativnost vysvětlí. Množství uměle vytvořených informací a jejich velmi logická následnost odpoutává pozornost od pravé podstaty příběhu, skryté ve dvojím plánu každé události. Vysvětlení narativního twistu nutí diváka zpětně přehodnotit syžet příběhu a jeho událostem přiřadit novou interpretaci. V celkovém čase snímku je odhalení věnována celá jedna čtvrtina příběhu. Takto odložené vysvětlení podstaty příběhu je typické thrilleru a film noiru, které Park dle některých teoretiků aktualizuje.¹⁴² Je však nutné zmínit, že Park zachází ještě dále a oba žánry reinterpretuje. Využívá styl, charaktery i zápletky, ale neklade takový důraz na akční sekvence. Park sám hovoří o tom, že si rád s žánry hraje a natáčí filmy, které ve svých divácích vzbuzují zvědavost a očekávání nečekaných míst, na něž je narace přivede.¹⁴³ V komplexitě *Olboye* lze jasně rozpoznat inspiraci narativní strukturou zmíněných žánrů. Syžet začíná ve své polovině, je přerušen retrospektivou a flashbacky. Uvedení do děje je minimální, Park využívá nezvyklých úhlů kamery a voice-overu hlavní postavy. Hra s vyprávěcími prostředky a konstrukcí syžetu však Parkovi umožňuje vynechat klasického noirového protagonistu. Dae-su a Woo-jin fungují na stejné úrovni. Dle úhlu pohledu na příběh lze oba vnímat coby antagonisty.

¹⁴⁰ THANOULI, Eleftheria. *The New and the Old in Oldboy*. In BUCKLAND, Warren (Ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2008, s. 222.

¹⁴¹ „a parallel diegetic space where the protagonist's emotional and mental life can unfold.“ Tamtéž, s. 228.

¹⁴² MCCRACKEN, Chelsea. *Oldboy and Korean film noir*. In *Asian Cinema*, Vol. 23, 2, 2012, s. 167-182.

¹⁴³ KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: Park Chan-wook*. Seoul : Seoul Selection, 2007, s. 97.

3.4. Nebohá paní Pomsta

Produkčně-distribuční fakta, schéma analýzy

Snímek *Nebohá Paní Pomsta* byl před uvedením v roce 2005 spojen s velkými očekáváními. Park díky předchozímu finančnímu úspěchu dostal pro realizaci dalšího filmu velkou volnost,¹⁴⁴ zároveň snímek spoluprodukovala jeho nově založená společnost Moho Films.¹⁴⁵ V jihokorejských kinech byla *Nebohá Paní pomsta* čtvrtým nejúspěšnějším snímkem roku,¹⁴⁶ zaznamenala i kritický úspěch. Předpokládanou hlavní cenu na MFF v Benátkách však snímek nezískal.¹⁴⁷ Údajně postrádal energii a rychlost *Oldboye* a nebyl tak násilný.¹⁴⁸ Kritika nově ocenila vznešené pojetí tématu pomsty a uměleckou stránku snímku. Parka znovu vnímala jako autora spíše než komerčního filmaře.¹⁴⁹ Zobrazení ženy-mstitelky a ženské perspektivy v žánru „revenge movies“ bylo hodnoceno vesměs pozitivně: Na rozdíl od Quentina Tarantina (*Kill Bill*) *Nebohá paní Pomsta* nezůstává pouze cinefilní ódou na béčkové filmy. Hrdinka kromě pomsty touží i po spasení. Snímek násilí častěji zobrazuje mimo obraz a zdůrazňuje tak spíše jeho faktickou než šokující hodnotu. Obsahuje citelný myšlenkový přesah, katarzi hrdinky a její očistu i patrné umělecké kvality.¹⁵⁰

Hlavní postavou snímku je Lee Geum-ja,¹⁵¹ třináct let vězněná za vraždu šestiletého Won-moa, kterou nespáchala. Nyní je na svobodě a připravena se pomstít. K příznání

¹⁴⁴ JEONG, Kelly Y. Towards humanity and redemption: The world of Park Chan-wook's revenge film trilogy. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 4 no. 2, 2012, s. 169-183.

¹⁴⁵ CHOI, Jinhee. *The South Korean Film Renaissance: Local Hitmakers, Global Provocateurs*. Middletown, CT : Wesleyan University Press, 2010, 252 s.

¹⁴⁶ 4 milionů diváků. In. ROMNEY, Johnathan. Sympathy for the Devil: Jonathan Romney on the Films of Park Chan-wook. In *Artforum International* 44:9, 1. 5. 2006, s. 270-278.

¹⁴⁷ Byl oceněn „pouhými“ Little Lion Prize a CinemAvvenire Award. In HUNT, Leon, LEUNG, Wing-Fai. *East Asian Cinemas: exploring transnational connections on film*. London : I. B. Tauris, 2008.

¹⁴⁸ Do té doby byl Park honorován především za svou snahu zavést své diváky do přímého kontaktu s násilím a nejhlubšími zákoutími lidské duše. Viz fascinace západní kritiky scénou pojídání živé chobotnice. In ROMNEY, Johnathan. Sympathy for the Devil: Jonathan Romney on the Films of Park Chan-wook. In *Artforum International* 44:9, 1. 5. 2006, s. 270-278.

¹⁴⁹ HUNT, Leon, LEUNG, Wing-Fai. *East Asian Cinemas: exploring transnational connections on film*. London : I. B. Tauris, 2008.

¹⁵⁰ MUDGE, James. *Park Chan Wook's Aesthetics of Violence* [online]. YumCha!, December 29, 2005. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.yumasia.com/us/yumcha/park-chan-wooks-aesthetics-of-violence/0-0-0-arid.56-en/featured-article.html>>

¹⁵¹ 이금자, dle české vědecké transkripce „Lee Kum-ča“. Pro obecnou známost jména této postavy v české překladové literatuře, však ponechávám tvar romanizace dle McCune–Reischauerova systému.

byla donucena skutečným vrahem, panem Baekem,¹⁵² který mezitím vraždil další děti, aby si vydělal dostatek peněz na koupi jachty. Po svém propuštění je Geum-ja odhodlána realizovat svou dlouho plánovanou pomstu. Využívá k tomu i mnoho přátel, které si ve vězení získala díky své povaze. Jednotlivé vztahy, které Geum-ja navázala v průběhu let, jsou do vyprávění zařazeny ve chvíli, kdy se žena s jednotlivými postavami setká po svém propuštění. Zároveň se Geum-ja snaží najít svou dceru Jenny a obnovit vzájemný vztah. Jenny adoptovali australští rodiče a jazyk tvoří jen jednu z bariér ke znovuobnovení důvěry ve vztahu matky a dcery. Geum-ja nakonec zajme Baeka a rozhodne se pomstu svěřit do rukou rodičů zavražděných dětí. Ač i ona svou vlastní osobní pomstu naplní dvěma výstřely do Baekovy hlavy, k pravé katarzi Geum-ja dochází až ve chvíli smíření se s Jenny.

Následující analýza nejprve zhodnotí a rozebere úvodních deset minut snímku. Tato stopáž zahrnuje jak scénu propuštění, tak první vztahovou retrospektivu. Na této ploše příběhu představím nelineární časoprostorovou skladbu, stylovou heterogenitu a kauzální logiku příběhu. V dalších částech textu se detailněji zaměřím na nelineární strukturu a způsob, jímž je hlavní narativní linie neustále obohacována a zhušťována o nově odhalené informace, rovněž analyzuji pojetí kauzality a časoprostoru. Klíčovou složkou snímku je mnohost a až manýrismus užitých stylů. Stylu je proto věnována vlastní část analýzy.

3.4.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku

Nebohá paní Pomsta začíná scénou propuštění. Léta ve vězení proměnily Lee Geum-ju z vražedkyně dětí ve „zosobněného anděla“ a nyní je vítána svými křesťanskými obdivovateli. V jejich čele stojí kněz, který ji přivedl na myšlenku přítomnosti anděla v ní samotné. Park vážnou scénu ironizuje už tím, že skupinu obléká do obleků Santa Klausů. Dlouhé statické záběry střídá s krátkými vtipnými detaily (padající kelímky od kávy, činely, šokované tváře). Skupina sleduje, kterak Geum-ja odmítá nabízené tofu, v Koreji tradiční první jídlo propuštěných vězňů. Má zajistit, aby se jejich duše znovu očistila a už nikdy nehřešila. Ve scéně je užito neviditelného stylu s uvozujícími velkými celky, schématem záběr/protizáběr a statickou kamerou.

¹⁵² 백, dle české vědecké transkripce „Bek“. Pro obecnou známost jména této postavy v české překladové literatuře, však ponechávám tvar romanizace dle McCune–Reischauerova systému.

Ta využívá pouze jediný pomalý nájezd a přerámování. Geum-ja v dlouhém záběru přerušovaném jen zmíněnými krátkými detaily prochází mezi emocionálně se vítajícími rodinami a nečekaně chladně uráží kněze. Pravý charakter ženy je postupně odhalován v koláži retrospektivních sekvencí, jenž popisují její život do okamžiku propuštění. Celá šíře osobnosti je odhalena až v závěru snímku díky informacím odhaleným převážně v jednotlivých achronologických úsecích vsazených do lineárního děje.

Úvodní scéna propuštění trvá 7 minut, její součástí je však dvouminutový flashback zobrazující způsob, jímž se kněz před třinácti lety o dívce dozvěděl z televize a Geum-ju kontaktoval se svou představou o její andělské auře. Mediální přenos je zobrazen dvojitým rámováním: televizní reportáže a prostředí, v němž se televizor nachází. Prostedí se různě mění v demonstraci kvantity informací, které o vraždě a její rekonstrukci médium svým divákům poskytovalo. (**Obr. 14 a-f**) Obrazovou složku doplňuje trojice voice-overů, jejichž stylizací snímek plynule prostupuje jednotlivými časoprostorovými rovinami. Voice-overy další děj rozvíjí a vysvětlují. Jedná se o části syžetu vyprávějící o vyšetřování činu, pobytu ve vězení a rozvoji andělské Geum-jiny aury.

První voice-over má představovat dceru hlavní postavy, Jenny. Ta tímto způsobem vypráví příběh své matky. Voice-over pokračuje v ironickém náhledu na příběh skrze poznámky o vražedkyni coby módní ikoně a možné hvězdě filmového plátna, či o postoji korejské společnosti, kterou nejvíce nešokoval zločin, ale krása vražedkyně: „Tvrдила, že se ho jen snažila utišit polštářem. Co nás však šokovalo nejvíce, byla její krása. (...) Režisér postrádající takt oznámil plány na Lee Geum-jin film a vzbudil tím odpor tisku. Ten podzim se puntíkované šaty staly nejžhavějším trendem.“ Popis akce plynule přebírá voice-over kněze. Obraz zachycuje jeho návštěvy ve vězení a prvotní kontakt: „Viděl jsem tě v televizi a za tvou zatraceníhodnou tvář jsem spatřil přítomnost anděla.“ Následuje voice-over Geum-ji, který je později diegeticky začleněn. „Anděl, je to možné? Opravdu ve mne přebývá anděl? A kde byl ten anděl, když jsem páchala ten d'ábelský čin?“ Obraz nabízí koláž záběrů Geum-jina modlení se, chování k ostatním spoluvězeňkyním a jejího života před zadržením. Druhá část voice-overu je součástí proslovu na „Dnech víry pro trestance“. Zde proklamuje myšlenku, že vězení je ideálním místem k tomu naučit se modlit, neboť zde všichni s jistotou vědí, že jsou hříšníky.

Pro absolutní plynulost přechodů Park využívá hudebních mostů a střihu dle podobnosti (detail vraždících rukou při rekonstrukci, modlící se ruce kněze, dvojdetail rukou při osobním setkání). (**Obr. 15 a-d**) Schéma záběr/protizáběr je modifikováno centrální kompozicí postav. Oproti neviditelnému stylu úvodní scény je v retrospektivní pasáži užito velmi sebevědomého stylu. Je zde odpoutaná kamera umístěná na jeřábu. V rychlé jízdě zkoumá detaily prostředí. Záběry jsou rychle přerámovány či přeastřeny. Kamera najíždí na jednotlivé postavy a opět je opouští. Obraz je desaturován a stylizován do podoby starého filmového pásu s kazy a chybějícími záběry. (**Obr. 16**) Temporytmus snímku je v této scéně na svém maximu. S ním kontrastuje klidný a pomalý voice-over Geum-jina proslovu o víře. Tato zvuková stopa svému příjemci-divákovi nijak nepomůže interpretovat scény v obraze, paradoxně některé z nich zobrazí přímo zavádějícím způsobem. Například část, v níž Geum-ja krmí svoji nemocnou spoluvězeňkyni jídlem, dostává zcela nový význam poté, co se z další retrospektivní sekvence následující až v polovině snímku dozvíme, že ji Geum-ja celou dobu krmila bělidlem. Tato mnohost znaků, jíž Park nabízí, divákovi velmi komplikuje jejich interpretaci. Zdánlivě chybí motivace jednotlivých obrazů. Samotnou povahu hlavní postavy je nutno neustále přehodnocovat, dle role, jíž hraje v jednotlivých částech příběhu. Ostatně už v samotné první scéně vystupuje na několika pozicích: vražedkyně, oběť, anděl, vězenkyně, mstitelka.

Pointou úvodní scény, k níž se snímek vrací po retrospektivní montáži, je odmítnutí tofu (tedy možnosti smíření se a čistého života bez dalšího hříchu). Logickou interpretací odmítnutí je, že právě v této chvíli Geum-ja přebírá roli mstitelky a očista je před samotnou pomstou bezcenná. V rámci klasické stavby žánru filmů o pomstě by měl příběh sledovat její cestu za naplněním této pomsty a následnou katarzí z tohoto naplnění plynoucí. Zprvu je však příběh vystavěn především na snaze etablovat Geum-ju do normálního života. Kamarádka jí zařídí byt, žena získá práci v cukrárně. Teprve poté je připravena realizovat vlastní dlouholeté plány. Narace se o nich prve zmíní až v sedmnácté minutě, samotnou postavu antagonisty, pana Baeka, nám představí až ve třicáté minutě snímku. Obě informace jsou do vyprávění začleněny pomocí retrospektivních sekvencí. Rovněž všechny Geum-jiny vztahy – s výjimkou pomocníka v cukrárně a Jenny – nejsou budovány v rámci lineární narativní linie (ta zobrazuje jen jejich současný stav), ale v rámci retrospektivních

sekvencí. Jako příklad poslouží retrospektiva vývoje vztahu s Jang-hui, jenž je první osobou, kterou Geum-ja po propuštění vyhledá.

Stylizace retrospektivních scén je vždy obdobná. Kamera v realistickém modu vyhledá protagonisty retrospektivní sekvence a s využitím „mrtvolky“ obrazu je postprodukčně do filmu vložen titulek se jménem a dobou výkonu trestu, v našem případě: „Kim Jang-hui 1998-2002 ve vězení“.¹⁵³ (**Ob. 17**) Park využívá co nejhladších přechodů mezi časoprostorem lineární akce a retrospektivou. Střih je skrytý pohybem kamery, děleným obrazem či je využito střihu dle podobnosti. Ve scéně s Jang-hui je dvojdetail objímající se dvojice, záběr se zastaví a je „otevřen“ coby tapeta dveří cely. Příběh přechází do retrospektivy. Následuje několik záběrů věnující se rozvoji vztahu dvou žen. U každé z vězeňkyň je rovněž zobrazen způsob, jímž si Geum-ja získala jejich přízeň (psychické problémy, vypořádání se s šikanující spoluvězeňkyní, transplantace ledviny). V případě první retrospektivy s Jang-hui narace dosud buduje iluzi andělského charakteru Geum-ji. (**Obr. 18 a, b**) Je zobrazena v detailu při rozjímání za zabitého Wo-ma, jehož fotografii má na stěně cely. Její tvář je postprodukčně rozsvícena „svatozáří“. Po jejím proslovu k Jang-hui ohledně očisty modlitbou se rozzáří i obličej druhé ženy. Velký celek zachycující exteriér vězení zobrazí zář vycházející z okna jejich cely. Scénu provází voice-over Jang-hui. Střihem Park plynule přechází v lineární linii příběhu. Začíná detailem rukou, až poté postavy zasadí do časoprostoru současného města za hranicemi vězení velkým celkem.

3.4.2. Anachroničnost narace, struktura vyprávění

Jak bylo naznačeno úvodní sekvencí, snímek představuje jednu lineární narativní linii, která je průběžně obohacována o nové narativní informace pomocí kompozičně motivovaných retrospektiv a flashforwardů záměrně porušujících stylovou kontinuitu. Tato struktura vyprávění je na první pohled matoucí a dezorientující. Poskytuje hlediska mnoha postav coby voice-overů jednotlivých částí a komplexní nelineární stavbu příběhu podpořenou mnohostí využitých stylů. Tato fragmentace je zdánlivě méně kontrolovaná, než je tomu v případě *Oldboye*, v němž tato technika tlumočila

¹⁵³ „김 양희 1998 년 - 2002 년 복역“

spíše pečlivou promyšlenost Woo-jinova plánu. Ústřední linie zaujímá časový rámec příběhu od Geum-jina propuštění po naplnění pomsty skrze rodiče zavražděných dětí a Geum-jino vykoupení se prostřednictvím obnovy vztahu s její vlastní dcerou Jenny. Retrospektivní části dále rozvíjejí historii vedlejších postav, která s hlavní narativní linií nesouvisí. Narace takto zobrazí například příběh ženy, jež zabila a následně ugrilovala svého manžela i jeho milenkou. Dalšími retrospektivami jsou vzpomínky detektiva na historii vyšetřování Geum-jina případu, či příběh cukráře, který ji po propuštění zaměstnal. Naopak o samotné vraždě a Geum-jině skutečné roli v Baekových zločinech narace významně mlčí. O její dceři se dozvídáme skrze krátký záběr fotografie dítěte s klokanem. Příběh nám nikdy nedovolí Geum-ju plně poznat. Narativní informace jsou stejně jako narativní linie rozkouskovány na mnoho krátkých útržků.

V ději se objevují velké elipsy spojené často s časoprostorovou montáží.¹⁵⁴ Park četně využívá i flashforwardy, které vždy o několik vteřin předběhnou scénu. Nejvýrazněji je jich užito v sekvenci zachycující konfrontaci rodičů s pravdou o smrti jejich dětí. (**Obr. 19 a-d**) Tyto flashforwardy jsou bez zvukového doprovodu a mají za cíl zesílit emocionální očekávání diváka, nastínit charaktery postav, které s výjimkou rodičů Wo-mua divák dosud nepoznal, a předjímat budoucí akci a atmosféru scény. Několikavteřinové expresivní záběry (detaily či polodetaily) zachycují reakci rodin na video popravu jejich dítěte. Obdobně je využito flashforwardu ve scéně se štěnětem, na němž si Geum-ja nacvičuje svoji střelbu na pana Baeka. Před samotnou střelbu na štěně je vložen vteřinový Baekův záběr. Teprve potom narace představuje pana Baeka. Příběh opět použije retrospektivní sekvenci, aby osvětlil minulost.

V hlavní linii pomsty dochází k zvratu, když Geum-ja přenechává svou mstitelskou úlohu rodičům zavražděných dětí a sama se mstí až třemi výstřely do již mrtvého Baekova těla. Klimax příběhu sám o sobě zpochybňuje úlohu pomsty. Ukazuje velmi snadnou přenositelnost pomsty z jedné postavy na druhou a zároveň nabízí explicitní debatu ohledně sociální a morální vhodnosti pomsty. Zvolený způsob popravu Baeka z role viníka přesouvá takřka do role oběti krvelačnosti rodičů. Deziluzi ohledně nesprávnosti samotného konceptu pomsty podporuje i způsob, jímž narace tuto

¹⁵⁴ Blíže o elipsách pojednává kapitola věnovaná manipulaci s časoprostorem.

pomstu zobrazuje. Sekvence je sice zobrazena jako přísně inscenovaný rituál. Její hodnota je však (a pro Parka typicky) neustále snižována řadou až zvráceným způsobem vtipných událostí doprovázejících katarzi. Rodiče se dohadují o pořadí, rozdělující si pláštěnky, posuzují sílu svých zbraní či jsou instruováni, jak nejlépe Baeka bodnout. Příkladem za všechny je záběr, v němž všichni sedí na lavici před popravou a pozornost upoutá muž sedící pouze s dřevěnou násadou. Poté, co se jeho soused nabídne, že mu půjčí svou zbraň, až bude hotov, neboť mu dřevěná tyč určitě nemůže stačit, druhý muž vytáhne zpod kabátu zbytek zbraně. Rázem je vytvořena velká nebezpečně vyhlížející sekera přesahující rozměry všech zbraní v místnosti. Scéna končí konstatováním: „Myslím, že tohle mi bude stačit.“

Pomsta je zakončena opět velmi organizovaným úklidem těla a důkazů. Další ironickou pointou je závěrečná večeře, při níž jsou již rodiče očištěni od předchozích událostí a jejich pozornost se přenáší k finanční stránce věci. Poté, co zanechají Geum-je čísla svých účtů, zůstává žena v restauraci jedinou postavou, jenž ke katarzi nedospěla. Paradoxně, a neobvykle pro filmy o pomstě, není katarze dosaženo pomstou, ale až samotným osobním vykoupením se. To je realizováno až skrze smíření se s dcerou. Prostředkem je postavě křesťanská víra. První explicitní snahu o vykoupení se představuje sebepotrestání, když si Geum-ja před Wo-movými rodiči usekne dva prsty.

Samotný antagonista, pan Baek, je narací představen až v polovině snímku. Pátrání po Jenny – z tohoto hlediska důležitější narativní linii – je věnován prostor již v první třetině snímku. Jenny byla po třináct let vychovávána v Austrálii, a kromě jazykové bariéry ji od její matky oddaluje i pocit krivdy za všechny roky, kdy byly odloučeny. Teprve poté, co Jenny své matce odpustí, může Geum-ja přijmout svou očistu. Symbolicky ji představují sněhové vločky padající na jazyk a bílý tofu dort. V zoufalé snaze dosáhnout vykoupení jednou provždy jej Geum-ja pojídá velkými hltavými sousty. Až nyní došlo k očištění od všech hříchů a ona je připravena již nikdy nehřešit. Možné pokračování směrem k normálnímu životu pak krom přítomnosti Jenny v závěrečné scéně, představuje i mladý milenec, kterého Geum-ja dosud odmítala. Mizí červené oční stíny a revolver, rekvizity proměňující Geum-ju v postavu mstitelky. Nyní Geum-ja přebírá roli matky.

Dle Lee Eunah v Parkově tzv. trilogii představují děti nevinné oběti a ztracené naděje dospělých. Jsou zranitelné skrze nefungující sociální strukturu. V *Oldboyovi* šlo o postavu Mi-do, jenž byla adoptována v zahraničí a následně obětí Woo-jinovy pomsty. Ve snímcích *Má je pomsta* a *Nebohá paní Pomsta* je operováno s tematikou únosu a následné smrti dětí, což je primárním motivem následné pomsty dospělých.¹⁵⁵ Ne náhodou se v obou filmech opakuje replika ohledně dvou druhů únosů: těch dobrých, při nichž je dítě navraceno rodině, a těch špatných, při nichž dítě zemře. Korejská společnost je v příběhu vždy hrozbou. Naopak „západní svět“ je u Parka výrazně idealizovaným místem zachovávajícím dětem jejich nevinnost. *Nebohá paní Pomsta* oproti předchozím dvěma snímkům nezdůrazňuje fyzické násilí, ale psychický konflikt mezi matkou a dcerou. Hrubost je ve filmu obsažena na emocionální úrovni. Pomsta je vždy zobrazena negativně. Jak prohlašuje Park „je to ta nejhlupejší věc, kterou lze učinit.“¹⁵⁶ I z tohoto důvodu je kladený důraz na dějovou linii smíření matky s dcerou ve snímku rozhodující.

3.4.3. Manipulace s časoprostorem

I v *Nebohé paní Pomstě* Park důmyslně manipuluje s časoprostorovou kontinuitou. Krom klasických tvrdých střihových přechodů, střihu dle podobnosti a split-screenů známých z *Oldboye*, se v ději objevují elipsy v rámci samotných záběrů. Kamera sleduje Geum-ju na ulici a pohybem vyjede o několik pater domu výše k oknům do místnosti, kde se už Geum-ja nachází. Obdobně je zobrazen její rozhovor se sociální pracovnící. Kamera zobrazí skrze okno na ulici stojící Geum-ju a svou jízdou přerámuje na sociální pracovníci za stolem. Centrálně komponovaný protizáběr ukazuje již v křesle sedící Geum-ju. (**Obr. 20 a-d**) Posledním případem je scéna popravu pana Baeka. Matka zavražděného Wo-ma je zde přítomna dvakrát. Nejprve stojí vně místnosti a je instruována, jak zacházet s nožem. Kamera přerámuje dovnitř a otočením zabere opět stejnou ženu, nyní již stojící před Baekem. Celý přesun do místnosti trvá necelé dvě vteřiny.

¹⁵⁵ LEE, Eunah. Trauma, Excess, And The Aesthetics Of Affect: The Extreme Cinemas Of Chan-Wook Park. In *Post Script* Vol. 34 Issue 1, 2014, s. 33-49.

¹⁵⁶ CHOE, Steve. Love Your Enemies: Revenge and Forgiveness in Films by Park Chan-wook. In *Korean Studies* 33, January 2009, s. 29.

Pokud se podrobněji zaměříme na užití split-screenů, lze ve snímku nalézt dvě rozdílné tendence. Park jimi opět zachycuje dva děje zároveň bez nutnosti tyto zobrazit lineárně za sebou. Příkladem je scéna, v níž Geum-ja v jedné části obrazu pomocí slovníku překládá dopis od své dcery. (**Obr. 21 a-d**) Ustavující záběr zobrazuje slovník, otočením jehož stránky je do obrazu včleněna Jenny interpretující dopis. Split-screen je několikrát přerušen celým záběrem slovníku či Geum-jiny tváře. Prolnutím obrazu se slova dopisu „vrývají“ Geum-je červeným inkoustem do tváře. Barevná stylizace spolu s expresivním hudebním doprovodem jasně tlumočí emocionální stav postavy. Další scénou se split-screenem jinému druhu je komunikace mezi Geum-jou a její dcerou pomocí pana Baeka-překladaatele. (**Obr. 22 a, b**) Zde se nejedná o dvě akce v rámci jednoho obrazu, ale o jednu akce zobrazenou z několika perspektiv, které se vzájemně „přetlačují“ v prostoru filmového rámu. Stříhem je navozena umělá iluze rozhovoru schématem záběr/protizáběr porušující prostorovou kontinuitu, v níž reálně Jenny zaujímá pozici za Geum-jou, nikoli naproti ní. Obě zmíněné scény demonstrují komunikační blok, který je v jejich vztahu zásadní překážkou. I proto jsou kompozičně Geum-ja a Jenny snímány schématem protipohledů zdůrazňujících tento problém.

Park se tak ve využití split-screenu posouvá dále než v *Oldboyovi*, kde split-screen skutečně pouze nahrazoval flashbacky a nutnost lineárního řazení scén. Nyní jde o rozdílná hlediska akce. *Nebohou paní Pomstu* charakterizují právě takovéto manýristické experimenty s filmovou formou. Park se nijak netajil svým záměrem vytvořit co nejvíce vizuálně zajímavý snímek. Mimo split-screenů kombinuje několik prostorových a časových rovin pomocí stříhu a postprodukce. Postupu je využito již v první retrospektivě, v níž je obraz Jang-hui objímající Geum-ju plynule „odkloněn“ jako součást dveří, kterými právě do cely vchází bachařka. Jedná se o propojení jak dvou časových, tak dvou prostorových rovin. Obdobně je prolínání časoprostoru užito ve scéně rekonstrukce manuálu ke zbrani, jenž Geum-ja získala od severokorejské agentky, o níž se ve vězení starala. (**Obr. 23 a-c**) Nejprve je zobrazena koláž jednotlivých stránek návodu, následně je děj prolínáčkou plynule přenesen do vězení. Za postavu je prolnuto jiné pozadí i popředí, nakonec mizí i Geum-ja samotná a obrazu dominuje zcela odlišný časoprostor. I ve zcela standartním postupu, jakým je křížový stříh – zde jde o scénu, v níž na Geum-ju s dcerou zaútočí Baekem najatí vrazi – Park využívá nestandardních technik.

Úvodními záběry sice zobrazí jak dvojici matky s dcerou, tak dvojici vrahů v autě, samotné přepadení je však inscenováno mimo obraz coby zvuková stopa obrazu večeřícího Baeka, jenž vraždu objednal. Následně, již s obrazem akce, přebírá zvuková hudební složka expresivní funkci a určuje temporytmus střihu i pohybů kamery a celkovou náladu scény.

3.4.4. Styl

Snímek je velmi stylisticky různorodý a až manýristický ve způsobu, jímž Park kombinuje jednotlivé techniky. Cílem je vizuálně stimulovat diváka odlišnými prostředky, než které nabízí klasická kinematografie. Jak režisér sám přiznává ve svém rozhovoru pro *Sight & Sound* z roku 2006, samotná stylizace snímku měla za cíl symbolicky rozvinout základní témata snímku, v tomto případě nevinnost, pomstu a vykoupení.¹⁵⁷ Důsledné dodržování stylových kódů bylo pro dosažení efektu a emocionální katarze v závěru klíčové, už od úvodní titulkové sekvence. „V ní lze nalézt bílé tofu a dort coby čistotu, rudé svíce a krev coby vykoupení, černou zbraň a kožený plášť jako znaky pomsty. Ve chvíli, kdy je snímek takto interpretován, je však degradován v něco běžného a banálního.“¹⁵⁸ Lze říci, že styl se proměňuje spolu s rolí, kterou Geum-ja v rámci snímku přebírá, a spolu se změnou v časoprostoru příběhu. Jediné, co zůstává konstantním, je nediegetický hudební doprovod, převážně Vivaldiho a Paganiniho skladby. Ty elegantně hladce proplouvají příběhem a spojují jednotlivé fragmenty minulých i současných událostí syžetu. Hudba je jediným kódem, který divákovi dovoluje nahlédnout do duše a motivací jinak bezvýrazné Geum-ji. Jejím prostřednictvím Park rovněž v několika vteřinách mění náladu černohumorných scén v melodramatickou a naopak.

Park výrazně omezuje subjektivitu narace. Použitý voice-over již dospělé Jenny vypráví příběh z pozice třetí osoby a je objektivní, stejně jako kamera. Ta je spíše nezávislým pozorovatelem událostí. V první části snímku převážně statická, později čím dál odpoutanější. Zpočátku je obraz rozdělen výhradně mezi celky a detaily,

¹⁵⁷ JAAFAR, Ali. *Interview: Park Chan-wook* [online]. *Sight & Sound*, February 2006. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49261>>

¹⁵⁸ „There's the white of the tofu and cake, the red of the candles and blood, the black of the gun and leather coat. They symbolise purity, atonement and vengeance respectively. But the moment a film is explained like this it is degraded into something commonplace.“ Tamtéž.

v závěru už sledujeme smíření matky s dcerou v jedné dlouhé kamerové jízdě. Již zmíněná mnohost styl je nejvíce patrná v podrobně analyzovaném úvodu snímku. Zde Park na ploše několika minut kombinuje klasický nepříznakový/neviditelný styl, styl zpravodajství a styl zkažených starých záběrů. Zbytek snímku využívá důsledné barevné stylizace, kterou podporuje částečná desaturace obrazu a proměnlivé barevné schéma záběrů. (**Obr. 24 a, b**) Ústředními se díky tomu stávají právě kombinace bílé, červené a černé barvy.¹⁵⁹ Zobrazené město je převážně šedivým betonovým místem. Kadeřnický salon, v němž Geum-ja přespává, je vytapetován červeným tygrováním vzorem s pruhy připomínající vězení a odrážející tak mentální a emocionální stav postavy.

Jednotlivé fáze Geum-jina života jsou rovněž definovány pomocí barev. Bílá, puntíková šaty a „svatozář“ jsou symboly andělské aury a nevinnosti, jež Geum-ju paradoxně provází lety jejího trestu. Červená v podobě svíček demonstruje ženinu snahu očistit se pomocí křesťanské víry. Červeným symbolem je i krev, nejvíce akcentovaná v tragikomické scéně, v níž si Geum-ja seká prsty a sama sebe tak trestá za své minulé hříchy. Pomsta je pak signalizována červenou barvou Geum-jiných očních stínů, černým oblečením a revolverem. Konec příběhu pomsty, očista a vykoupení je opět bílá tentokrát v podobě dortu a sněhu. Kompozičně příběh začíná nevinností a končí vykoupením se hlavní hrdinky. Ta v rámci příběhu přebírá mnoho rolí jak formálně (matka/madona, vězeňkyně, mstitelka), tak i v rámci funkční narativní stavby (objekt vyprávění, vedlejší postava retrospektiv, hlavní vykonavatel pomsty, koordinátor pomsty jiných).

Sekvence snímku jsou za sebou řazeny převážně dle kompoziční motivace. Často jde o přechody z realistického světa do surreálné dimenze s jinou barevnou stylizací, saturací obrazu, zvukovou kulisou i subjektivně pozměněnými postavami, jejich okolím a mizanscénou. Přechody se dějí i v rámci jediného záběru postupným prolnutím. Příkladem těchto vizí je mrtvý Wo-mo hrající si pod stolem v Geum-jině bytě či snová scéna v níž Geum-ja táhne na sáňkách spoutaného psa. V detailu je k psímu tělu montáží přidána Baekova hlava. Poslední vizí je již dospělý Wo-mo na zemi v koupelně, kde si Geum-ja po pomstě odličuje oči.

¹⁵⁹ DVD vydání snímku obsahovalo tzv. „Fade to Black and White version“. V této verzi snímku se spolu se stále temnější náladou filmu vytrácely i barvy. Závěrečná scéna smíření byla zcela černobílá.

3.4.5. Závěrem – mnohost stylů a rolí

Fabule snímku vypráví příběh ženy, jenž se rozhodne odstranit skvrnu vlastního hříchu, jehož vysvětlení syžet nabízí prostřednictvím flashbacků, eliptického vyprávění, split-screenů a časoprostorových montáží. Tématu pomsty Park podřizuje obrazovou složku i výběr hudby.¹⁶⁰ Zároveň je pomsta neustále zpochybňována. Park vyhocené scény často odlehčuje humorem, Baek pro způsob zabití vzbuzuje lítost. Navzdory klasickému schématu filmů o pomstě dochází v tomto snímku ke katarzi až vykoupením se Geum-ji skrze smíření se s vlastní minulostí.

Snímek velmi jasně tlumočí téma nesmyslnosti pomsty, avšak nabízí velmi nesouvislé informace o příběhu samotném. Snímek obsahuje nepřehledné množství znaků paradoxně ztěžující jeho následnou interpretaci. Důležité body jsou záměrně vynechány a motivují diváka doplňovat tyto mezery dle vlastní představivosti. Tyto nejasnosti se týkají vypravěče a hlediska příběhu,¹⁶¹ chybějící motivace obrazů i jasného postavení Geum-ji v příběhu. Diváka ve výsledku spíše provází a střídá role vnucené jí okolím: pro Baeka přijme úlohu vražedkyně, detektiv jí pomáhá vybrat při rekonstrukci správnou vražednou zbraň, kněz jí vsugeruje myšlenku na vlastní andělskou auru. Ve vlastní pomstě je pouhým zprostředkovatelem a pozorovatelem pomsty rodičů zavražděných dětí. Význam postavy je nutno neustále aktualizovat dle nelineární struktury snímku, která zostrňuje rozdíly mezi jednotlivými rolemi, jež Geum-ja zaujímá v jednotlivých úsecích. Stejně nejednotná je i motivace dílčích částí narace. Role mstitele je rovněž proměnná v čase: Geum-ja, rodiče dětí i dcera Jenny.

Motivace snímku je především kompoziční. Park využívá mnoha stylistických postupů, jejichž kombinacemi vytváří reálný nereálný svět. Zde jedna časová rovina nahrazuje druhou a jeden prostor přechází v druhý. Kompozice ovlivňuje vazby mezi sériemi obrazů. Realistický svět je plynule spojen se surreálnem z něj vybočujícím a demonstrujícím mentální stav postav: štěně s Baekovou hlavou, svatost Geum-ji skrze svatozár, nápis „*you have /no/ mother*“ na nebi plynule se měnící v montáži, duch Wo-ma i samotná titulková sekvence proměňující přípravu dezertu v krvavou scénu.

¹⁶⁰ Ústřední Vivaldiho motiv „*Cessate, omai cessate*“ vypráví příběh ženy mstící se muži, jenž ji podvedl, Paganini údajně upsal svou duši ďáblu, aby dosáhl dokonalé hry na housle.

¹⁶¹ Tím by měla být Geum-jina dcera Jenny, již ve starším věku.

3.5. Jsem kyborg, ale to nevadí

Produkčně distribuční fakta, schéma analýzy

Snímek *Jsem kyborg, ale to nevadí* byl natočen roku 2006. Park se jeho prostřednictvím oprostil od tématu pomsty. Výsledný film si však stále uchovává příliš temný podtón na to, aby mohl být označen za romantickou komedii, počínaje prostředím léčebny pro duševně choré a konče sebedestruktivní anorexií hlavní postavy. Pracuje s pro Parka typickým bizarním humorem, užitím násilí a střídáním žánrových poloh.¹⁶² Snímek má pomalejší tempo a je určen jinému divákovi než ty předchozí. Dle svých slov chtěl Park natočit film, na který by se s porozuměním dokázala podívat i jeho dcera.¹⁶³ V kontextu jihokorejské kinematografie, již tradičně dominují především romance, komedie a melodramata, je *Jsem kyborg, ale to nevadí* paradoxně typičtějším reprezentantem domácí tvorby než Parkovy známější a mezinárodní kritikou více ceněné snímky.¹⁶⁴

Vyprávění sleduje příběh dívky Jong-gun, jež věří, že je ve skutečnosti kyborgem, a Il-Suna, mladíka, který se z obavy před vlastním zmizením stal kleptomanem a je přesvědčen, že dokáže krást i lidské duše a vlastnosti. Snímek sleduje vývoj jejich vztahu napříč pobytem v léčebně pro mentálně choré, kam se dívka dostala po svém sebevražedném pokusu v továrně na rádia a Il-Sun na vlastní žádost namísto pobytu ve vězení. Vedlejší dějové linie pak charakterizují pestrý kolorit dalších pacientů a jejich vlastních subjektivních představ a příběhů. V retrospektivách se narace opětovně vrací k dívčině minulosti a poskytuje nové informace nejen o její subjektivní identitě coby kyborga, ale i rodinných problémech a sebeklamu, které k této představě vedly.

V následujícím textu nejprve zhodnotím úvodní sekvenci snímku. Následně se detailněji zaměřím na manipulaci s časoprostorem příběhu a anachronickou stavbu

¹⁶² SHANKER, Tarun. *I'm a Cyborg But Thats OK (사이보그지만 괜찮아) Movie Review and Image Gallery* [online]. Asian Cinema Drifter, September 29, 2012. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<https://web.archive.org/web/20120926134755/http://www.acdrifter.com/Asian-Movie-Review/118/Im-a-Cyborg-But-Thats-OK.html>>

¹⁶³ BENNETT, Bruce. *Irrational beauty: Park's I'm a Cyborg, But That's OK* [online]. Global cinema, January 2, 2017. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://btbennett.wordpress.com/tag/park-chan-wook/>>

¹⁶⁴ Tamtéž.

narace střídající lineární děj, retrospektivy a subjektivní vize hlavních postav. V další části se věnuji subjektivní naraci, v tomto snímku využité v dosud pro Parka největší míře, a to i díky možnosti subjektivními technikami charakterizovat nebyvale velké množství duševně nemocných postav.

3.5.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku

V úvodu snímku je představena narativní logika, práce s jednotlivými časoprostory, stylem snímání a subjektivní narací, která je s malými obměnami konstantně užitá v celém vyprávění. Úvodní titulková sekvence je stejně jako v předchozích dvou snímcích již součástí narativní výstavby snímku. Není však pouze nediegetickým tematickým motivem, ale vsazuje titulky přímo do vyprávění. (**Obr. 25 a, b**) Představuje nám hlavní postavu Jong-gun při zdánlivém pokusu o sebevraždu, který vedena představou, že je ve skutečnosti kyborgem a potřebuje dobít baterky. Sekvence, která je volnou citací Langova úvodu k *Metropolis* (1927) zachycuje vnitřní mechanismus stroje se všemi jeho převody a mechanickými částmi. (**Obr. 26 a-c**) V další scéně kamera horizontálně pomocí headshotu a jízdy snímá roboticky přesné pracovnice továrny na rádia, kterak dle zvukového návodu sestavují části dohromady.

Po úvodním představení mechaničnosti továrny narace diváka informuje o dívčině činu a rovnou nabízí první možnou interpretaci z úst její matky, která o něco později konzultuje dceřin stav s doktorkou v léčebně pro mentálně choré. Park obě časové i prostorové roviny vzájemně propojuje jak v obraze střihem dle podobnosti, tak pomocí zvukových mostů a hudebního motivu. Kamera je extrémně pohyblivá. Postupně najíždí na detail matky vyprávějící o babičce, ihned po přenosu obrazu do minulosti je však k němu přiřazen voice-over továrního hlášení. Holčička v minulosti začíná svou větu dětským hlasem, jenž postupně stárne v hlas matky a přesouvá děj znovu do ordinace. Matčin rozhovor s doktorkou provází záběry Jong-guniny sebevraždy, do níž zároveň promlouvá tovární hlášení.

Narace je v této sekvenci záběrů extrémně sebeuvědomělá. Využívá pohybů kamery při plynulém přerámování obrazu, hlediskových záběrů doktorky, matky, ale paradoxně i radiové antény shlížející na Jong-gun. Park využívá radiovou anténu coby záminku k vertikálnímu pohybu kamery a zpětnému headshotu na dívku za

stolem. (**Obr. 27**) S blížící se sebevraždou se zkracuje i délka záběrů a původní polodetaily se mění v účelně zvolené detaily demonstrující významné prvky prostředí či jednotlivé objekty. Posledním detailem sekvence je záběr dívky zapojující se do zásuvky.

Estetická čistota digitálního obrazu¹⁶⁵ tvůrcům dovoluje zakomponovat do obrazu zbývající titulky coby součást rekvizit (lepící páska, myš, bota, štítky na dveřích) a zároveň barevně saturovat prostředí továrny (rudá stylizace kostýmů dělnic) a vytvořit subjektivní obraz Jong-guniných barevně nabitých prstů. (**Obr. 28**) Subjektivita je ve scéně zdůrazněna i surreálností voice-overu výrobních instrukcí, který v jedné chvíli Jong-gun zadává – dívčinou imaginací vytvořený – příkaz „připojte se do zásuvky“. První exteriérový záběr ukáže továrnu v bouře a dynamická kamera zkoumá pochmurné okolí stavby. Následuje headshot padající dívky a statický záběr ničím nepřerušené práce ostatních dělnic. V protikladu k továrně se sekvence představující léčebnu sestává skoro výhradně z dlouhých a extrémně variabilních kamerových jízd zkoumajících prostředí a postavy. Zároveň tato druhá úvodní sekvence pracuje i se subjektivitou, ať už ve zvukové složce (škytající hodiny) či v obraze (detaily popisovaných postav mají atributy Sol-mina vymyšleného příběhu).

Narace je do velké míry sebereflexivní a sama s postupem děje odhaluje nedůvěryhodnost jednotlivých postav či narace obecně. Prvně v úvodním rozhovoru matky s doktorkou. Ta tehdy zapře, že by její dcera před incidentem někdy dala najevo, že něco není v pořádku. V rámci jedné z retrospektiv je však později ve snímku ukázán rozhovor, v němž Jong-gun matce sděluje, že je kyborgem, a ta jí zakazuje o problému mluvit z obav, že tím poškodí pověst vlastní restaurace. Druhým příkladem nespolehlivého vyprávění je úvodní sekvence informující Jong-gun i diváka o prostředí a obyvatelích léčebny. Narace nejprve vše představí subjektivní optikou spolupacientky Sol-mi, včetně četných odboček charakterizující smyšlenou historii několika dalších pacientů. V závěru sekvence je Sol-mi přerušena doktorkou, která Jong-gun vysvětluje, že Sol-mi trpí tzv. mýtománií. Po šokové terapii přišla o všechny své vzpomínky a snaží se je nyní nahradit nově vymyšlenými.

¹⁶⁵ Bylo užito vyper HD kamery.

3.5.2. Časoprostor a narativní linie

Narace divákovi poskytuje napříč celým snímkem lineární děj sledující pobyt Jong-gun v léčebně a vývoj jejího vztahu k mladíkovi Il-sunovi. Tato narativní linie je průběžně přerušována dílčími retrospektivními sekvencemi, jež jsou motivovány vyprávěním jednotlivých postav, ať už jde o jejich reálné vzpomínky či smyšlené události demonstrující jejich chorobu. Pro smyšlené informace od pravdivých pro divákovu lepší orientaci vymezuje skrze chybějící obrazovou složku smyšlenek, jsou vyprávěny pouze voice-overem. Na pravdě založené vzpomínky postav jsou vždy doplněny adekvátním obrazem. Signifikantním znakem Parkovy tvorby je i v tomto snímku propojování jednotlivých časových a prostorových rovin skrze širokou škálu prostředků. Již v úvodní mikroanalýze jsem zmínila zvukové mosty, v nichž jednotlivé voice-overy hlasů, ruchů či hudby plynule přechází z jednoho prostoru do druhého. Stříhová skladba je díky tomu plynulejší. Zároveň zvukové mosty – u Parka dlouhé i několik vteřin – umožňují divákovi tvořit konotované významy na základě spojení jinak oddělených dějů v jeden celek. Děje se tak především v okamžiku, kdy zvuk jednoho prostředí funguje jako voice-over druhého prostředí v obraze. Dobrým příkladem je právě scéna sebevraždy v úvodu snímku.

Park rovněž využívá již předchozími snímky ověřené propojování dvou prostorů dohromady. Jde o tři způsoby, z nichž prvním je využití zrcadla, v jehož hloubce se nalézá další prostor. Tentokrát jde konkrétně o „bránu“ do subjektivního světa, v němž zamilovaná dvojice pacientů může být na chvíli sama. (**Obr. 29 a-c**) Druhým prostředkem je užití stříhu na základě podobnosti ve spojení s velmi pomalým prolnutím obrazu. Postup funguje nejlépe v retrospektivní scéně, v níž matka vypráví o svém vlastním dětství. V rámci scény holčička mluví čelem ke kameře a nejprve jí zestárne hlas (coby zvukový most do současnosti), následně je její detail prolnut se záběrem ženy, jenž svou vzpomínku vypráví doktorce. Třetím způsobem je digitální umístění dalšího prostoru za otevírané dveře z jiného časoprostoru. Jde o modifikaci stříhu na základě podobnosti, avšak minimalizující rušivý element stříhu. Kamera skrze svůj pohyb plynule vjíždí do jiného prostoru i času. Jong-gunin monolog sdělující její život od odjezdu babičky po umístění do nemocnice provádí diváka skrze několik časových a prostorových plánů. Následně je uprostřed další scény sekvence monolog nahrazen monologem další postavy Kop Dan, aby diváka opět

provedl několika prostory spojenými plynulým pohybem kamery. Ta obsáhne celou jídelnu i výrazy ve tvářích obou žen v jediné scéně-záběru Kamera je objíždí, střídavě s nájezdy a odjezdy. Odjezdem Park následně stříhá ve stejném duchu na další prostor. **(Obr. 30 a-c)**

Ačkoli je lineární dějová linie zdánlivě dominující času snímku (jeho tři čtvrtiny), k postupnému odhalování atributů a psychologických vlastností hrdinky slouží především retrospektivní sekvence zobrazující její vztahy s matkou a babičkou. Její duševní nevyrovnanost pak demonstrují subjektivní sekvence, v nichž se mstí doktorům v bílém, kteří odvezli její babičku, a snové sekvence, v nichž se svou babičkou mluví ve zdánlivě idylické digitálně saturované krajině. Bez těchto narativních informací zdánlivě retardujících katarzi příběhu by samotná ústřední linie byla jen stručnou zprávou o vyléčení anorektické dívky bez vnitřního psychologického přesahu a účinné katarze. Retrospektivy i snové pasáže tudíž diváka informují o psychologické motivaci hrdinky, jenž má vliv na další postup děje.

3.5.3. Sebevědomí narace a stylu

Důležitost stylové složky pro analýzu veškeré Parkovy tvorby již byla naznačena ve všech předchozích analýzách. Natáčení na digitální kameru Parkovi v tomto filmu umožnilo experimentovat jak v práci se zcela odpoutanou kamerou zkoumající prostředí jako další protagonista, tak v následné postprodukční úpravě materiálu směrem k hyperrealistické saturaci záběrů a plynulosti zpomalených sekvencí. Hyperrealistická stylizace je zde příznakem subjektivního hlediska či snění. Zde konkrétně tematizuje duševní stav jednotlivých postav, které ve stylizovaném obraze vystupují. Výsledná vizuální stránka se pohybuje na rozhraní dětské imaginace a idylických exteriérů a v ní obsaženého skrytého zoufalství. Několikrát je opakován idylický motiv zelené louky v nádherné krajině s lavičkou uprostřed. Zoufalství je představeno jako cizí síla, nad níž se nedá vyhrát: v jedné z vizí je setkání Jong-gun s babičkou přerušeno nataženou gumou, jež babičku na konci scény „odstřelí“ pryč. **(Obr. 31 a, b)**

Složitě kamerové jízdy zkoumají prostředí a cíleně diváka navádějí k důležitým detailům. Bruce Bennett v souvislosti se stylem *Jsem kyborg, ale to nevdí* nachází zjevnou inspiraci v žánrech muzikálu a pohádky. Tato inspirace pochází

z choreografické práce s pohyblivou kamerou. Ve snímku takřka nelze nalézt scénu natočenou bez kamerové jízdy, záběrů z jeřábu, kamery proplétající se prostředím a tančící okolo herců, či sledující akci z nepřírozeného úhlu.¹⁶⁶ Jedním z důsledků takto sebevědomé kamery je jistá nereálnost a problematičnost zobrazených událostí. Stejného efektu je dosaženo ve chvíli, kdy jsou události popisovány perspektivou jednoho z pacientů léčebny, případně postavy promlouvají přímo do kamery. Narace je skrze kombinaci všech těchto prvků velmi sebevědomělá. Navíc sama odkazuje k procesu vyprávění tematizací motivu tzv. mýtománie. Parkovým záměrem bylo zobrazit léčebnu z pohledu jejích pacientů, takřka bez zásahu personálu, který se o ně stará.¹⁶⁷ Dle Bennetta je v Parkově snímku, na rozdíl od častých zobrazení obdobných ústavů coby d'ábelských institucí přivádějících své pacienty k šílenství skrze léky a elektrošokovou terapii, léčebna pro mentálně choré zobrazena jako pestré a nereálně psychedelické místo na hraní.¹⁶⁸

I v tomto snímku se Park snaží vyhnout schématu záběr/protizáběr a rozhovory snímá skrze přerámování v rámci jednoho záběru, případně využívá polodetaily postav z profilu. V sekvenci psychoterapeutického sezení ve venkovním pavilonu uvolněná kamera proplouvá mezi pacienty sedícími v kruhu a svým pohybem nahrazuje klasické schéma při zachování hledisek postav. (**Obr. 32 a-c**) Je využito typické Parkovo rozzáběrování prostoru do krátkých výstižných detailů sledující záměr narace (ve zkratce popsat prostředí, charakterizovat situaci) či hledisko hlavní postavy. V *Jsem kyborg, ale to nevadí* jsou hlediskové záběry samy o sobě zdrojem vizuálních gagů a vtipu, neboť se hlavní postava/kyborg snaží komunikovat i s předměty. Ve scéně rozhovoru se zářivkou kamera akci snímá střídáním hledisek Jong-gun a samotného světla hledícího na Jong-gun z nadhledu. Krátký detail zobrazuje dívku s nasazenými zuby po babičce. Ty jí mají údajně propůjčovat schopnost komunikace s elektronikou.

¹⁶⁶ BENNETT, Bruce. *Irrational beauty: Park's I'm a Cyborg, But That's OK* [online]. Global cinema, January 2, 2017. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://btbennett.wordpress.com/tag/park-chan-wook/>>

¹⁶⁷ Jedinou relativně důležitější osobou z řad personálu je Jong-gunina doktorka.

¹⁶⁸ BENNETT, Bruce. *Irrational beauty: Park's I'm a Cyborg, But That's OK* [online]. Global cinema, January 2, 2017. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://btbennett.wordpress.com/tag/park-chan-wook/>>.

3.5.4. Subjektivní narace

Park do lineární narace volně zařazuje jednotlivé subjektivní narativní odbočky. Většina z nich je pečlivě narativně vystavěna skrze subjektivní alternativní realitu pacientů v jinak realisticky motivovaném prostředí léčebny. Jejich specifikem je subjektivní deformace skrze duševní chorobu každé konkrétní postavy. V případě Jong-gun jde o destruktivní vize, v nichž zabíjí ty v bílých pláštích, kteří odvezli její babičku, u Il-suna se jedná o pocit neustálého zmenšování mladíkovy fyzické podoby. **(Obr. 31 c, d)** Mezi pacienty lze dále nalézt muže, jenž se cítí být vinen za všechna neštěstí, co se kolem něho dějí, a nedokáže se přestat omlouvat a chodit pozpátku, policistu, za jehož neúspěšnost může chlupatá manželka či ženu posedlou správnou péčí o pleť.

Příkladem inscenování subjektivní reality mi bude Kop Dan, pacientka závislá na přejídání se a péči o svou pleť. **(Obr. 31 e)** Je přesvědčena, že mentolová zmrzlina a tomelové ponožky vzájemným třením vytvoří statickou elektřinu a dokážou jí vznést do výšky. Skutečně se tak ve snímku stane. Park však Kop Daninu představu, v níž se skutečně lehce vznese a imaginární protivítr jí cuchá vlasy, inscenuje na její vlastní posteli ve středu záběru. Na dalších postelích spí ostatní pacientky, které tato subjektivní představa nijak neovlivnila, nemají o ní ponětí. Obdobně je snímáno umístění „rýžového megatronu“ do Jong-gunina těla či postprodukčně přidaná průhlednost dívčina těla při záběrech megatronu, již zpracovávajícího první sousta. **(Obr. 33 a-c)** Návrat do reality je zpravidla učiněn nepříznačným stříhem, který Park pro jiné účely ve snímku skoro nevyužívá a nahrazuje ho plynulejšími způsoby stříhu již zmíněnými výše.

Další subjektivní rovinu tvoří scény odehrávající se v idylické barevně saturované krajině „za zrcadlem“. Tento prostor využívá nejen Jong-gun s Il-sunem, ale i další pacienti, jejichž osobní historii se narace v mnoha vedlejších liniích věnuje. Alternativní realitu vytváří Park spolu s kameramanem Jung Jung-hoonem v pastelově barevných a zářivých tónech. Což z prostředí činí přitažlivější místo než, kterým je modrobílá budova léčebny. **(Obr. 31 a)** Ve výsledku je tato alternativní realita prostorem, kde se mentálně chorým dostává větší volnosti k sebevyjádření. V kontrastu lze vnímat prostředí léčebny, kde je jejich excentričnost a abnormalita

pro smích. V alternativní realitě Park nabízí hlubší sondu do jejich motivací, rodinných vztahů, obav i vlastního světa.

Divákovi se dostává dostatku informací, aby mohl později s postavami soucítit, spíše než se jim vysmívat za důsledky, které má choroba na jejich chování v rámci běžné reality. Jong-guninu představu, že je ve skutečnosti kyborgem – v realitě zachycenou jen skrze její snahou dobít si energii z baterek, postprodukční zbarvení kontrolků na prstech u nohou či neúmyslně vtipné rozhovory s elektrickými spotřebiči, např. na téma „A ty jsi vždycky věděla, že jsi světlo?“ – Park v alternativní realitě doplňuje několika scénami demonstrujícími její blízký vztah s již zesnulou babičkou, hloubku vztahu s Il-sunem i rozpory s vlastní matkou. Scény demonstrují i její vážnou starost o podstatu svého života a bytí kyborgem. Dívčino chování již není po uvedení těchto scén do kontextu realisticky motivované narativní linie divákovi k smíchu, ale budí spíše soucit.

3.5.5. Závěrem – narace trpící mýtománií

Příběh má svou hlavní narativní linii s jasně určenou protagonistkou. Taktéž v rámci klasické narativní konstrukce nabízí druhou linii sledující vývoj heterosexuálního vztahu mezi Jong-gun a Il-sunem. V čem se od klasické narace liší je však způsob, jímž do děje zapojuje jednotlivé časoprostorové roviny, ať už jde o retrospektivy, události odehrávající se ve stejném čase, ale v jiném prostoru, či subjektivní vize postav. Park ve velké míře využívá uvolněné kamery, reviduje základní schémata stříhové skladby jejich nahrazením plynulým pohybem v prostoru a následným přerámováním mezi jednotlivými velikostmi záběru či dvěma akcemi. Snímek nabízí jeden hlavní narativní příběh obohacený o mnoho vedlejších realisticky nemotivovaných dílčích linií. Část z nich se odehrává v alternativním světě jednotlivých pacientů. Zde jsou blíže charakterizovány jejich atributy, na něž není čas v prostoru hlavní narativní linie odehrávající se uvnitř léčebny.

Zvýšená subjektivita, jejíž využití motivovalo i prostředí příběhu z léčebny mentálně chorých a určení snímku pro teen a dospívající publikum, je rovněž odklonem od klasické narace v Bordwellově pojetí a má blíže k jeho konceptu umělecké narace. Vyprávění je taktéž vysoce sebeuvědomělé. Kamerové jízdy a nepřirozené úhly kamery zkoumají prostředí i postavy. Stříhová skladba klade do opozice i prvky

z několika různých prostorů a časů. Samotný akt vyprávění je navíc částečně sebereflexivní, když v několika případech tematizuje způsob jímž, jsou příběhy vytvářeny a dále vyprávěny. V zobecňujícím pohledu na snímek lze říci, že tzv. „mýtománií“ trpí i celá narace snímku. Ve svém průběhu často zobrazuje subjektivní, avšak smyšlené zážitky jednotlivých postav spolu s jejich reálným vystřízlivěním skrze terapie a lékařské zákroky, které jsou na pacientech prováděny. Ve stejném duchu narace informuje o mnoha událostech, aby je v jiné části příběhu opět vyvrátila.

3.6. Žízeň

Produkčně-distribuční fakta, schéma analýzy

Žízeň byla roku 2009 řazena mezi neočekávanějšími jihokorejskými filmy. Snímek vznikl na motivy Zolovy novely *Thérèse Raquin*,¹⁶⁹ z níž si Park vypůjčil základní prvek milostného trojúhelníku a důraz na hloubkovou studii psychiky jednotlivých postav. Děj obohatil o katolickou symboliku zdůrazňující morální rozměr příběhu a téma vampirismu, do velké míry coby kontrastu katolické víry hlavní postavy. Snímek byl díky režisérovi renomé celkem úspěšný v kinech,¹⁷⁰ reakce diváků i kritiky však byly rozporuplné. Na jedné straně chválily preciznost Parkova stylu, na druhé kritizovaly nemorálnost obsahu.¹⁷¹ *Žízeň* získala roku 2009 Cenu poroty na MFF v Cannes a vyvolala diskuzi, zda lze Parka řadit ke komerčním či auteurským režisérům, neboť v porovnání s ostatními snímky festivalu byla *Žízeň* spíše komerčním filmem.¹⁷² Park ve svém interview pro *Korean Society* zmiňuje, že podle něj je komerčním každý film, za který dostane honorář. Důležité pro něj vždy bylo vytvářet unikátní filmy s rozpoznatelným stylem.¹⁷³

Na počátku příběhu odjíždí kněz Sang-hjon jako dobrovolník do Afriky, aby se podílel na lékařském výzkumu smrtelného Emanuelova viru. Umírá, ale díky transfúzi „d'ábelské“ krve se probouzí coby upír. Pro morální zvrácenost toho, čím se stal, se neúspěšně pokouší o sebevraždu, záhy se však zaplete se ženou svého kamaráda z dětství, Tche-ču. Ta je znučená svým životem s nevlastní matkou/tchýní, paní Ra, a bratrem/manželem, Kang-uem, o jehož zabití v noci snívá. Její fantazie ještě zesílí, když se zamiluje do Sang-hjona. Stejně jako v Zolově novele, milenci

¹⁶⁹ Novela *Thérèse Raquin* byla Émilem Zolou vydána roku 1867 a patří k proudu francouzského naturalismu. Obsahuje témata trestu a pouta svazujícího dvojici k sobě, jednotlivé postavy Zola buduje jako příklady čtyř temperamentů (melancholik, sangvinik, flegmatik a choleric), mileneckou dvojici autor označuje coby lidské bestie jednající na základě instinktu.

¹⁷⁰ V jihokorejských kinech snímek vidělo na 2,1 mil. diváků. In KIM, Kyu Hyun. *Korean Movie Reviews for 2009* [online]. Korean Film, 2009. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.koreanfilm.org/kfilm09.html>>

¹⁷¹ Tamtéž.

¹⁷² WILSON, Flannery. Grand Guignol and littérature putride in contemporary Korean horror cinema: Park Chan-wook's cinematic translation of Zola's *Thérèse Raquin*. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 3 no. 2, 2011, s. 140.

¹⁷³ *The Korea Society Interviews Park Chan-wook* [online]. The Korea Society, July 2009. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <http://www.koreasociety.org/interviews/the_korea_society_interviews_park_chan-wook.html>

muže zabijí shozením z loďky při rybaření. Po smrti syna postihne paní Ra mrtvice a je zcela odkázána na pomoc snachy a kněze, který nyní bydlí u nich doma. Po hádce ohledně viny nad smrtí Kang-ua Sang-hjon milenku zabije, ale z lítosti ji rovněž promění v upíra. Následně se projeví rozpory mezi knězem, jenž se snaží nasytit pouze krví sebevrahů nebo krevními konzervami z nemocnice, a ženou, která považuje za přirozené lovit nevinné lidi. Po incidentu, při němž Tche-ču zmasakruje bývalé přátele, se Sang-hjon rozhodne jejich životy ukončit. Ženu v noci pod záminkou odváží do pusté krajiny, zahazuje klíčky od auta a znemožní jí skrýt se před sluncem. V závěru oba uhoří na kapotě auta, zatímco je sleduje paní Ra.

V následující analýze nejprve zhodnotím úvodní sekvenci snímku, zahrnující vyprávění do okamžiku, kdy je Sang-hjonovi podána transfuze krve. Soustředím se na distribuci příběhových informací, kterými narace charakterizuje hlavní postavu a užitý filmový styl. Následující kapitola se věnuje kauzalitě, jež je do velké míry závislá na duální identitě hlavní postavy. Třetí kapitola popisuje Parkovu práci se subjektivní narací. Na závěr zhodnotím uměleckou motivaci a výslednou formu narace.

3.6.1. Úvodní sekvence: narativní vzorce snímku

Úvodní sekvence snímku nám představuje postavu kněze Sang-hjona. Děje se tak skrze sérii volně spojených scén zachycujících jeho interakce s okolím. V rámci života dle katolických hodnot je angažován v poslední pomoci těžce nemocným a v rámci života své náboženské obce coby její zpovědník. Postava představuje archetyp dobra, což je zdůrazněno jeho dobrovolnou účastí v lékařském výzkumu, jehož se jinak účastní převážně lidé snažící se spáchat dramatickou sebevraždu. To však není kněžův případ, Sang-hjon chce zachraňovat druhé. Je charakterizován převážně v kontextu svých vztahů s druhými lidmi skrze ryze křesťanské hodnoty jako je altruismus a láska k bližnímu. Dokonce při svém odletu cítí nutnost pacientům, jimž byl dosud duševní oporou, vysvětlit kam odjel a uklidnit je, ač jim dobromyslně lže o své „dovolené“.

V Africe je znovu tázán po důvodech své účasti v nebezpečném výzkumu. V jediné zpovědi, jenž je narací divákovi ukázána v úvodní expozici, muž explicitně pronáší slova: „Ti, kteří se dožadují přímé komunikace s Bohem mají sklon k sebenenávisti.

(...) Sebevrah je Satanovým mučedníkem. Jde o čin horší, než jakým je vražda prvního stupně. Je hoden doživotí v pekle.“ Díky této výstižné, a skrze použití časových elips i stručné, charakterizaci hlavní postavy je následně pro diváka ve zbytku snímku snadnější vytvářet hypotézy založené na znalosti Sang-hjonova postoje k nemorálnímu chování, či právě k sebevraždě. Je však nutné zmínit, že očekávaný konflikt je narací odsunut až do první čtvrtiny snímku (po cca 30 minutách času syžetu). Teprve tehdy se Sang-hjon stává upírem a řetězec následujících událostí je motivován právě kolizí mezi původní a novou identitou, z nichž ani jednu nedokáže postava opustit.

Úvodní scéna je rámcově ohraničena užitím roztmívačky se zatmívačkou spolu s hudebním motivem. Tím je v úvodu jasná flétna, závěr sekvence doprovází temnější varhany. Sekvence zachycuje postupnou gradaci děje od zobrazení křesťanských hodnot a rutiny původního života přes počátek proměny (úmyslné lhaní o „dovolené“) a konče transfúzí infikované krve, která z něj učiní pravý opak všeho, čemu jako katolický kněz dosud věřil. Prvním záběrem snímku po úvodních titulcích je celek dveří nemocničního pokoje, do nichž Sang-hjon vchází. Dveře jsou ozářeny slunečním světlem a odráží se v nich stíny jemného listoví stromů. **(Obr. 34 a)** Prostředí nemocnice je celé stylizováno do bílých tónů a je zobrazeno optimisticky navzdory zhoršujícím se stavům a úmrtím pacientů, které jsou zde na denním pořádku. Exteriéry kláštera, kde Sang-hjon diskutuje se svým představeným, jsou snímány v podobném duchu. Zahrada je rozlehlá a zalita slunečním světlem. **(Obr. 34 b)** Kamera je v obou prostředích extrémně dynamická a nahrazuje ve většině případů nutný střih přerámováním z detailu na celek a zpět k detailu.

Ve stylovém protikladu stojí část zobrazující Sang-hjonův pobyt na lékařském institutu v Africe. Sestává převážně z pečlivě rozzáběrovaných scén. Kamera je na Parkovy poměry relativně statická, střihem zdůrazňuje detaily pro příběh důležitých prvků: hmyz na stěně demonstruje Sang-hjonovu lež v dopise do nemocnice, krevní transfúze je důvodem proměny kněze v upíra. **(Obr. 35 a-c)** Spojujícím prvkem obou prostředí je způsob zobrazení vypjatých scén. V těchto situacích (dusící se pacient, Sang-hjonova vlastní smrt) roztřesená kamera či rakurz simulují subjektivní pohyb i hledisko postav.

V celé úvodní sekvenci pak vyniká sugestivní montáž dokumentující několik okamžiků z knězova pobytu v Africe. Jde o sekvenci využívající prolínání několika kamerových záběrů zachycujících buď muže, jeho pokoj či exteriér lékařského zařízení, v němž jsou dobrovolníci pod dohledem lékařů. Scény spojuje jednotný hudební motiv a voice-over Sang-hjonovy modlitby, v níž se plně svěřuje do boží péče. Obraz zachycuje několik kamerových jízd. Skrze montáž přechází kamera z celku na detail, v druhé části naopak z detailu na celek, ve dvou plynulých přerámováních. (**Obr. 36 a-e**)

V další scéně psaní dopisu narace úmyslně zdůrazňuje rozpor mezi obsahem psaného a realitou, v níž se muž skutečně nachází. Voice-over dopisu hovoří o nádherném výhledu, ubytování v nejlepším pokoji hotelu a pokožce, která se loupe po dlouhém pobytu na slunci. Obraz zobrazuje strohý pokoj s velkou stonožkou na stěně, kůže i s nehty se loupou kvůli četným puchýřům a muž nedokáže ani hrát na flétnu pro potěchu sebe i ostatních. Jde o druhý lživý dopis. Ten první psal Sang-hjon již při svém odletu do Afriky. Závěr sekvence tvoří jeho domnělá smrt. Sang-hjon dostává transfuzi krve, která způsobí jeho proměnu v upíra.

Styl snímku zabírající v detailech nejprve krevní konzervu a pak její cestu hadičkou do Sang-hjonova těla, zdůrazňuje důležitost této krve pro pozdější vývoj příběhu. Subjektivní kamera sleduje hledisko Sang-hjonova pohledu na nad ním stojící doktory. Rakurzem nakloněná kamera následně na přístrojích zobrazí Sang-hjonovu zástavu srdce. Kamera několikerým přerámováním ještě jednou zabere krevní konzervu a záběr zakončí detailem Sang-hjonovy hlavy pod bílým plátnem, když je prohlášen mrtvým. Následně dochází ke zvratu situace a vytvoření zápletky pro další postup příběhu. Divákovi je nejprve nabídnut voice-over Sang-hjonovy předchozí modlitby. Co se však prve mohlo zdát být pouhým zvukovým flashbackem, je vřazeno do současnosti příběhu detailem Sang-hjonovy přikryté hlavy, zpod níž kněz svou modlitbu reálně pronáší. Zatmívačkou sekvence končí. (**Obr. 37 a-c**)

3.6.2. Dvojitá identita jako kauzální princip

V kontextu znalosti Sang-hjonova původního světonázoru, lze nový stav, v němž se ocitá, označit za naprostý protiklad toho, čím chtěl naplnit svůj život. Voice-over jeho modlitby při proměně je toho doslovnou manifestací. Dochází k extrémnímu

psychologickému konfliktu. Na jedné straně stojí jeho katolická (navíc kněžská) identita, altruismus, snaha nezabíjet a neopustit víru. Na straně druhé je schopnost žít pouze skrze stále nový přísun lidské krve, která dočasně pozastavuje průběh Emanuelovy nemoci, která už jednou způsobila jeho klinickou smrt. Muž je tak lapen mezi dva protiklady, které oba jsou jeho součástí. Následná kauzalita příběhu je pak po celý čas řízena Sang-hjonovou neschopností vymanit se alespoň z jedné ze svých identit.

Když poprvé ochutná lidskou krev při posledním pomazání nemocné dívky, pokusí se spáchat sebevraždu skokem z okna. Park jeho odhodlanou snahu se zabít zobrazí s humorem, když muž svým skokem paradoxně jen zničí auto, na jehož kapotu dopadne, a pak z místa bez následků odejde. Za sexuální myšlenky Sang-hjon sám sebe bije, když však začne reálný vztah s Tche-ču, rozhodne se pro novou cestu bez víry. Prohlásí o sobě, že už nadále není knězem a opustí svůj dosavadní domov v klášteře. Poté nachází přístřeší u rodiny svého přítele z mládí a zároveň manžela Tche-ču, Kang-ua. Napětí milostného trojúhelníku motivuje jeho vyhocenou vraždu.

Přes svůj odchod z kláštera i funkcí, které v něm zastával, si však Sang-hjon stále zachovává své vnitřní přesvědčení. K zabití Kang-ua jej motivuje Tche-čuin výmysl, že ji manžel týrá. Sám sebe Sang-hjon zpočátku krmí převážně z muže v kómatu, jenž mu kdysi vyprávěl, jak rád krmil hladové lidi. Později pomáhá umřít lidem, o nichž ze své praxe zpovědníka ví, že myslí na sebevraždu. Jedinou plnohodnotnou upířskou radostí, jíž si plně užívá, je nadlidská síla, absolutní svoboda a radost symbolizovaná jeho skákáním po střechách ve scéně se stále ještě lidskou Tche-ču. Vše se však změní po vraždě Kang-ua. Ta mezi dvojicí milenců způsobuje rozpory a hádky. Park tuto vraždu coby překážku mezi dvojicí přenáší z myšlenkové i do obrazové roviny, když Kang-ua umístí mezi milující se dvojici v posteli.

K definitivní proměně pohledu na identitu upíra dochází, když je upíra přeměněna Tche-ču. Jedná se o další Sang-hjonovu oběť, vyvracející jeho deklamovaný morální přístup. To podporuje Parkovu tezi o krajní sobeckosti lásky.¹⁷⁴ Svě znovuzrození žena navíc pojala jako celkové odpoutání se od společnosti a možnost realizovat své

¹⁷⁴ MORAN, Sophie. *Thirst: Interview with Park Chan-wook* [online]. Electric Sheep Magazine, January 24, 2010. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2010/01/24/thirst-interview-with-park-chan-wook>>

dříve tajené násilné myšlenky a nenasytost. Vrcholem je, když zmasakruje i dřívější rodinné přátele. Sang-hjonovým východiskem je nejprve snaha ji přivést zpátky k lidským hodnotám a zachování životů druhých. Když se toto nedaří, rozhodne se pro sebevraždu a donutí ke stejnému konci i svou družku.¹⁷⁵ Dle Lauren Bergové tak přebírá názor většiny moderních upírů. Totiž, že samotná upírská existence je něco, co musí být léčeno nebo zničeno. Život bez doslovné lidskosti je pro ně nyní prázdný.¹⁷⁶ Jeho původní identita toužící po zachraňování životů zvítězí nad možností neomezeného života. „Toužím zachraňovat lidi, ne je vidět umírat.“ je ostatně první větou, kterou Sang-hjon řekne při obhajobě své cesty do Afriky. Jde však hlavně o snahu zachovat si ve vztahu rozhodující roli. Park v komentované verzi snímku vysvětluje, že je závěr kritikou humanity a lásky obecně. Láska je pro Sang-hjona spojena se sexem. Protože však již po přeměně nedokáže Tche-ču vlastnit sexuálně ani duševně, zabije oba dva.¹⁷⁷

3.6.3. Subjektivní narace

Narace svého diváka i v tomto snímku informuje o vnitřním stavu postav skrze příznakové užití stylu. V *Žízni* tak činí několika způsoby. Prvním z nich je plynulá kamera suplující hledisko a rozpoložení postavy. Ve scéně, kdy se jednomu z oblíbených pacientů přitíží a kněz běží k posteli, jej kamera v běhu zastoupí svým roztřeseným pohybem. Její rakurzy naznačují váhání postavy, případně jsou znakem důležitosti zobrazeného předmětu či scény pro další vývoj příběhu (viz detail přístroje ukazující zástavu Sang-hjona srdce). Dále je plynulé lyrické jízdy kamery – propojující několik prostorů a zkoumající prostředí – užito k obrazové demonstraci Sang-hjonovy modlitby, v níž na začátku léčby celý svůj život odevzdává Bohu. Obraz poskytuje eliptickou montáž záběrů z léčby, proloženou esteticky komponovanými detaily větvoví stromů či bible na nočním stolku. Svým tempem pak kamerová jízda přesně doplňuje rytmus knězovy modlitby. (**Obr. 36 a-e**)

¹⁷⁵ Muž chce ženu vlastnit a ovládat a zároveň získat společnost ve své osamělosti. Rovněž nechce, aby měla sex s jinými muži. Závěrečná sebevražda je motivována nejen Sang-hjonovou pokulhávající morálností, ale jeho rostoucí frustrací z Tche-džu, jež vyměnila sexuální nenasytost za nenasytost po krvi.

¹⁷⁶ BERG, Lauren. Globalization and the Modern Vampire. In *Film Matters* 2, no. 3, Fall 2011, s. 8-12.

¹⁷⁷ “Preface by the director“ In *Žízeň* [박위] [Blu-ray]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, ALL Korea - CJ Entertainment, Moho Film, 2009.

Dalším způsobem, jímž Park do snímku vkládá subjektivitu postav, jsou surreálné vize. Ty na rozdíl od předchozího *Jsem kyborg, ale to nevadí* nemotivuje coby součást vlastního umělého diegetického světa duševně nemocných postav. Namísto toho se vrací k přístupu z předchozích snímků, v nichž tyto vize značily touhy, sny a obavy postav v konkrétních částech příběhu. – Nyní odhlédnu od samotné nerealistické motivace diegetického světa, kterou zmíním v následující kapitole. – V *Žizni* jsou tyto vize následkem vraždy Tche-čuaina manžela Kang-ua, kterého dvojice utopí při společném rybaření. V zároveň komických i děsivých scénách leží Kang-u mezi milující se dvojicí, a následně uprostřed postele graficky odděluje spící pár. Stále je ještě mokrá z rybaření, s obrovským kamenem na prsou a komickou grimasou ve tváři. (**Obr. 38 a**) Demonstruje tak Sang-hjonovu neodbytnou myšlenku na čin, kterého se dopustil, a jenž způsobuje rozklad dříve fungujícího vztahu. Tche-ču trpí obdobnou děsivou vizí, při níž ji Kang-u bodá nůžkami, které dříve sama využívala k simulaci vlastního týrání, které mělo Sang-hjona přinutit k vraždě. (**Obr. 38 b**) Manžel v mrtvém stavu je tedy stejnou obtíží jako zaživa. Subjektivní představu, že je utopený mladík stále mezi nimi pak ještě umocňuje vodní postel, na níž dvojice spí.

3.6.4. Závěrem – umělecká motivace a skrytá komplexita

Park se natočením *Žizně* posun o krok dále od realistického zobrazení Jižní Koreje, které bylo v předchozích snímcích opakovaně akcentováno. Již v předchozím *Jsem kyborg, ale to nevadí* režisér část děje umístil do fantazijního světa utvořeného z kombinovaných představ jednotlivých pacientů. *Žizeň* se pak již celá odehrává v umělecky motivovaném světě. Záminkou pro něj je využití vampirismu coby hlavního motivu snímku. Eliptický děj má za cíl svými jednotlivými epizodami především tlumočit Parkovu premisu o sobeckosti lásky a je záminkou k využití mnoha stylových prostředků od kamerových jízd, montáží a eliptického střihu po barevné i zvukové stylizace. Zároveň si prostřednictvím umístění příběhu do fantazijního světa, v němž je možná i existence upíra, režisér s divákem záměrně hraje. Snímek je na počátku zasazen do zdánlivě realistického prostředí, do něž až postupně pronikají cizorodé prvky tuto realistickou motivaci zkreslující. Haló

efekt způsobí divákovi následnou představu, že zobrazené věci mohou být skutečně součástí prve představené reality příběhu.

Obdobným příkladem, jímž Park aktivizuje diváka je sekvence ke konci snímku. Prve je narací nabízen pohled na Sang-hjona zdánlivě zabíjejícího Evelyn na podlaze bytu, o několik minut později je muž v kempu chycen při znásilnění dívky ve stanu. Divák je v těchto scénách zobrazených z hlediska třetí osoby úmyslně veden k předpokladu úplného Sang-hjona obrácení se od morálních hodnot, které dříve zastával. Kamera se však stříhem vrací do interiéru a v sérii záběrů zobrazí zdánlivě mrtvou Evelyn. Ta se vzápětí pohne. Série paralelních stříhů mezi interiérem bytu s Evelyn a mužem umožňuje divákovi plně pochopit jeho záměr a revidovat prvotní mylné hypotézy. Zahrnují nejen Evelyn a události v bytě, ale i scénu zdánlivého znásilnění dívky ve stanu. Sekvencí se ve svém studiu zabýval i Flannery Wilson. Dle něj komplikuje divákův původní vjem na několika úrovních. Kritizuje charakter samotného muže skrze kritiku slepé víry v náboženské vůdce. V širším – metanarativním – pojetí kritizuje i slepou víru filmového diváka, jenž je ve své percepci příběhu pouze pasivním příjemcem nekomplikovaných lineárních narativů.¹⁷⁸

Vyšší úroveň hry s divákem představují případy, kdy Park záměrně ztělesňuje jejich divácký prožitek z filmu. V „trilogii pomsty“ využil přímé zobrazení násilí, v *Žizni* tak činí rafinovaněji, a to skrze přímou účast diváka v diegezi příběhu. Jedná se konkrétně o scénu Tche-čuina znovuzrození. (**Obr. 39 a-c**) Je snímána realisticky sledem několika záběrů. Jeden z posledních odhalí hloubku prostoru inscenované akce. Celou událost z druhé strany chodby sleduje paní Ra. Ta pro mrtvici a svou neschopnost pohybu a řeči z ní plynoucí nemůže nijak reagovat, je tedy pasivním příjemcem sledovaného děje. V této chvíli supluje divákovi přítomnost uvnitř příběhu. Jelikož paní Ra netuší, že je součástí fantasticko-hororového snímku, přirozeně předpokládá realistickou motivaci světa okolo sebe založenou na několika předpokladech:

Svět se sestává z jediných lidských tvorů, a to lidí, kteří jsou smrtelní. Něco jako upír neexistuje. Pokud člověk zemře, už ho nelze oživit.

¹⁷⁸ WILSON, Flannery. Grand Guignol and littérature putride in contemporary Korean horror cinema: Park Chan-wook's cinematic translation of Zola's *Thérèse Raquin*. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 3 no. 2, 2011, s. 147.

Všechny tři realisticky motivované předpoklady jsou rázem zbořeny a paní Ra musí v několika minutách vstřebat velké množství stále méně a méně uvěřitelných informací a událostí. Nejprve zjišťuje, že byl její syn zabit svou vlastní manželkou a jejím milencem, knězem, kterého sama pozvala do jejich domu. Následně sleduje zabití své snachy z jeho rukou. Vrcholem je oživení Tche-ču coby upíra. Což je věc, o níž paní Ra nikdy ani netušila, že je vůbec možná. Její neschopnost se pohnout či vykřiknout činí celou scénu děsivější. Park do stříhové skladby zapojuje detail jejich vyděšených očí. Dle Flanneryho Wilsona se paní Ra stává divákem náhle se ocitnuvším uprostřed diegetického světa hororového filmu. Reálný divák se s ní lehce ztotožní a je tak Parkem vytrhnut z dosud bezpečného odstupu.¹⁷⁹ „Důmyslná Parkova konstrukce zahrnuje pozorovatele coby voyeur sledující dalšího voyeur, který s ním úžasem hledí na horor před svými vlastníma očima.“¹⁸⁰

Na výše zmíněných příkladech lze demonstrovat, jakým způsobem Park dosahuje i v jinak lineárně vystavěné naraci větší divácké aktivity. Děje se tak skrze promyšlené oddalování či naopak zdůrazňování určitých narativních informací. V tomto konkrétním snímku Park využívá i postupného průniku fantazijního světa do původně v realitě ukotveného příběhu.

¹⁷⁹ WILSON, Flannery. Grand Guignol and littérature putride in contemporary Korean horror cinema: Park Chan-wook's cinematic translation of Zola's *Thérèse Raquin*. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 3 no. 2, 2011, s. 149.

¹⁸⁰ „The ingenious aspect of Park's film is that we become the voyeurs seeing the voyeur who is speechless in the face of horror.“ In WILSON, Flannery. Grand Guignol and littérature putride in contemporary Korean horror cinema: Park Chan-wook's cinematic translation of Zola's *Thérèse Raquin*. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 3 no. 2, 2011, s. 149.

ZÁVĚR

Práce si kladla za cíl narativní analýzu jihokorejské tvorby režiséra Park Chan-wooka v kontextu komplexních narativních technik. Teoreticko-metodologická část představila kognitivně narativní teorii Davida Bordwella coby metodologický aparát pro tvorbu analýz a doplnila ji o novější naratologické koncepty komplexních narativů autorů Warrena Bucklanda, Charlese Ramireze Berga a Allana Camerona. Tyto teorie lépe reflektují narativní tendence současné kinematografie, v níž jsou komplikované narativy využívány nejen v umělecké, ale i v rámci mainstreamové kinematografie. Parkovu tvorbu lze do velké míry vymezit právě jako hraniční mezi uměleckým filmem a komerční kinematografií. Snímky jsou oceňovány pro schopnost zaujmout jak široké mainstreamové publikum, tak i odbornou veřejnost. Hypotézou mé práce byl předpoklad, že je tohoto úspěchu v obou oblastech režisér schopen účelnou kombinací klasických narativních prvků usnadňujících diváckou percepci příběhu a komplexních narativních technik, které motivují hlubší aktivitu při rekonstrukci vlastní fabule a zaplňování narativních mezer náročnějším divákem.

Z provedených analýz vyplývá, že konstantním prvkem provázejícím v různých obměnách celou Parkovu tvorbu je **narativní komplexnost** vyžadující vyšší diváckou aktivitu a důmyslné využití **hry s diváckým očekáváním**, a to jak v rovině narativní, tak žánrové. Narace ve svém prvotním plánu poskytuje dostatek, až přemíru, informací pro uspokojivou rekonstrukci fabule a vyplnění narativních mezer, případně styl, téma a příběh naplňuje konkrétní žánrové vzorce. Ve svém druhém plánu však narace vyžaduje nutnost přehodnotit hypotézy, o jejichž pravdivosti divák nepochyboval. Vyhroceným příkladem je pak zaplnění v prvním plánu neexistujících narativních mezer v *Oldboyovi*. Tohoto narativního twistu Park dosahuje užitím **akce zobrazené z více perspektiv**. Každá z perspektiv akce, zpravidla spojená s konkrétním dietetickým vypravěčem, disponuje rozdílnou hloubkou narativních informací, které je ve svém vyprávění divákovi ochotna sdělit. Její hledisko zároveň poskytuje určitý kód, na jehož základě lze různě interpretovat zobrazený děj.

Výše zmíněná narativní strategie vysvětluje, proč Park v tak velké míře pracuje s **anachronickou** syžetovou stavbou, případně s **paprskovitou narací**, jež spojuje jednotlivé narativní linie v jednom klíčovém bodě. Díky tomuto uspořádání je možné

přesně umístit potřebné narativní informace a jednotlivá vodítka pro dekódování skutečné fabule. Ke stejnému účelu je využito i **split-screenů** zachycujících dva děje současně či jednu akci z více perspektiv. Příběhy jsou díky vysoké komunikativnosti narace srozumitelné i na první zhlédnutí. Každé další však přináší novou úroveň porozumění pro znalost správného interpretačního kódu. Poslední dva analyzované snímky, *Jsem kyborg, ale to nevadí* a *Žízeň*, pak dokazují, že je Park narativních twistů schopen i ve zdánlivě nekomplikovaných lineárních narativech.

Specifikem Parkovy tvorby je rovněž vysoká sebeuvědomělost narace tlumočená stylovou složkou snímků. V ní často popírá pravidla kontinuálního střihu, která nahrazuje grafickou a tematickou návazností na úrovni záběrů i jednotlivých scén. Postavy v dialogu hovoří přímo do kamery, střih je skryt v rychlém švenku. **Odpoutaná kamera** plynule tančí okolo postav a důležitých předmětů a sebevědomě zkoumá prostředí v rámci horizontálních, vertikálních i kombinovaných jízd. Svým pohybem záměrně zdůrazňuje či potlačuje určité narativní informace. Příkladem je způsob zobrazení Dae-suova zmizení v úvodu *Oldboye*. Ve snímcích dochází k **manipulaci s časoprostorem příběhu**, a to hned několika způsoby. **Časové elipsy** jsou součástí střihové skladby: propojují prostory i časy dle falešného schématu záběr/protizáběr a neskrývaně jsou využity i v kamerových jízdách. **Prostorovou montáží** Park propojuje několik prostorů v jednom záběru, případně využívá split-screenu a dělí obraz, namísto využití klasického flashbacku u dějů v různých časových rovinách či křížového střihu u dvou hledisek jedné akce. Všechny čtyři zmíněné prvky (odpoutanou kameru, manipulaci s časoprostorem, časové elipsy i prostorovou montáž) Park využívá již od počátku své tvorby.

Narativním postupem, který režisér teprve postupně rozvíjí je **subjektivní narace**. Zpočátku demonstuje subjektivní hlediska postav či prezentaci jejich verze dané události. V *JSA: Join Security Area* subjektivní narace tlumočí nedůvěryhodnost smyšlených výpovědí pomocí rakurzů, přesvícených scén či dvojexpozic a útržkovitých detailů smyšleného příběhu. V další tvorbě se práce se subjektivitou soustřeďuje k odhalení vnitřního světa postav prostřednictvím snových scén, subjektivních vizí a představ často mísících se s žitou realitou. V *Má je pomsta* již Park kromě hledisek postav přímo komponuje subjektivní vize uvnitř stále realisticky motivovaného světa ve scéně Dong-činova setkání s mrtvou dcerkou. Dílčí subjektivní představy obsahují jak *Oldboy* (hmyz), tak *Nebohá paní Pomsta* (vize

popravy pana Baeka, setkání se zavražděným chlapcem). Vrcholný stupeň využití subjektivních technik v Parkově tvorbě představuje snímek *Jsem kyborg, ale to nevadí*. Zde je subjektivní naraci určen její vlastní časoprostor v hyperrealistickém světě „za zrcadlem“, kde jedině mají pacienti větší volnost. Park však stále využívá i subjektivní představy tlumočící duševní stav a obavy postav v rámci žité realisticky motivované diegeze příběhu. V posledním analyzovaném snímku *Žízeň*, již zcela zasazeném do uměleky motivovaného světa, se Park od předešlé velké míry subjektivity odvrací a využívá nadále jen hledisko postav zprostředkující kameru a jednu surreálnou vizi mrtvého manžela jako překážky mezi milenci.

V kontextu provedených analýz a jejich závěrů je nutné zmínit v současné době poslední Parkům celovečerní snímek *Komorná* (2016). Park se příběhem na motivy novely Sarah Watersové navrátil k vlastní produkci i scénářistické tvorbě v Jižní Koreji. Režisér zde opět využívá většiny stylových postupů zmíněných výše, v oblasti subjektivity narace se však tentokrát omezuje pouze na hlediska jednotlivých postav bez využití surreálných vizí. Samotná hlediska akce však využívá o to radikálněji. Několik perspektiv akce poskytuje diametrálně rozdílné kódy ke čtení příběhu a rekonstrukci původní fabule. Tento prvek komplexní narace známý už z *Oldboye* Park tentokrát modifikuje užitím ne dvou, ale rovnou tří kódů, dle nichž divák na vyprávění postupně nahlíží:

Příběh má tři hlavní postavy, z nichž každá je v jedné z linií podvedena zbylými dvěma. První linie sleduje plán podvodného svedení Hideko a její zavření do blázince. Druhá odhaluje tajnou dohodu mezi Hideko a Fujiwarou, dle níž má její místo v blázinci zaujmout služebná Suk-Hui, Třetí závěrečná linie představuje podvod mířený na Fujiwaru a vrcholí jeho mučením, zatímco si obě ženy užívají získaných peněz i nové identity.

Je tedy patrné, že Park ve své tvorbě i nadále počítá s vyšší úrovní divácké aktivity a námět volí i s ohledem na ni. Jde o prvek, který chybí jeho jedinému americkému snímku *Stoker* (2013), v němž sice pracuje s napětím a náhlými odhaleními důležitých narativních informací. Tyto však nenutí diváka přepisovat konstruovanou fabuli na zcela nových základech, jak to činí celovečerní snímky jeho jihokorejské produkce, u nichž byl zároveň scénáristou. Jediným „Parkovským“ spolupracovníkem, jenž se podílel na *Stokerovi*, je kameraman Chung Chung-hoon,

scénář byl určen americkým producentem a k práci s herci musel režisér využívat překladatele.

To otevírá novou otázku po podstatě Parkova autorství. Režisérovu tvorbu lze vnímat coby komplexní umělecká díla, jednotná od psaní scénáře, přes využitou symboliku, narativní strategii a výběr herců, hudbu a filmový styl až po titulkovou sekvenci. Právě důsledná kontrola nad všemi složkami vytváří specifický režisérův styl na pomezí klasické a umělecké kinematografie. Snímky však nejsou jednotné, Parkova režie se neustále vyvíjí. Co se týče konkrétních narativních postupů, lze říci, že hledá pro každý ze svých snímků vlastní narativní strategii, která dostává svůj výsledný tvar skrze již ověřené stylové prostředky, které se v průběhu let staly pro režisérovu tvorbu typickými a spoluutváří Parkovu unikátní poetiku.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Prameny

JSA: Joint Security Area [공동경비구역 JSA] [film]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, 2000.

Jsem kyborg, ale to nevadí [싸이보그지만 괜찮아] [film]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, Moho Film, 2006.

Komorná [아가씨] [film]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, Moho Film, Jong Film, CJ Entertainment, 2016.

Má je pomsta [복수는 나의 것] [film]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, 2002.

Nebohá paní Pomsta [친절한 금자씨] [film]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, Moho Film, 2005.

Oldboy [올드보이] [film]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, 2003.

Stoker [film]. Režie PARK Chan-wook. USA, Fox Searchlight Pictures, 2013.

Žízeň [박쥐] [film]. Režie PARK Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, Moho Film, 2009.

Literatura

ARISTOTELÉS. *Poetika*. Praha : Oikoymenh, 2008, 292 s. ISBN: 978-80-7298-131-1.

BENNETT, Bruce. *Irrational beauty: Park's I'm a Cyborg, But That's OK* [online]. Global cinema, January 2, 2017. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://btbennett.wordpress.com/tag/park-chan-wook>>

BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect.". *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 5-61. ISSN 0163-5069.

BERG, Lauren. Globalization and the Modern Vampire. In *Film Matters* 2, no. 3, Fall 2011, s. 8-12.

BORDWELL, David. Film Futures. *Substance*. Vol 97, 2002, s. 88–104.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison : University of Wisconsin Press, 1985, 370 s. ISBN 0299101746.

BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York : Routledge, 2008, 499 s. ISBN 9780415977791.

BUCKLAND, Warren (Ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden : Wiley-Blackwell, 2008.

BUCKLAND, Warren. *Hollywood Puzzle Films*. New York and London : Routledge, 2014.

CAMERON, Allan. Modular Narratives in Contemporary Cinema. New York : Palgrave Macmillan, 2008. ISBN 978-023-0210-417.

CASHILL, Robert. Lady Vengeance. In *Cineaste*, Summer 2006, 2006, s. 57-59.

DARCIS, Manohla. *The Violence (and the Seafood) Is More Than Raw* [online] The New York Times, March 25, 2005. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.nytimes.com/2005/03/25/movies/the-violence-and-the-seafood-is-more-than-raw.html>>

ELLEY, Derek. *Review: 'Old Boy'*. [online] Variety, January 7, 2004. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://variety.com/2004/film/markets-festivals/old-boy-1200537146>>

GARRETT, Daniel. Suspense, Shock, and a Horrifying Family: the film *Stoker*, written by Wentworth Miller, directed by Park Chan-wook, and starring Nicole Kidman. In *Offscreen* 19, no. 1, 3 2015.

GATEWARD, Frances K. (Ed.) *Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. New York : State University of New York Press, 2007, 328 s.

HOFFMAN-HAN, Alison. 'You Can't Help But Feel Uncomfortable, Even Though You're Smiling': An interview with Park Chan-wook. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* 4:2, 2012, s. 185-193.

HUNT, Leon, LEUNG, Wing-Fai. *East Asian Cinemas: exploring transnational connections on film*. London : I. B. Tauris, 2008, 273 s.

CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2000.

CHO, Mi-young. *The Oedipus Myth in the Movies of Park Chan-wook* [online]. The Journal of Literature and Film, Vol 11 No 3, 2010, s. 811-831. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE01596392>>

CHOE, Steve. "The Profanation of the Priest: Park Chan-wook's Thirst." *Concentric: Literary and Cultural Studies* 40, no. 2.

CHOE, Steve. Love Your Enemies: Revenge and Forgiveness in Films by Park Chan-wook. In *Korean Studies* 33, January 2009, s. 29-51.

CHOI, Jinhee, WADA-MARCIANO, Mitsuyo (Eds.). *Horror to the Extreme Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2009.

CHOI, Jinhee. *The South Korean Film Renaissance: Local Hitmakers, Global Provocateurs*. Middletown : Wesleyan University Press, 2010, 252 s.

JAAFAR, Ali. *Interview: Park Chan-wook* [online]. Sight & Sound, February 2006. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49261>>

JACKSON Jr., Earl. Borrowing trouble: Oldboy as adaptation and intervention. In *Transnational Cinemas* 3:1, 20012, s. 53-65.

JEON, Joseph Jonghyun. Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-wook's Oldboy. In *Positions* Winter 2009, Vol. 17 Issue 3, s. 713-740.

JEONG, Kelly Y. Towards humanity and redemption: The world of Park Chan-wook's revenge film trilogy. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 4 no. 2, 2012, s. 169-183.

JUNG, Sun. *Korean Masculinities and Transcultural Consumption. Yonsama, Rain, Oldboy, K-Pop Idols*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2011.

KIM, Kyu Hyun. *Korean Movie Reviews for 2009* [online]. Korean Film, 2009. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.koreanfilm.org/kfilm09.html>>

KIM, Kyung Hyun. *The Remasculinization of Korean Cinema*. Durham : Duke University Press, 2004, 331 s. ISBN 0822332671.

KIM, Kyung-Ae. *The Six Images in OldBoy* [online]. The Journal of Literature and Film, Vol 5 No 1, 2004, s. 5-26. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE00920349>>

KIM, Se Young. *A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy*. MA thesis, Columbus : Ohio State University, 2010, 90 s.

KIM, Sung Hee. *Family seen through Greek tragedy and Korean movie - Focused into Oedipus the King and OldBoy* [online]. The Journal of Drama, No. 30, 2009, s. 151-184. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE01207860>>

KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: Park Chan-wook*. Seoul : Seoul Selection, 2007. ISBN-13: 978-8991913264.

KOKEŠ, Radomír D. Sympatie pro pana, paní a oldboye. *Cinepur*, 2008, č. 57, s. 10-14. ISSN 1213-516X.

LEE, Eunah. Trauma, Excess, And The Aesthetics Of Affect: The Extreme Cinemas Of Chan-Wook Park. In *Post Script* Vol. 34 Issue 1, 2014, s. 33-49.

LEE, Nikki J.Y. *East Asian Cinemas: 'Salute to Mr. Vengeance!': The Making of a Transnational Auteur Park Chan-wook'*. London : I. B. Tauris , 2008.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2001.

MCCRACKEN, Chelsea. Oldboy and Korean film noir. In *Asian Cinema* Vol. 23 Issue 2, 2012, s. 167-182.

MORAN, Sophie. *Thirst: Interview with Park Chan-wook* [online]. Electric Sheep Magazine, January 24, 2010. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2010/01/24/thirst-interview-with-park-chan-wook>>

MUDGE, James. *Old Boy (2003) Movie Review* [online]. Beyond Hollywood, August 13, 2004. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.beyondhollywood.com/old-boy-2003-movie-review>>

MUDGE, James. *Park Chan Wook's Aesthetics of Violence* [online]. YumCha!, December 29, 2005. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://www.yesasia.com/us/yumcha/park-chan-wooks-aesthetics-of-violence/0-0-0-arid.56-en/featured-article.html>>

PAQUET, Darcy. *New Korean Cinema : Breaking the Waves*. London : Wallflower, 2009.

PERKINS, Claire, VEREVIS, Constantine (Eds). *Film Trilogies: New Critical Approaches*. London : Palgrave Macmillan, 2012.

ROMNEY, Johnathan. Sympathy for the Devil: Jonathan Romney on the Films of Park Chan-wook. In *Artforum International* 44:9, 1. 5. 2006, s. 270-278.

SHANKER, Tarun. *I'm a Cyborg But Thats OK (사이보그지만 괜찮아) Movie Review and Image Gallery* [online]. Asian Cinema Drifter, September 29, 2012. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<https://web.archive.org/web/20120926134755/http://www.acdrifter.com/Asian-Movie-Review/118/Im-a-Cyborg-But-Thats-OK.html>>

SPIKE LEE Twists and Turns OLDBOY into Something New. In *American Cinematographer* Vol. 94, No. 12, 2013.

SULTAN, Mohamed. *The Art Cinema of Takeshi Kitano and Park Chan-wook.* [online]. The Asian Cinema Blog, July 2, 2014 [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <<http://theasiancinemablog.com/cinema-of-japan/the-art-cinema-of-takeshi-kitano-and-park-chan-wook>>

The Korea Society Interviews Park Chan-wook [online]. The Korea Society, July 2009. [cit. 29. března 2017]. Dostupné z WWW: <http://www.koreasociety.org/interviews/the_korea_society_interviews_park_chan-wook.html>

TOMKINS, Joseph; WILSON, Julie A. The political unconscious of Park Chan-wook: the logic of revenge and the structures of global capitalism. In *Post Script* 27:3, 22. 6. 2008, s. 69-81.

WILSON, Flannery. Grand Guignol and littérature putride in contemporary Korean horror cinema: Park Chan-wook's cinematic translation of Zola's Thérèse Raquin. In *Journal of Japanese & Korean Cinema* Vol. 3 no. 2, 2011, s. 139-155.

YECIES, Brian. Somewhere Between Anti-Heroism and Pantomime: Song Kang-Ho and the Uncanny Face of the Korean Cinema. In *Acta Koreana* Vol. 14, No.1, 2011, s. 33-71.

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Zdroj: všechny screenshoty snímků byly pořízeny autorkou práce.

A. JSA: Join Security Area



Obr. 1 a, b – Při společném fotografování se Nam snaží přátele zabrat bez portrétů dvou severokorejských vůdců umístěných na stěně.



Obr. 2 a, b, c, d – Detaily nohou a motiv překročení demarkační linie napříč snímkem.



Obr. 3 – Headshot.

Obr. 4 – Obrácený headshot.

B. Má je pomsta



Obr. 5 a, b – Komunikační bariéry.



Obr. 6 a, b, c, d, e – Krátké záběry definující akci v prostoru.



*Obr. 7 a, b, c, d, e – Závěrečná sekvence:
rámcové ohraničení, decentralizace obrazu a hlediskové záběry.*



Obr. 8 a, b, c, d – Headshoty.

C. Oldboy



Obr. 9 a, b – Úvodní sekvence.



Obr. 10 a, b, c – Titulková sekvence: motiv času.



Obr. 11 – Zrcadla v dialogu:
propojení prostoru.



Obr. 12 – Split screen:
dva prostory a kódy příběhu.



Obr. 13 a, b, c, d, e, f – Odpoutaná kamera a užití detailu:
Scéna zmizení Oh Dae-su z telefonní budky v rámci jedné kamerové jízdy.

D. Nebohá paní Pomsta



Obr. 14 a, b, c, d, e, f – Dvojité rámování, propojení prostorů mediálním přenosem.



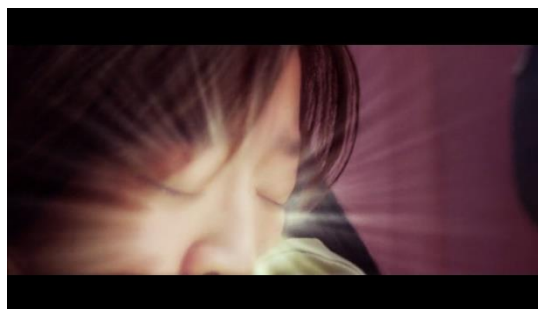
Obr. 15 a, b, c, d – Sřih dle podobnosti.



Obr. 16 – Desaturace obrazu, stylizace do podoby starého filmového pásu s kazy.



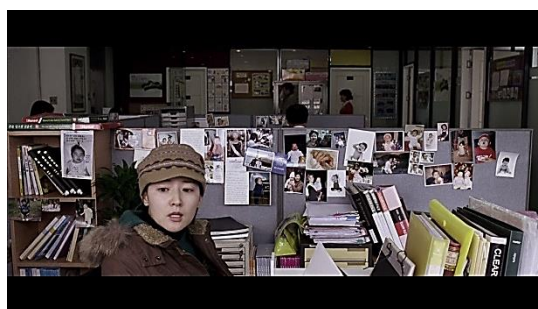
Obr. 17 – Představení retrospektivy.



Obr. 18 a, b – Očistná moc modlitby: postprodukčně upravená „svatozář“ postav.



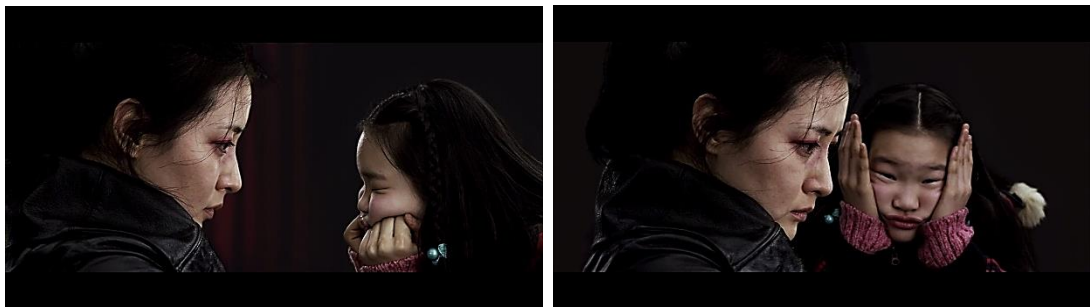
Obr. 19 a, b, c, d – Krátké flashforwardy budoucích reakcí a utrpení postav.



Obr. 20 a, b, c, d – Manipulace časoprostorovou kontinuitou: časová elipsa a skrytý střih v kamerové jízdě.



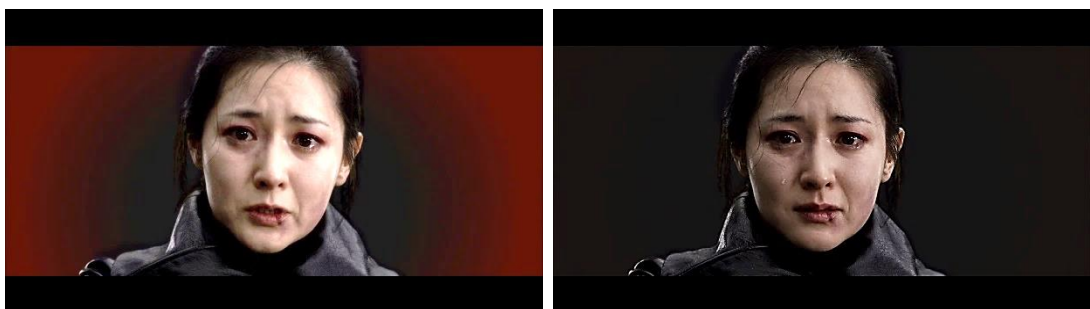
Obr 21 a, b, c – Split-screen: zobrazení několika dějů zároveň.



Obr. 22 a, b – Split-screen: jedna akce z více navzájem se přetlačujících perspektiv.



Obr. 23 a, b, c – Propojení časoprostorových rovin pomocí stříhu a postprodukce.



Obr. 24 a, b – Postupná desaturace pozadí tlumočí psychický stav postavy.

E. Jsem kyborg, ale to nevadí



Obr. 25 a, b – Zapojení titulků do diegeze příběhu.



Obr. 26 a, b, c – Titulková sekvence: mechanismus stroje.



Obr. 27 – Headshot při vertikální jízdě.



Obr. 28 – Postprodukční úprava obrazu.



Obr. 29 a, b, c – Prostorová montáž: subjektivní krajina a reálný svět jsou propojeny skrze pohled do zrcadla.



Obr. 30 a, b, c – Pohyb kamery: přerámování a jízda nahrazuje střih i protipohledy.



Obr. 31 a, b, c, d, e – Hyperrealistická subjektivní krajina a vize postav: idyla i stále přítomné zoufalství.



Obr. 32 a, b, c – Odpoutaná kamera: jízdou pluje mezi postavami v kruhu a přebírá jednotlivá hlediska.



Obr. 33 a, b, c – Subjektivní představy v rámci realisticky motivovaného světa: vložení „rýžového megalatronu“.

F. Žízeň



Obr. 34 a, b – Prostředí nemocnice a zahrada: celkové záběry, optimistická stylizace.



Obr. 35 a, b, c – Prostředí institutu: rozzáběrování a detaily.



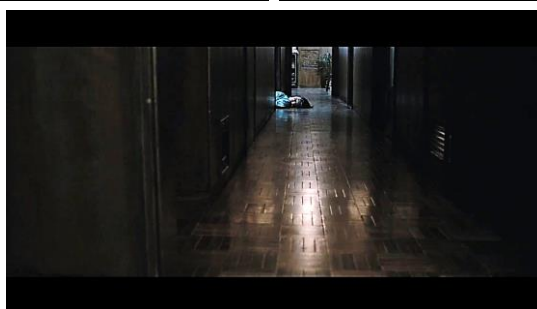
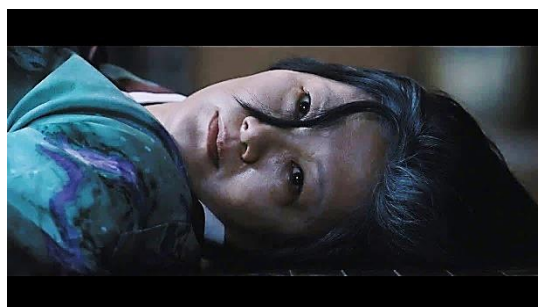
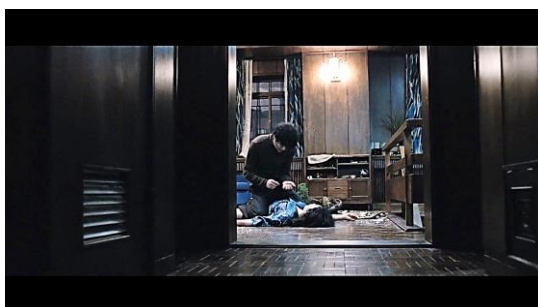
Obr. 36 a, b, c, d, e – Prolínačka několika kamerových jízd skrze několik prostorů: plynulá proměna rámu z celku na detail a naopak v rámci nájezdu a odjezdu kamery skrze prostory, vše v rytmu kněžovy modlitby.



Obr. 37 a, b, c – Úhly kamery: hledisko, rakurz, headshot.



Obr. 38 a, b – Mrtvý Kang-u jako překážka mezi milenci, subjektivní vize.



Obr. 39 a, b, c – Zpřítomnění diváka v diezezi.