

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Lukáš Šereš

Stylová analýza Park Chan-wookovy Trilogie pomsty

(bakalářská diplomová práce)

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Korda

Olomouc 2010

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci vypracoval samostatně s použitím literatury a pramenů uvedených v seznamu, který tvoří přílohu této práce.

V Olomouci

.....

Lukáš Šereš

Děkuji Mgr. Jakubu Kordovi za cenné rady a trpělivý přístup při vedení mé bakalářské práce.

OBSAH

1	<u>ÚVOD</u>	6
2	<u>TÉMA POMSTY</u>	8
	2.1 Revenge movies.....	8
	2.2 Linie pomsty v trilogii.....	10
3	<u>TRILOGIE POMSTY</u>	12
	3.1 Sympathy for Mr. Vengeance.....	12
	3.2 OldBoy.....	14
	3.3 Nebohá paní Pomsta.....	16
4	<u>OBRAZ</u>	18
	4.1 <i>OldBoy</i>	18
	4.1.1 Odpoutaná kamera.....	20
	4.1.2 Dialogové scény.....	24
	4.1.3 Split screen „1“.....	27
	4.1.4 Inscenování akce.....	29
	4.2 <i>Nebohá paní Pomsta</i>	30
	4.2.1 Síť stylů.....	32
	4.2.2 Časoprostorová diskontinuita.....	33
	4.2.3 Split screen „2“.....	34
	4.2.4 Inscenování akce.....	36
	4.3 <i>Sympathy for Mr. Vengeance</i>	39
	4.3.1 Dialogové scény.....	41
	4.3.2 Přes zrcadlo třikrát jinak.....	42
	4.3.3 Inscenování akce.....	44
	4.3.4 Ruční kamera.....	47
5	<u>ZVUK</u>	49
	5.1 <i>Sympathy for Mr. Vengeance</i>	49
	5.1.1 Chybné / rozdílné čtení zvukového znaku.....	49
	5.2 <i>OldBoy</i>	52

5.2.1	Hudba.....	52
5.3	<u>Nebohá paní Pomsta</u>	53
5.3.1	Hudba.....	53
6	<u>STŘIH</u>	54
6.1	<u>Nebohá paní Pomsta</u>	54
6.1.1	Flashbacky a flashforwardy.....	54
6.1.2	Překrývání prostorových rovin.....	56
6.1.3	Split screen „3“.....	57
6.2	<u>Sympathy for Mr. Vengeance</u>	59
6.2.1	Časoprostorová diskontinuita.....	59
6.3	<u>OldBoy</u>	60
6.3.1	Grafická návaznost.....	61
7	<u>ZÁVĚR</u>	63
	PRAMENY A LITERATURA.....	66
	ABSTRAKT.....	67

1 ÚVOD

Hong Sang-soo, Kim Ki-duk, Bong Jun-ho, Park Chan-wook.¹ To jsou jména jihokorejských režisérů, kteří se díky svým neotřelým tvůrčím postupům zapsali do povědomí diváků po celém světě. Jinými slovy, každý z výše jmenovaných režisérů si díky svému osobitému stylu vysloužil status režiséra světového formátu. Ve své práci se zaměřím na stylovou analýzu filmů posledního jmenovaného, Park Chan-wooka, který se hlavně v poslední dekádě dostal do popředí zájmu kritiků díky originálním kombinacím technických výrazových prostředků. Cílem mého zkoumání bude trojice filmů (*Sympathy for Mr. Vengeance*,² *OldBoy*, *Nebohá paní Pomsta*), které jsou díky společnému ústřednímu tématu označovány za trilogii pomsty. Tvorba Park Chan-wooka spadá do kategorie filmů, „jejichž principem“, jak píše Kamil Fila, „je reprezentace konfliktů jako nikoli archetypálních střetů nadčasového dobra a zla, ale třídě motivovaných vztahů nadřazenosti, podřízenosti a resentmentu.“³ K analýze stylu budu přistupovat metodou neoformalistické analýzy, s využitím konceptu dominanty. Budu si všimnout právě technických stylových výrazových prostředků, které Parkův autorský styl reflektují a na nich budu následně demonstrovat jejich ozvláštňující rysy. Jak píše Thompsonová, „...dominanta určuje, které prostředky a funkce vystoupí do popředí jako důležité ozvláštňující rysy a které budou méně důležité. Dominanta ovládá dílo, řídí a spojuje podřazené prostředky do nadřazených celků; prostřednictvím dominanty se k sobě vztahují stylistické, narativní a tematické roviny.“⁴ U každého filmu určím jeho dominantu, kterou se posléze pokusím v konkrétní kapitole demonstrovat tak, aby byla v porovnání s postupy zbylých filmů naprosto zřetelná. Originalita díla, na níž se princip ozvláštňování podílí, vyplývá podle ruských formalistů z aspektu míry ozvláštňování reality nebo konvencí stanovených předešlými díly.⁵ Cílem analýzy nebude pouze najít, ale také pochopit a interpretovat funkci analyzovaných výrazových prostředků. Čili nezaměřovat se pouze na

¹ Při zmiňování korejských jmen budu ve své práci dodržovat jejich původní skladbu, kdy první slovo (Park, Kim, Bong) je příjmení a je psáno na prvním místě.

² Distribuční název filmu u nás není oficiálně přeložen, proto nadále zůstanu u anglického překladu.

³ FILA, Kamil. Současný stav jihokorejské kinematografie. *Cinepur*, 2008, č. 57, s. 2-3. ISSN 1213-516X

⁴ THOMPSON, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36. Přel. Zdeněk Böhm (Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, 1988)

⁵ Tamtéž.

konstrukci jednotlivých filmů, ale také na předpokládané reakce ideálního diváka. Před samotnou stylovou analýzou věnuji kapitolu ústřednímu tématu trilogie, v níž se pokusím nastínit základní souřadnice tématu pomsty jako archetypálního motivu, s nímž Park operuje svým osobitým způsobem. Jedním z primárních pramenů pro mou práci se stala speciální DVD kolekce trilogie pomsty, která mimo jiné obsahuje informace o filmech, exkluzivní komentáře k filmům a rozhovory s tvůrci. Stejně jako DVD kolekce, je však značná část literatury a pramenů, z kterých jsem čerpal a z kterých ve své práci cituji, psána v anglickém jazyce, uváděné citace a parafráze jsou tedy mým vlastním překladem. Ve své práci budu také často citovat Radomíra D. Kokeše, jehož článek „*sympatie pro pana, paní a oldboye*“⁶ obsahuje trefné poznatky týkající se nejen stylu a stylizace Parkovy trilogie. Jak jsem zmínil výše, během analýzy stylu budu často uvádět příklady na jednotlivých scénách, které budou buďto doprovázeny obrazovou přílohou, nebo na ně budu odkazovat pouze v textu, proto budou samotné analýze předcházet shrnutí základního tématu a obsahu jednotlivých filmů. S přihlédnutím k značnému odkazování na konkrétní případy bude doprovodná obrazová příloha umístěna vždy za probíraným tématem, nikoli na konci práce, jak je zvykem. Při rozhodování o výsledné podobě práce jsem se inspiroval autoritou v oblasti neoformalistické analýzy, Davidem Bordwellem,⁷ který s obrazovými přílohami nakládá právě tímto způsobem. Důvodem je opět lepší přehlednost a čtenářova snazší orientace. V původním zadání diplomové práce se zmiňuji o následném porovnání stylu v trilogii s ostatními Parkovými filmy, avšak vzhledem k rozsáhlosti zkoumaného fenoménu a faktu, že trojice filmů dostatečně odhaluje základní principy Parkova stylu, který je reflektován v celé jeho tvorbě, jsem se rozhodl rozsah práce oproti původnímu plánu omezit a získané poznatky již na zbytek Parkovy tvorby nevztahovat. Téma reflexe stylu v Parkově kompletní filmografii necht' mi je výzvou do budoucna jako možný další analytický úkol.

⁶ KOKEŠ, Radomír D. *sympatie pro pana, paní a oldboye*. *Cinepur*, 2008, č. 57, s. 10-14. ISSN 1213-516X

⁷ BORDWELL, David. *On The History of Film Style*. Harvard University Press, 1997, p.322.

2 TÉMA POMSTY

2.1 „Revenge movies“

Filmy s tematikou pomsty („revenge movies“) jsou u diváků oblíbené, protože mají jednoduše vystavěnou strukturu a katarze z filmu se snadno přivodí. Protože počet takových filmů v poslední době narůstá, tvůrci se mnohdy snaží odlišit se svým stylem od ostatních. V rozhovoru pro koreasociety.org na otázku, zda své filmy považuje za umělecké, Park odpověděl: „Chtěl bych, aby na mě bylo nahlíženo spíše jako na režiséra unikátních filmů s rozpoznatelným stylem, než jako na režiséra uměleckých filmů.“⁸ Park ve svých filmech uplatňuje porušování zaběhlých pravidel, ať už v obsahu, či formě narativu. K tématu pomsty v trilogii přistupuje „...ve třech různých systémech znaků, stylistických prostředích a žánrových uchopeních.“⁹ Volí postupy, které by jiní režiséři nevolili a naopak. To dělá jeho filmy unikátními. Co se formy týče, využívá schémat hollywoodských filmů, která následným přetvořením či vynecháním určitých struktur transformuje do svého autorského stylu. Klasická struktura formy hollywoodského filmu by se dala velmi zjednodušeně rozdělit do tří hlavních částí – v té první je divákovi oznámeno, co se má stát, ve druhé části je divákovi ukázáno, jak se to děje a ve třetí je mu řečeno, co se právě stalo.¹⁰ Park záměrně některé body vynechává, nutí diváka, aby si mezery ve vyprávění domýšlel sám. Narušuje časovou i prostorovou kontinuitu, čímž rozbíjí linearitu narativu. Nelineární forma vyprávění drží diváka neustále ve střehu, nutí ho přemýšlet nad chronologií příběhu, jeho pozornost je konstantně udržována a vztah mezi divákem a filmem je mnohem bližší. Filmy *Sympathy for Mr. Vengeance*, *OldBoy* a *Nebohá paní Pomsta* sice patří do jakési trilogie pomsty, avšak pomsta je jen jedním z témat, které filmy spojují. Pomstě předchází utrpení, kterým si postavy ve filmech projdou, ale co je snad nejdůležitější, je otázka jakéhosi finálního spasení.¹¹ Jak uvádí v rozhovoru pro NY Times, Park se ve svých filmech zaměřuje na vyjádření strachu a

⁸ *The Korea Society Interviews Park Chan-wook* [online, cit. 2. 5. 2010]. Dostupné z http://www.koreasociety.org/film_blog/interviews/the_korea_society_interviews_park_chan-wook.html

⁹ KOKEŠ, cit. 6, s. 10.

¹⁰ *Jonathan Ross on Park Chan-Wook* [DVD-ROM]. *The Vengeance Trilogy*, Disc two: Special features. Tartan Video, 2006.

¹¹ *Korean Movie Reviews for 2005* [online, cit. 2. 5. 2010]. Dostupné z <http://koreanfilm.org/kfilm05.html>

bolesti. Strachu, který postavy zažívají před samotným násilným aktem, a bolesti, která přichází posléze. Jsou to stavy, které prožívají nejen oběti, ale i pachatelé násilí.¹² Jako příklad uvádí scénu z *Nebohé paní Pomsty*, kde zástupci rodin zavražděných dětí čekají v zástupu, až na ně přijde řada, aby se mohli osobně pomstít únosci a vrahu jejich dítěte, panu Baekovi. Scéna nejenže skvěle popisuje Parkovy výše zmíněné záměry, ale je také ideálním příkladem toho, jak taková exprese násilí a psychické bolesti působí na diváka. Park to popisuje na momentu, kdy jeden z otců zvedá sekeru proti svázanému Baekovi a jeho dcera se snaží zkrotit jeho vzrůstající vztek (Obr. 2.1, 2.2). Podle Parka by v takové chvíli divák čekal, že dcera řekne něco ve smyslu „Ne, nedělej to!“, zatímco ona mu jen připomene, že Baeka nesmí zabít, jelikož nejsou poslední na řadě. Takový moment odlehčuje z divákova pohledu celou situaci a scéna získává lehce komický nádech. To však jen do té doby, než je v následujícím záběru zobrazen otec se zakrvavenou sekerou a se zhrozeným výrazem ve tváři (Obr. 2.3). V tu chvíli si divák okamžitě zpětně uvědomuje závažnost celé situace.¹³

„S vývojem civilizace v úrovni vzdělanosti a mravů se lidé naučili skrývat jejich vztek, nenávist a zášť hluboko ve svém nitru. To ale neznamená, že tím byly tyto emoce eliminovány. S narůstající složitostí mezilidských vztahů v lidech jejich vztek jen roste a roste. Zatímco je člověk jako jedinec v moderní době stále více ovlivňován pocity vzteku, škála možností, jak se s takovými pocity vypořádat, se zmenšuje. To není pro člověka přirozená situace, a právě proto možná existuje umění. V mých filmech jsou zobrazeny příběhy lidí, kteří se snaží svést vinu za své činy na jiné, neboť oni sami odmítají ten pocit nést v sobě.“¹⁴ „...„Pomsta je zbytečná. Nepřináší žádný zisk, žádné výhody. Co se stalo, není možné změnit. Nicméně, touha po odplatě jen

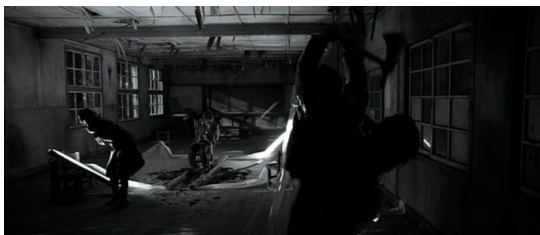


¹² BURUMA Ian. *Mr. Vengeance* [online]. *The New York Times*. Published: April 9, 2006. Dostupné z http://www.nytimes.com/2006/04/09/magazine/09park.html?_r=1

¹³ Tamtéž.

¹⁴ *A Dish Best Served Cold, Redux: Oldboy* [online, cit. 2. 5. 2010]. Dostupné z http://filmbrain.typepad.com/filmbrain/2004/05/a_dish_best_ser_1.html

tak nezmizí...Pomsta mnohdy vyžaduje až vyčerpávající koncentraci. To lze hledat pouze u lidí...je to zajímavý způsob, jak ukázat, jací lidé doopravdy jsou...¹⁵



Obr. 2.1



Obr. 2.2



Obr. 2.3

2.2 Linie pomsty v trilogii

Jak píše Radomír D. Kokeš ve svém článku věnujícím se trilogii pomsty, „...pomsta má v trilogii daleko do sjednocující narativní konstanty, kolem níž by se tvořily jen zdánlivě se lišící fabule. Každý z trojice filmů pomstu uchopuje v radikálně jiném konceptu.“¹⁶ *Nebohá paní Pomsta* je ve výsledku jediným filmem z celé trilogie, který operuje s jednostranně vedenou linií pomsty. Tím jakýmsi „činitelem zla“ je pouze jedna osoba, pan Baek, únosce a vrah malých dětí, zatímco ve filmech *OldBoy* a *Sympathy for Mr. Vengeance* je vykonávání pomsty multiplicitní a dochází ke vzájemnému střetu těchto linií. S multiplicitou msty operuje i *Nebohá paní Pomsta*, tam se nicméně jedná o multiplicitu jednostranné linie. Pojetí tématu pomsty se ve všech třech filmech v různých bodech shoduje, v jiných se diametrálně liší. V *Nebohé paní Pomstě* je plán hlavní hrdinky léta připravován a do detailů promyšlen. S důmyslnou a propracovanou formou pomsty se setkáváme i v *OldBoyovi*, avšak pouze ze strany Lee Woo-jina (antagonisty hlavního

¹⁵ Jonathan Ross on Park Chan-Wook [DVD-ROM]. The Vengeance Trilogy, Disc two: Special features. Tartan Video, 2006.

¹⁶ KOKEŠ, cit. 6, s. 10.

hrdiny), který měl na přípravu svého plánu 15 let, zatímco věznil Oh Dae-sua (hlavního hrdinu). Kdežto ze strany Dae-sua jde o spontánní reakci, Dae-su se po propuštění mstí za dlouholeté věznění. Stejný typ bezprostřední msty lze najít i v *Sympathy for Mr. Vengeance* u Park Dong-jina, který se mstí za smrt své dcery. Pomsta za smrt dítěte je prvek, který *Sympathy for Mr. Vengeance* spojuje s *Nebohou paní Pomstou*, kde jsou do plánu pomsty zapojeny rodiny zavražděných dětí. Smrt dětí v *Nebohé paní Pomstě* však byla záměrem pachatele, kdežto v *Sympathy for Mr. Vengeance* šlo o nešťastnou náhodu, která se zároveň stala katalyzátorem následných násilných činů. V *Sympathy for Mr. Vengeance* se zprvu vyskytují dvě linie pomsty, z nichž je každá vedena jiným směrem. Ryu, hlavní postava první části filmu, se mstí překupníkům orgánů za smrt své sestry, Dong-jin, hlavní postava druhé části filmu, se mstí Ryuovi a jeho přítelkyni za smrt dcery. Ryu svou mstu vykoná a tím je jedna z linií ukončena, avšak pouze, než se do té doby nic netušící Ryu dozví o Dong-jinově vedené mstě. Nachází mrtvou přítelkyni a i přesto, že Dong-jinovo jednání chápe, smrt přítelkyně nemůže nechat bez povšimnutí. Ve hře jsou tedy opět dvě linie, které spějí ke vzájemnému střetu, což je obdobná situace jako v *OldBoyovi*, pouze s tím rozdílem, že v *Sympathy for Mr. Vengeance* taková situace vyústila z nešťastné souhry náhod.

V *Sympathy for Mr. Vengeance* „...ani jedna z postav nepovažuje pomstu za smysl života. Jde o důsledek řady nešťastných okolností, které ústí do tak bezvýchodné situace, že pomsta nakonec tvoří to jediné, co jim zbývá. Cílem jejich existence je jen lepší existence nebo udržení si stávající existence – což je jim vzato.“¹⁷ V *OldBoyovi* „pomsta představuje všeurčující princip řídící film i životy postav, takže když je naplněna, jeden z hrdinů si nechá vymazat paměť a druhý spáchá sebevraždu. Završením pomsty završili i vše, pro co existovali. Jakkoli jde o extrémní žánrovou interpretaci, je naprosto legitimní a většina žánrových filmů funguje v implicitnější formě na stejném principu.“¹⁸ „*Nebohá paní Pomsta* sice s pomstou jako s principem operuje, ale ačkoli je zřejmý cíl pomsty, film postupně zpochybňuje identitu mstitele...Pomsta zdánlivě určuje strukturu vyprávění, ale multiplikace pohledu na mstu i hrdinku postupně její pozici proměňuje z narativní roviny do symbolické...Potřeba pomsty se v závěru filmu přesouvá z hrdinky na kolektiv rodičů, kteří se rozhodnou vraha svých dětí zavraždit společně...právě vyvrcholení

¹⁷ KOKEŠ, cit. 6, s. 14.

¹⁸ Tamtéž.

„pomstychtivé“ roviny vyprávění prostřednictvím krvežíznivých rodičů umožňuje skutečnou katarzi hlavní hrdinky inscenovat jako velmi intimní moment sebeočistění ve společnosti dcery.“¹⁹

3 TRILOGIE POMSTY

3.1 *Sympathy for Mr. Vengeance / Boksuneun naui geot* (2002)

Určení dominanty

Parkovým záměrem bylo natočit film v minimalistickém stylu, zobrazit jednoduchost, syrovost, realitu. Film se proto svým vizuálním pojetím od následujících dvou snímků výrazně liší. Jak se sám Park nechal slyšet, pokud by měl zvolit jediné slovo, které by nejlépe vystihovalo tento film, byla by to „ironie“.²⁰ Film vypráví o hluchoněmém mladíkovi a dominantním výrazovým prostředkem filmu je zvuk. V Parkových filmech se často odráží jeho smysl pro černý humor a i v tomto filmu je volen absurdní humor jako cesta efektivního vyjádření ironie.²¹ Dominantou snímku je právě jeho realistická motivace reflektovaná v objektivním přístupu snímání v kombinaci se záměrně docílenou čtenářskou indispozicí, co se zvukového znaku týče.



¹⁹ KOKEŠ, cit. 6, s. 14.

²⁰ KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: PARK Chan-wook*. Seoul Selection, 2007, p.85.

ISBN 978-89-91914-26-4

²¹ Tamtéž.

Fabule filmu

Ryu je hluchoněmý mladík, který zanechal studií na umělecké škole a začal pracovat v továrně, aby finančně zaopatřil svou nemocnou sestru, se kterou bydlí. Jednoho dne se od doktora dozví, že sestra umře, pokud nedostane novou ledvinu. Ryu však bohužel není vhodným dárce a momentálně ani nemocnice žádného nemá. Když je navíc Ryu propuštěn z továrny, rozhodne se zkusit své štěstí na černém trhu s orgány. Překupníci Ryuovi nabídnou, že mu výměnou za jeho ledvinu a 10 milionů wonů seženou ledvinu vhodnou pro jeho sestru. Ryu souhlasí, když se však po operaci probudí, zjistí, že překupníci zmizeli s penězi i s orgány. Tři týdny na to obdrží Ryu informace z nemocnice, že se našel vhodný dárce ledviny a že transplantace bude stát 10 milionů wonů. Ryu však už žádné peníze nemá, a tak se společně se svou přítelkyní, levicovou aktivistkou Yeung-mi, rozhodnou unést dceru Ryuova bývalého šéfa. Záhy si ale uvědomí, že kdyby se o únos dozvěděla policie, Ryu by se stal okamžitě kvůli nedávnému vyhazovu hlavním podezřelým. Rozhodnou se tedy unést malou Yu-sun, dceru Dong-jin Parka, ředitele jiného oddělení v továrně. O malou Yu-sun se stará Ryuova sestra, zatímco Ryu s Yeung-mi organizují předávku výkupného. Když se Ryu vrátí s penězi domů, nachází svou sestru ve vaně, kde spáchala sebevraždu. Mrtvou sestru naloží do auta a spolu s Yu-sun odjíždějí za město k jezeru, kde si dřív jako malí společně hráli. Zatímco Ryu na druhé straně jezera sestru pohřbívá, malá Yu-sun skočí do vody a utopí se. Zničený Dong-jin se rozhodne pomstít smrt své dcery a podplatí policejního vyšetřovatele, aby mu pomohl vystopovat únosce. Mezitím Ryu najde za pomoci Yeung-mi překupníky, kteří ho okradli, a zabije je. Tou dobou je už ale Dong-jin u Yeung-mi a umučí ji k smrti. Než však Yeung-mi zemře, varuje Dong-jina, že je členkou teroristické skupiny a že v případě její smrti se ostatní členové skupiny Dong-jinovi pomstí. Když se Ryu dozví, že Yeung-mi je mrtvá, rozhodne se pomstít její smrt. Celý den čeká před Dong-jinovým domem, ten se ale neobjeví. Čeká totiž na Ryua v Ryuově starém bytě. Když se po celodenním čekání Ryu rozhodne vrátit se domů, přes okno spatří spícího Dong-jina. Ten si však takovou situaci pojistil instalací elektrického generátoru na kliku dveří, takže když se Ryu pokusil vtrhnout dovnitř, dostal ránu a sesypal se na zem. Dong-jin odveze Ryua na místo, kde se utopila Yu-sun a svázaného ho odtáhne doprostřed jezera, kde mu podřeže Achillovy šlachy a nechá ho se utopit. Mrtvého Ryua odtáhne zpět na břeh a zatímco Ryuovi kope hrob, přijede auto,

z něhož vylezou čtyři muži, Dong-jina ubodají k smrti a na hrud' mu nožem přibodnou vzkaz dokazující existenci teroristické skupiny, před kterou byl Dong-jin varován.

3.2 OldBoy / Oldeuboi (2003)

Určení dominanty

Dominantou filmu je jeho „...maximalizovaná kontinuita a všudypřítomná hladkost přechodů, která je téměř v přímé opozici ke stylu *Sympathy for Mr. Vengeance*. Opojně pohyby kamery, oblety, nahlady, podhledy, zpomalené záběry, obrazové návaznosti, rytmické montáže nebo digitální průjezdy jsou téměř bez ustání spájeny intenzivním dynamickým hudebním doprovodem. Hudební, ruchové nebo dialogické zvukové mosty uhlazují střihy a proměny scén, každý detail je kauzálně svázán s něčím před a něčím po.“²²



Fabule filmu

Oh Dae-su se v den narozenin své dcerky opije a skončí na záchytce. Tu noc je zajat (neznámo kým) a držen proti své vůli patnáct let v soukromé věznici (neznámo proč). Po patnácti letech se probudí na střeše budovy oblečen v luxusním obleku a s peněženkou plnou peněz. Na střeše potká sebevraha, který se zrovna chystá skočit. Je to za patnáct let první člověk, s kterým Dae-su přichází do styku. Pová mu svůj příběh a odchází hledat člověka, který ho patnáct let držel v zajetí. Před japonským sushi barem obdrží od bezdomovce bez jakýchkoli informací mobil. Zajde dovnitř a objedná si živou chobotnici. Během čekání mu zavolá onen neznámý věznitel (dále jen pan X), ale nic konkrétního mu neprozradí. Dae-su se plný vzteku pustí do živého pokrmu a následně omdlívá. Probudí se

²² KOKEŠ, cit. 6, s. 13.

v bytě mladé servírky Mi-do, která ho v restauraci obsluhovala. Zatímco spal, Mi-do se z jeho zápisků z vězení dozvěděla o jeho příběhu. Rozhodne se, že mu s hledáním pana X pomůže. Jediným vodítkem, které Dae-su má, je neúplný název restaurace, která pravidelně dovážela do vězení jídlo. Restauraci nakonec objeví a sledováním poslíčka najde i věznici. Mučením šéfa věznice, pana Parka, získá pásku s rozhovorem mezi Parkem a panem X, který si Dae-suovo uvěznění objednal. Dae-su navštíví svého starého přítele Joo-hwana, který pracuje v internetové kavárně a společně na internetu vypátrají uživatelské ID pana X. Později Joo-hwan Dae-suovi volá, že vypátral i jeho adresu. Dae-su, který se zdržuje u Mi-do, zjistí, že adresa odpovídá protějšimu domu. Tam se s panem X setkává, nejradši by ho na místě zabil, ale touha dozvědět se důvod toho všeho mu to nedovolí. Pan X Dae-suovi navrhně, že pokud do pěti dnů odkryje pravdu, pan X se zabije sám. Pokud ne, zabije Mi-do a následně každou ženu, do které se Dae-su zamiluje. Dae-su odjede s Mi-do do hotelu, kde podlehnou vzájemným sympatiím a vyspí se spolu. Ráno objeví na stole krabici, ve které je ruka pana Parka. Pan X o nich mohl vědět jedině tak, že jim podstrčil štěnici. Nechají si ji vystopovat a zničit. ID přezdívka pana X je navede na stránky Dae-suovy a Joo-hwanovy bývalé školy. Ve školním archívu Dae-su objeví jejich starou ročenku a konečně i odkryje totožnost pana X. Jeho jméno je Lee Woo-jin a chodil s Dae-suem a Joo-hwanem na stejnou školu. Dae-su zjistí, že Woo-jin měl sestru Soo-ah, která však dávno zemřela. Od Joo-hwana se po telefonu dozví, že Soo-ah zemřela v době, kdy Dae-su už na škole nestudoval a také se zmíní, že Soo-ah byla dosti promiskuitní. Woo-jin, který je v kavárně přítomen, neunes takové řeči a Joo-hwana zabije. Dae-su si díky bývalé spolužačce vybaví vzpomínky ze staré školy, konkrétně den, kdy byl svědkem incestu mezi Woo-jinem a Soo-ah. To, co viděl, tehdy prozradil Joo-hwanovi, který následně šířil pomluvy dál. Informace se však s každým předáním změnila, až nakonec kolovaly řeči o tom, že Soo-ah je těhotná. Soo-ah té informaci uvěřila a ze strachu z celé situace spáchala sebevraždu skokem do přehrady. Dae-su vyhledá Woo-jina, aby mu oznámil, že hádanku rozlouskl. Woo-jin Dae-suovi prozradí, že Dae-sua s Mi-do celou dobu za pomoci specialistky hypnotizoval, takže veškeré Dae-suovo jednání od chvíle, co se probral na střeše, bylo řízené Woo-jinem. Ve stejné fialové krabici, v jaké našel předtím Parkovu ruku, nachází Dae-su tentokrát fotoalbum začínající fotkou Dae-sua, jeho manželky a jejich dcery. Další fotky zaznamenávají dceřin růst a dospívání a Dae-su zjišťuje šokující skutečnost, že Mi-do je jeho vlastní dcera. Woo-jin vyhrál a Dae-su ho prosí na kolenu, aby to Mi-do neprozrazoval. Jako důkaz oddanosti si před Woo-jinem

ustříhne jazyk. Woo-jin se nad Dae-suem slituje a Mi-do zůstává neinformovaná. Woo-jinova pomsta je u konce a Woo-jin si ve výtahu při vzpomínce na svou sestru vezme život. Film končí zimní scénou v lese, ve kterém se Dae-su schází po nějaké době s hypnotizérkou, která pomáhala Woo-jinovi a v dopise ji žádá o vymazání paměti. Hypnotizérka nakonec souhlasí a Dae-suovi pomáhá. Do lesa přichází Mi-do, která nachází Dae-sua ležet ve sněhu. Probere ho a ve vzájemném objetí mu vyznává lásku, načež se Dae-su konečně po letech zase usměje.

3.3 Nebohá paní pomsta / Chinjeolhan Geum-ja ssi (2005)

Určení dominanty

Dominantou tohoto filmu je nejednotnost jeho stylotvorných prostředků. Film neoperuje pouze s jedním vizuálním stylem, stylizované obrazy nejsou řazeny do lineární struktury vyprávění a svou nejednoznačně určenou pozici má i funkce vypravěče. „Motivační vazby“, jak píše Kokeš, „jsou v případě *Nebohé paní Pomsty* v drtivé většině případů pouze kompozičního charakteru. Postavy v sériích obrazů postupují několika časovými i prostorovými rovinami“...“tváře a předměty vystupují z realisticky motivovaného světa do jakéhosi neuchopitelného meziprostoru barevných ploch.“²³ Podle



Kokeše dochází u *Nebohé paní Pomsty* „k rozpojení jednotného stylu do sítě mnoha jiných stylistických postupů.“²⁴ To činí poslední film trilogie vizuálně naprosto odlišným od předchozích dvou.

²³ KOKEŠ, cit. 6, s. 12.

²⁴ Tamtéž.

Fabule filmu

Geum-ja se po třinácti letech dostává z vězení. Seděla za vraždu šestiletého Won-moa, pykala za trest, který sice nespáchala, ale ke kterému byla donucena se přiznat. Pan Baek, skutečný vrah malého chlapce, totiž Geum-je hrozil, že pokud vinu nevezme na sebe, ublíží její malé dceři. Geum-ja získá ve vězení díky svému dobrosrdečnému chování spoustu přátel a během odpykávání svého trestu zosnuje plán pomsty. Po propuštění z vězení začne pracovat v cukrárně pod dozorem jejího vězeňského cukrářského mistra. Vyhledá své přátele a využije jejich pomoci při realizaci svého plánu. Jedna přítelkyně jí poskytne střechu nad hlavou, jiná zas zajistí sestrojení starodávné pistole podle plánu, který Geum-ja ve vězení obdržela od staré komunistické špiónky. Geum-ja následně vyhledá i svou dceru, která žije v Austrálii se svými adoptivními rodiči. Vyrazí do Austrálie svou dceru pouze navštívit, nicméně dcera (Jenny) trvá na společném návratu do Koreje. Za pomoci jiné bývalé spoluvězeňkyně, která je nyní současnou Baekovou manželkou, Geum-ja vymyslí plán, jak Baeka dostat. Baek, nyní učitel angličtiny v mateřské školce, se však dozví o jejich vzájemné schůzce a preventivně si najme zabijáky, aby to s Geum-jou skoncovali. Geum-ja, motivovaná svou pomstychtivostí, však v boji se zabijáky zvítězí. Tou dobou je už Baek v bezvědomí zásluhou vlastní manželky a drog přidaných do jeho jídla. Geum-ja odveze zdrogovaného Baeka do staré opuštěné školy za městem, kde ho sváže k židli a hodlá to s ním skoncovat. Záhy však zjišťuje, že malý Won-mo nebyl jediným chlapcem, kterého Baek zavraždil a že děti, které má Baek na svědomí, je mnohem víc. Baek prozradí, kde ukryl jejich mrtvoly a detektiv, který od samého začátku věřil v Geum-jinu nevinu, díky novým informacím nachází těla a videozáznamy jednotlivých vražd. Společně poté kontaktují pozůstalé rodiny a informují je o aktuální situaci. Rodiny přijedou do opuštěné školy, kde jsou jim ukázány nalezené videozáznamy. Všichni se dohodnou na tom, že se Baekovi pomstí kolektivně, přitom je průběh jejich diskuze přenášen do místnosti, kde je svázaný Baek. Zástupce každé rodiny tedy nakonec „přiloží ruku k dílu“ a kolektivně Baeka zavraždí. Společnou fotografií stvrdí svou účast a odeberou se zavzpomínat na své děti do cukrárny, kde Geum-ja pracuje. Geum-ja se vydá domů za Jenny, kterou však potkává už na půl cesty. Předá jí bílý dort značící ryzí čistotu. Jenny si nabere prstem, trochu ochutná a řekne matce, že by si měla dát taky. Geum-ja, jejíž cesta za očištěním je konečně u konce, zaboří do dortu celý obličej, zatímco se jí dostává dceřina láskyplného objetí.

4 OBRAZ

4.1 OldBoy

Parkovým požadavkem před samotnou realizací filmu bylo dosažení nízké barevné saturace a vysokého kontrastu obrazu, tudíž při vyvolávání filmového materiálu byl užit tzv. bleach bypass proces, kterým je dosaženo modro-zeleného, skoro až monochromatického nádechu obrazu a „vytažení“ filmové struktury (zrna), takže obraz působí „drsnějším“ dojmem. Obraz má ve výsledku zelený nádech, který je zřetelný v tmavších částech. Parkovým záměrem bylo, aby výsledný obraz působil „zkaženým“ dojmem,²⁵ pro zesílení intenzity zelené barvy v obraze byly navíc při svícení scén používány zelené filtry. Flashbacky ve druhé části filmu jsou barevně odlišeny, protože se jedná o dávnou minulost postav, je zvolen „vybledlý“ charakter obrazu připomínající staré fotografie.

Jak bylo zmíněno výše, dominantním výrazovým prostředkem filmu *OldBoy* je kamera, proto také kapitolu začínám právě tímto filmem. Tento systém budu dodržovat i v následujících kapitolách, kdy vždy kapitolu začnu filmem, v němž je ten který výrazový prostředek dominantní. To, co v *OldBoyovi* dělá kameru dominantním prostředkem, je její dynamika v podobě takřka neustálých plynulých nájezdů, odjezdů, švenků nebo kruhových jízd. V emotivně vyhocených scénách se objevuje ruční kamera, jejímž explicitním významem je podpoření konkrétní situace. Kamera v mnohdy blízkých záběrech jakoby hledala na herecké akci to nejpodstatnější. Kameraman Chung Chung-hoon obdržel od režiséra před samotnou realizací filmu jasný pokyn: „Pohotově a důrazně sledovat a zachytit veškerou hereckou akci, každou emoci, každý pohyb.“²⁶ V kombinaci s Parkovým smyslem pro detail a jeho až puntičkářským přístupem k inscenování vznikají ve scénách momenty, které třeba nemusí být na první pohled postřehnutelné, ale které dopomáhají dotvářet informativní hodnoty záběrů. Scéna s úvodními titulky v obraze začíná statickým dlouhým záběrem, v němž Oh Dae-su stojí v telefonní budce a volá své dceři. V momentě, kdy předá sluchátko svému příteli Joo-hwanovi a jde čekat ven do deště, kamera se dá díky

²⁵ *OldBoy*, Three-Disc Ultimate Collector's Edition, Disc two. [DVD-ROM, Behind the scenes documentaries]. Tartan video, 2006.

²⁶ Tamtéž.

kruhové jízdě do plynulého pohybu kolem budky, aby přerážovala z druhé strany na Joo-hwana. Těsně před tím, než Dae-su zmizí ze záběru, si pozorný divák může všimnout, že něco upoutalo Dae-suovu pozornost. Jakmile kamera dokončí svůj pohyb, chvíli ještě sleduje ve statickém záběru telefonujícího Joo-hwana (Obr. 4.1.1 A-F). V následujícím záběru je už Dae-su nezvěstný, kamera se na jeřábovém ramenu zvedá a snímá scénu z výšky, zatímco Joo-hwan, prodírající se davem lidí na ulici, marně hledá svého zmizelého přítele. Takové momenty vyplňují i ty nejmenší mezery v narativu a Park si během inscenování právě na takových detailech zakládá. Parkovým požadavkům, co se zachycování veškeré akce a emocí týče, odpovídá i snímání hlavní postavy Oh Dae-sua, který je „...neustále snímán v dlouhých a až téměř fetišisticky soustředěných (makro)detailech vráscitě tváře.“²⁷ Časté detailní snímání Oh Dae-suovy mlčící tváře (Obr. 4.1.2 – 4.1.3) působí mnohdy expresivnějším dojmem, než kdyby byl Dae-su snímán v polodetailu s nějakou replikou. Choi Min-sik je typ herce, který je schopen toho vyjádřit víc výrazem, než slovy, proto se tvůrci uchýlili k častému detailnímu snímání.²⁸



Obr. 4.1.1 A



Obr. 4.1.1 B



Obr. 4.1.1 C



Obr. 4.1.1 D

²⁷ KOKEŠ, cit. 6, s. 13.

²⁸ KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: PARK Chan-wook*. Seoul Selection, 2007, p.103.



Obr. 4.1.1 E



Obr. 4.1.1 F



Obr. 4.1.2



Obr.4.1.3

4.1.1 Odpoutaná kamera

Film je takřka neustále v pohybu, o čemž vypovídá fakt, že skoro dvě třetiny záběrů jsou pohyblivé.²⁹ Během natáčení bylo často používáno jeřábové rameno nebo kamerová jízda umožňující jak horizontální, tak vertikální pohyby kamery v jediném záběru, čehož je ve filmu využito. V tomto ohledu stojí za zmínku sekvence, v níž je uplatněno hned několik postupů, kamerovou jízdou počínaje. Jedná se o scénu v Dae-suově bývalé škole, Dae-su se snaží rozpomenout, co se ten osudný den stalo, rekonstruuje si svou vlastní minulost před očima, takže ve scéně dominuje i jeho mladší já a stejně tak i Woo-jinovo. Konkrétní sekvence, kterou mám na mysli, začíná ve třídě, kde současný Dae-su sedí za lavicí, kamera je v pohybu, přes Dae-suův polodetail přerámuje směrem k tabuli, kde stojí mladý Dae-su, dopisující na tabuli nějaký vzkaz. Jakmile ho dopíše, něco zvenčí upoutá jeho pozornost. Vykročí k oknu, ale kamera přerámuje na pohled z okna dřív, než k němu mladý Dae-su stačí dojít. Z okna je vidět mladý Woo-jin, který někam spěchá přes školní nádvoří. Kamera přerámuje na současného Dae-sua, který náhle stojí u okna místo svého mladšího já a který vzápětí vybíhá ze záběru chystající se mladého Woo-jina sledovat (Obr. 4.1.4 A-D). Následující sekvence je skladbou nejrůznějších záběrů ve svižném temporytmu a její transtextuální motivace odkazuje svou rytmizací na scénu z filmu

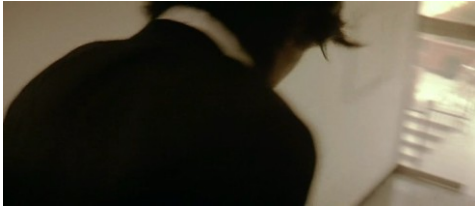
²⁹ Ve filmu je zhruba 840 záběrů, z toho zhruba 330 statických.

Dressed to Kill.³⁰ Záběry současného Dae-sua běžícího dolů po schodech se střídají se záběry toho mladého, jakmile současný Dae-su vyběhne na nádvoří a rozhlédne se, kamera přerámuje směrem, kterým se dívá, v dálce je vidět mladý Woo-jin zabíhající za roh, kamera se za ním rozběhne a po chvíli vybíhá zpoza kamery mladý Dae-su, který se na okamžik ujímá sledování. Na další styčný bod ale dobíhá opět současný Dae-su, rozhlíží se, hledá Woo-jina, kamera v houpavém pohybu udržuje vnitřní rytmus záběru, náhle se v zadním plánu v prvním patře objeví Woo-jin, Dae-su ho zpozoruje a rozběhne se, kamera opět přerámuje a běží stejným směrem. Následná vertikální jízda podél oken končí kompozicí dvojích schodů v předním a v zadním plánu, mladý Woo-jin vybíhá schody v předním plánu, jakmile vyběhne ze záběru, v zadním plánu sbíhá schody mladý Dae-su. Jedná se o momentálně statický záběr, ale rytmus je neustále udržován uvnitř záběru. Následuje velký celek, kamera snímá zezdola Woo-jina, který už vybíhá do posledního patra, v dalším záběru ruční kamera vybíhá se současným Dae-suem posledních pár schodů, následuje prostřih na Dae-suův polodetail zepředu a jeho následný subjektivní pohled na rozbité okno, ke kterému v dalším záběru přichází mladý Dae-su. V závěrečném prostřihu z druhé strany přichází k rozbitému oknu současný Dae-su a dírou v okně sleduje situaci uvnitř (Obr. 4.1.5 – 4.1.11). Jedná se o zhruba minutovou sekvenci, která je složena z šestnácti záběrů, z toho pouze čtyři záběry jsou statické. V sekvenci je využito kamerové jízdy, ruční kamery, jeřábového ramena nebo steadicamu. Takové technické zázemí umožnilo kameramanovi střídat nejrůznější postupy, díky nimž bylo docíleno výsledného rozmanitého vzhledu celé sekvence.



Obr. 4.1.4 A - D

³⁰ Dressed to Kill (1980), režie: Brian De Palma.



Obr. 4.1.5



Obr. 4.1.6



Obr. 4.1.7 A



Obr. 4.1.7 B



Obr. 4.1.8 A



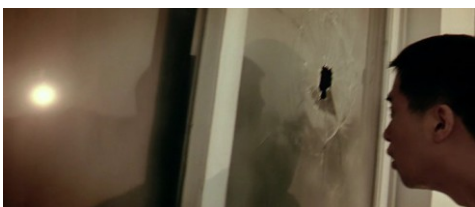
Obr. 4.1.8 B



Obr. 4.1.9 A



Obr. 4.1.9 B

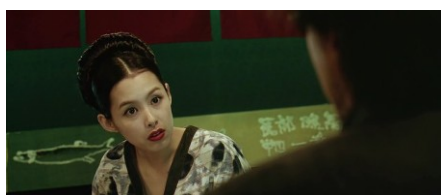
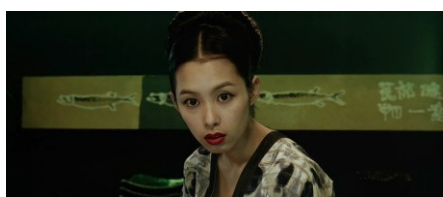


Obr. 4.1.10

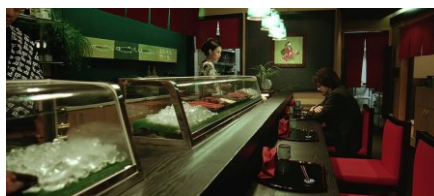
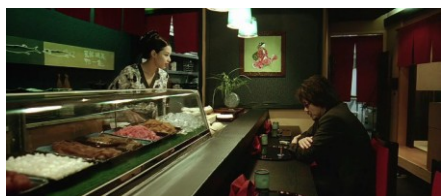


Obr. 4.1.11

Pohyby kamery nejsou ve filmu použity jen pro udržení dynamiky filmu, ale mnohdy má pohyblivý záběr svou nenahraditelnou expresivní funkci. Například použití na první pohled obyčejného odjezdu kamery by se dalo názorně popsat na scéně v restauraci, kde se Dae-su a Mi-do poprvé setkají. První věty jejich dialogu jsou snímány klasickou metodou protipohledů v polodetailech (u Parka ojedinělé, avšak v tomto případě funkční a opodstatnitelné), kromě jediného momentu, kdy Dae-su pronese ve svém vnitřním monologu větu: „...ale vypadá povědomě...“³¹ a kamera snímá jeho tvář v detailu, aby vynikl jeho pohled značící snahu někam si Mi-do zařadit. Park si hraje s divákem, navádí ho na falešnou stopu³², proto i to užité střídání pohledů, Park dává divákovi falešný pocit naděje, že teď by se mohl odkrýt další kousek hádanky, nicméně vzápětí si Dae-su vzpomene, že zná Mi-do z televizního pořadu o vaření, zatímco kamera se pomalu začíná vzdalovat a s odjezdem se vytrácí i ten tajemný pocit povědomosti mezi postavami (Obr. 4.1.12 - 4.1.16).



Obr. 4.1.12 – 4.1.15



Obr. 4.1.16 A

Obr. 4.1.16 B

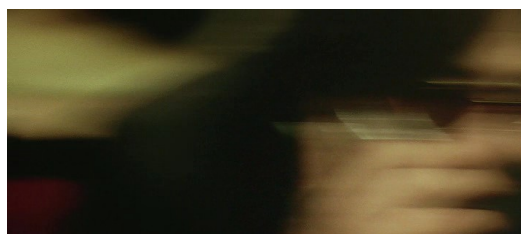
³¹ OldBoy (2003), režie Park Chan-wook. 00:23:56

³² KIM, Young-jin, cit. 28, p.47.

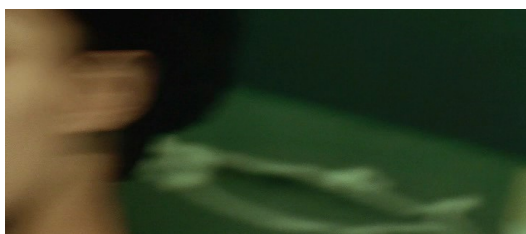
Kamera se snaží svými pohyby dotvářet atmosféru uvnitř záběru, a to nejen svou dekorativní funkcí, ale také expresivní, kdy v některých případech svým pohybem doprovází emoce postav. Jako příklad poslouží pokračování předchozí scény, ve které po odjezdu kamery Dae-suovi zazvoní mobil a Dae-su se snaží zjistit, kdo mu volá. Kamera snímá Dae-sua v detailu, zatímco Dae-su postupně jmenuje své nejžhavější kandidáty a s každým dalším jménem mu víc a víc dochází trpělivost, až vybuchne a do telefonu zařve: „Kdo sakra jsi?!“ Kamera s důrazem na poslední slabiku prudce přerámuje do strany a následně je střížen záběr, který začíná stejně prudkým pohybem a končí zarámováním na reagující Mi-do, již Dae-suův zvýšený hlas vylekal. Situace působí dojmem, jako by byla nasnímána v jediném záběru, díky návaznosti záběrů v prudkém pohybu je totiž stříh mezi nimi takřka nepostřehnutelný (4.1.17 – 4.1.18).



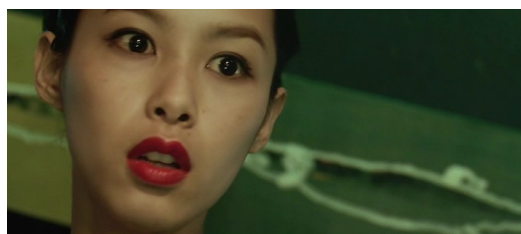
Obr. 4.1.17 A



Obr. 4.1.17 B



Obr. 4.1.18 A



Obr. 4.1.18 B

4.1.2 Dialogové scény

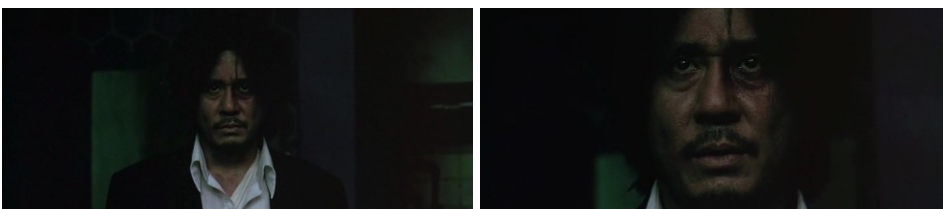
Pro docílení požadovaných velikostí záběrů tvůrci často i během jediné scény kombinovali širokoúhlé objektivy s teleobjektivy. Například v prvním vzájemném rozhovoru mezi Woo-jinem a Dae-suem jsou pro snímání jednotlivých postav použity teleobjektivy, které disponují malou hloubkou ostrosti, tudíž zaostřena je v záběru pouze postava a pro ustavující celek scény byl použit širokoúhlý objektiv, jehož hloubka ostrosti je výrazně větší, takže v záběru je prozrazen i prostor mezi postavami (Obr. 4.1.19-4.1.22).

Tato dialogová scéna odpovídá i požadavkům režiséra co se dynamiky obrazu týče, dialog je téměř neustále snímán v pohybu, skoro v každém záběru kamera pomalu najíždí na postavy. Nejvýraznějších nájezdů je užito během prvního očního kontaktu postav, kdy kamera nejprve snímá Dae-sua a z polodetailu najede na detail jeho tváře (Obr.4.1.21), na níž je dominantním znakem jeho upřený pohled. Stejného postupu je posléze využito i v protizáběru na Woo-jina (Obr. 4.1.22). Těmito velmi expresivními nájezdy začíná první Woo-jinova a Dae-suova vzájemná (nejen slovní) konfrontace, která je dále podporována pomalými nájezdy kamery, které explicitně stupňují napětí mezi postavami. Tato dialogová sekvence byla jedna z mála, v níž bylo využito metody snímání formou záběr / protizáběr. Park se této metodě snaží ve svých filmech vyhýbat, jak se přiznává v audio komentáři na DVD, tato metoda mu přišla vždycky hrozně nudná.³³ Scéna v kadeřnickém salónu obsahuje dialog mezi Dae-suem a kadeřnicí, jeho starou spolužačkou. Park se snažil i v tomto případě dialog nějak ozvláštnit a využil k tomu zrcadlo (Obr.4.1.23, 4.1.24). Jak v komentáři později dodává, je si vědom i toho, že použití zrcadel v kadeřnickém salónu je už poněkud klišovitý prvek, ale aspoň se tak vyhnul metodě snímání „přes rameno“.³⁴

Obr. 4.1.19, 4.1.20



Obr. 4.1.21 A, B



Obr. 4.1.22 A, B



³³ The Vengeance Trilogy, 6 Disc Set. Disc three: OldBoy [DVD-ROM, Director commentary], Tartan video, 2006.

³⁴ Tamtéž.



Obr. 4.1.23



Obr. 4.1.24

Používání zrcadel at' už během dialogů či jako pomocných objektů pro dotváření prostoru mizanscény je vůbec Parkovým častým prvkem, který se vyskytuje ve všech třech filmech. Inscenování dialogu přes zrcadlo zmiňuji ve vlastní podkapitole u filmu *Sympathy for Mr. Vengeance*, ale zde ho musím zmínit také pro jeho kompozici, která je demonstrativním příkladem netradičního komponování v Parkových filmech. Vlastní kompozice záběru také následně otevírá téma, kterému se věnuji v další kapitole. Dialog „přes zrcadlo“ je zde stylizován postprodukčně z důvodu značné vzdálenosti mezi postavami (Obr. 4.1.25). Takový druh záběru nelze natočit s žádným typem objektivu, pokud mají být obě postavy zaostřeny. Proto tvůrci přistoupili k postprodukčnímu řešení spojení dvou různých záběrů do jednoho celku (4.1.26). Jedná se tedy v podstatě o určitý druh „split screenu“, kde pouze absentuje hrana dělicí spojené obrazy.



Obr. 4.1.25



Obr. 4.1.26

4.1.3 Split screen „1“

S přihlédnutím ke komiksově předloze filmu by pravděpodobně byla škoda nevyužít postprodukčně dělených obrazů. Ne že by se film snažil svou vizuální stránkou nějak kopírovat „okénkový“ vzhled komiksu, nicméně do určité míry by split screen (nebo i předchozí ilustrativní rozzáběrování scény) mohl evokovat jakýsi odkaz ke své předloze. Klasický split screen dělicí rám na dvě části se v OldBoyovi vyskytuje na dvou místech. Nejprve v sekvenci znázorňující tok času ve vězení, kde v pravém obraze běží zpravodajský sestřih důležitých momentů v uplynulých patnácti letech a v levém vidíme Dae-sua pracujícího na únikové cestě z vězení (Obr. 4.1.27 A, B - 4.1.32). Ve druhém případě jde o mnohem nápaditější použití. V sekvenci, v níž Woo-jin Dae-suovi popisuje klíčové momenty, v nichž Dae-su jednal tak, jak mu bylo přikázáno v hypnóze, je použit split screen pro paralelní zobrazení Woo-jina a situace, kterou zrovna popisuje. V momentě, kdy popisuje scénu v sushi baru, je scéna z baru zobrazena v levém obraze a v pravém je pomalý nájezd na Woo-jinovu tvář (Obr. 4.1.33). Zatímco je v levém obraze záběr na zvonící telefon, nájezd kamery v pravém záběru došel do fáze, kdy dělicí hrana split screenu vertikálně půlí Woo-jinovu tvář. Dae-su v levém obraze zvedá telefon a je střížen detailní záběr jeho tváře komponován stejným způsobem jako záběr vpravo. Jakmile se Dae-su v záběru zeptá: „Kdo je to?“, Woo-jin zvedá k uchu ruku zastupující telefon a opakuje repliku, kterou použil i poprvé: „Líbí se ti nové šaty?“ Detaily jejich tváří se navíc vzájemně lehce prolínají, což dotváří dojem jednoho celku, jedné osoby. Takové „spojení“ tváří obou postav má explicitní význam Woo-jinova dominantního postavení a jeho neustálé přítomnosti v Dae-suově mysli.



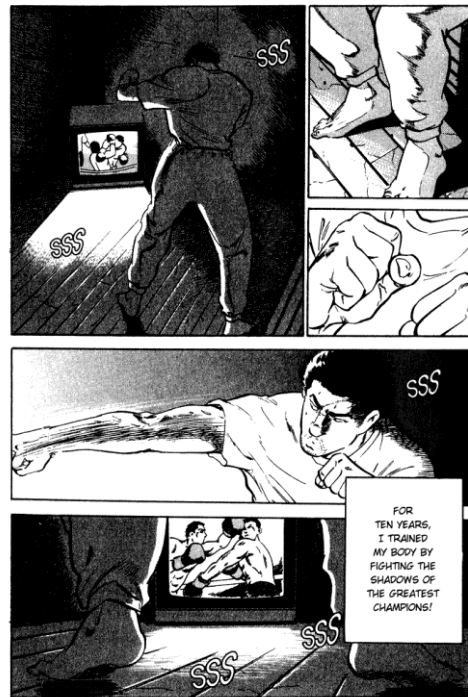
Obr. 4.1.27 A

Obr. 4.1.27 B



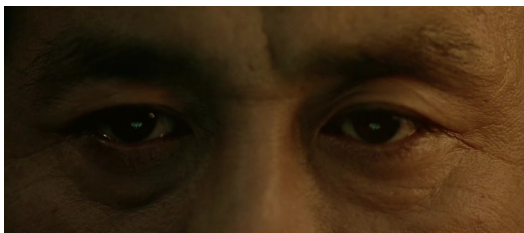
94

Obr. 4.1.28



95

Obr. 4.1.29



Obr. 4.1.30, 4.1.31, 4.1.32



Obr. 4.1.33 A



Obr. 4.1.33 B

4.1.4 Inscenování akce

Park se kdysi nechal slyšet, že natáčení akčních scén není zrovna jeho šálek čaje. V jeho filmech se proto moc takových scén nevyskytuje, pokud se už ale Park rozhodne k inscenování nějaké akce, téměř vždy s sebou scéna nese i nějaký ozvlášťující prvek. I přesto, že se Park v bojových scénách nevyžívá, je to právě akční scéna s kladivem, která je paradoxně nejčastěji zmiňovanou scénou z celého filmu. Ozvlášťující prvek, který scéna obsahuje, je způsob jejího natočení. Tvůrci původně zamýšleli scénu rozzáběrovat, docílit intenzivního dojmu z akce vytvořením dynamické rytmické skladby záběrů, nicméně nakonec použili pohled z druhé kamery, která snímala sekvenci v jediném záběru.³⁵ (Obr. 4.1.33 A-H) Dynamika scény je docílena bravurní bojovou choreografií a dojem ze scény je o to intenzivnější, uvědomí-li si divák celkovou délku záběru, 2 minuty a 35 vteřin bez jediného stříhu (!), ve kterém Choi Min-sik předvádí excelentní, a troufám si říci až dech beroucí, herecký výkon.



Obr. 4.1.33 A - H

³⁵ The Vengeance Trilogy, 6 Disc Set. Disc three: OldBoy [DVD-ROM, Director and Cinematographer commentary], Tartan video, 2006.

Tak jako je ve filmu například split screen ozvláštňujícím prvkem, který je použit pouze na dvou místech, je ve filmu taktéž pouze dvakrát použito zařízení umožňující plynulé přechody v rychlostech snímání. V jednom z případů je takový přechod použit těsně před akční scénou na ulici. Dae-su po tom, co vzal jednomu z členů pouličního gangu cigaretu z úst a ten ho následně shodil na zem, se zvedá a hodlá si to s gangem vyřídit. Kamera snímá gang v zadním plánu, do předního plánu před kameru se zvedá Dae-su a kamera v plynulém pohybu (steadicam) přerámuje na Dae-suův polodetail z profilu, zatímco Dae-su si sahá po brýlích. Tento pohyb je snímán nepatrně zrychleně, osobně odhaduji rychlost zhruba 20 snímků za vteřinu. V momentě, kdy si Dae-su začne brýle sundávat, se záběr výrazně zpomalí a ve zpomaleném pohybu trvá do chvíle, než padne první úder. Do té doby je záběr podkreslen expresivní elektronickou hudbou a je doprovázen Dae-suovým vnitřním monologem. První úder padne po sedmnácti vteřinách, hudba i monolog se vytratí, snímání přejde do klasické rychlosti a po deseti vteřinách je po akci. Pokud započítáme i předchozí záběr, ve kterém Dae-su leží na zemi, uběhne přesně 30 vteřin, než se samotná akce „rozjede“. Takovým časovým nepoměrem 1) je stupňováno divákově očekávání, 2) graduje napětí ve scéně, 3) je vyjádřen Dae-suův určitý požitek z čerstvě získané svobody (nebo z první cigarety po patnácti letech).

4.2 *Nebohá paní Pomsta*

V případě *Nebohé paní Pomsty* je zřetelný předchozí finanční úspěch *OldBoye*, díky němuž Park dostal pro realizaci dalšího filmu volnou ruku. Tím dalším filmem byla právě *Nebohá paní Pomsta*, v níž je naprosto zřetelně reflektována režisérova volnost. Kamera sice není v tomto filmu dominantním výrazovým prostředkem, nicméně rysy ozvláštňující vizuální vyznění filmu se vyskytují i v kamerových postupech. Na rozdíl od *OldBoye*, ve kterém byl kladen důraz na dynamiku obrazu, v *Nebohé paní Pomstě* šlo hlavně o vizuální působivost především statických obrazů. To byla Parkova priorita, vizuálně se odlišit od *OldBoye*. Zredukovat jak počet scén, tak pohyby kamery na minimum.³⁶ To však neznamená, že tvůrcům nešlo o stejný záměr jako v *OldBoyovi*, o

³⁶ The Vengeance Trilogy, 6 Disc Set. Disc six: Lady Vengeance / Special features [DVD-ROM, Making of Lady Vengeance], Tartan video, 2006.

zachycení potřebných emocí postav. Jen byl zvolen jiný přístup, objektivní pozorování s odstupem. Park s kameramanem Chungem, který stál mimochodem za kamerou i u *OldBoye*, před každým záběrem pečlivě zvažovali, zda použít bližší záběr, či radši sledovat akci z povzdálí.³⁷ Ve filmu převládá počet statických záběrů nad pohyblivými, avšak dynamika filmu s postupem času vzrůstá a statická kamera se postupně mění v odpoutanou. Ruční kamera je kromě expozice využita minimálně, vyskytuje se jen v několika málo dalších scénách, u kterých má dotvářet, stejně jako v *OldBoyovi*, pocit emotivní vyhocenosti. Ve filmu se vyskytuje jak velké množství detailů, tak celků. Použití „středních hodnot“ (polodetailů, polocelků), se tvůrci snažili vyvarovat. Tam, kde nebyly střední hodnoty záběrů zapotřebí, nebyly použity vůbec.

Velmi výrazným ozvláštňujícím prvkem vizuální stránky filmu je jeho postupná ztráta barevnosti, až film končí jako černobílý. Taková verze filmu, nazvaná „*Fade to Black and White version*“, se však vyskytuje jen na DVD, do kinodistribuce byla vypuštěna pouze původní konstantně barevná verze. S nápadem postupného desaturování snímku přišel Park už při natáčení *Sympathy for Mr. Vengeance*, přistoupit k takovému kroku se však rozhodl až u třetího filmu trilogie. Byl to prvek, který si Park hrozně přál zrealizovat, chtěl být první, kdo s takovým nápadem přijde, nicméně stále ho provázely určité pochybnosti. Barevný film je fajn, stejně tak černobílý, ale v polovině procesu postupné desaturace může obraz působit na diváka zvláštním, nesprávným dojmem. Nicméně díky svému příběhu byl film *Nebohá paní Pomsta* ideální pro takový experiment.³⁸ Čím blíže je Geum-ja vykonání kýžené msty, tím je nálada filmu temnější, proto se pro podpoření nálady postupně vytrácí i barvy. Čím blíže je také Geum-ja vykonání msty, tím blíže je i tolik chtěnému vykoupení, osvobození, očištění, které je v závěru filmu prezentováno bílým dortem a zasněženou krajinou. Když Geum-ja započne svůj plán pomsty, je plná nenávisti, vzteku. S postupem času se osvobozuje a právě sníh na konci filmu zastupuje jakousi duševní očistu.³⁹ V kontrastu pouze černé a bílé takové sdělení působí o to výrazněji.

³⁷ The Vengeance Trilogy, 6 Disc Set. Disc six: Lady Vengeance / Special features [DVD-ROM, Making of Lady Vengeance], Tartan video, 2006.

³⁸ Tamtéž.

³⁹ Tamtéž.

4.2.1 Sít' stylů

Zatímco u *Sympathy for Mr. Vengeance* byla vizuální podoba filmu až syrově realistická a u *OldBoye* byla stylisticky jednotná, u *Nebohé paní Pomsty* je ozvláštněním a dominantou právě její vizuální pestrost. Kokeš si všímá především úvodních deseti minut filmu, kde je kombinace stylistických postupů nejzřetelnější.⁴⁰

„Neviditelný styl“ - Úvodní scéna, ve které farář čeká s muzikanty na Geum-ju před branami věznice se nijak nesnaží zdůrazňovat žádný výrazový prostředek, střih je kontinuální a kamera kromě jednoho přerámování a jednoho nájezdu snímá scénu ve statických záběrech.

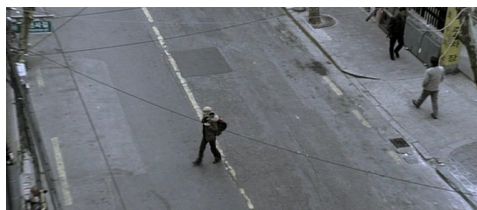
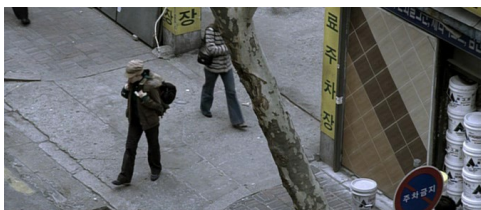
Zpravodajský styl - Další scénou je flashback, ve kterém se farář (divák) dozvídá „pravdu“ o Geum-je z televize, ve které běží reportáž z místa činu. Geum-ja se před zraky novinářů přiznává k vraždě malého Won-moa a rekonstruuje jeho vraždu. V záběrech je uplatněno dvojí rámování, kdy druhý rám je tvořen rámem televizoru (televizorů – každý záběr reportáže je snímán z jiného televizoru).

Retro s moderními prvky - Vizuálně nejvýraznější je retrospektivní montáž z vězení, ve které je obraz stylizován do podoby starých filmů („nažloutlý“ nádech, rýhy v obraze). Dynamika záběrů je však mnohem výraznější než doposud. Statické záběry jsou snímány ruční kamerou a jsou záměrně „roztřeseny“, aby dynamika scény působila na diváka z každého záběru. Rychlé ruční „jízdy“ kamery jsou kombinovány s plynulými jeřábovými nájezdy, celá scéna je doprovázena Geum-jiným „offscreen“ monologem s občasnými prostřihy na Geum-ju, které jsou kamerově pohybově ustálené, plynulé a tudíž v kontrastu se zbytkem scény. Některé záběry jsou trochu zrychlené, což v kombinaci s prudkými pohyby kamery a rychlým střihem rapidně zvyšuje temporytmus scény, který je záměrně narušován záběry Geum-jina pokorného proslovu.

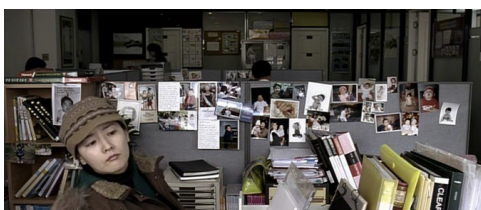
⁴⁰ KOKEŠ, cit. 6, s. 14.

4.2.2 Časoprostorová diskontinuita

Stylová nejednotnost filmu působí na diváka snad z každé scény, tvůrci jakoby se snažili u každého výrazového prostředku docílit jedinečných a ne zrovna často používaných postupů. Tak je tomu i s porušováním časoprostorové kontinuity, která bývá prioritou stříhové skladby, nicméně v *Nebohé paní Pomstě* se vyskytují 2 případy, ve kterých je časové elipsy docíleno v jediném záběru. V prvním z nich kamera shora snímá Geum-ju přecházející silnici, následně kamera odzoomuje a „zacouvá“ skrz okno do místnosti, kde za stolem sedí zaměstnankyně adoptivní agentury a mluví na Geum-ju, která už je v místnosti přítomna také (Obr. 4.2.1, 4.2.2). Druhou situací je scéna na konci filmu, kde matka mrtvého Won-moa dostává ve dveřích instrukce od detektiva, jak správně držet nůž, aby se při bodání Baeka sama neporanila. Kamera během instruktáže pomalu přerámuje do místnosti, ve které je svázaný Baek a informovaná matka už tou dobou stojí nad ním. Během chvíle, kdy se matka během přerámování dostane ze záběru, uplynou pouze necelé dvě vteřiny, než se v záběru zase objeví, tentokrát však na úplně jiném místě (Obr. 4.2.3). Takové ozvláštňující prvky pouze přidávají na vizuální pestrosti filmu a rozhodně se nedá říci, že by mohly na divákovu vnímání působit rušivým dojmem.



Obr. 4.2.1 A - D



Obr. 4.2.2

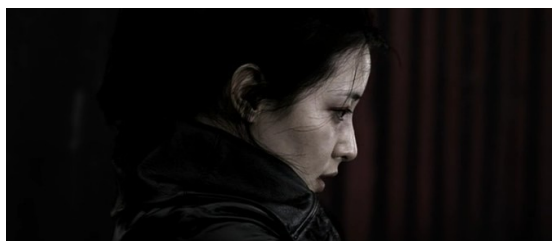


Obr. 4.2.3 A - D

4.2.3 Split screen „2“

Stejně jako u *OldBoye*, kde byl split screen použit v souvislosti s komiksovou předlohou, je split screen využit i v *Nebohé paní Pomstě*, kde s přihlédnutím k záměru dosažení vizuální pestrosti filmu podporuje plán tvůrců. Podobného „split screenového“ vyznění sekvence jako v dialogové scéně mezi Dae-suem a Woo-jinem je dosaženo v *Nebohé paní Pomstě* při inscenování dialogu mezi Geum-jou a Jenny, kde se však nejedná o navození dojmu rozhovoru přes zrcadlo a kde je svým stylizovaným pojetím sekvence navíc prozrazeno postprodukční spojení dvou různých obrazů. Realistická motivace dialogové sekvence je tedy potlačena a do popředí vystupuje motivace umělecká. Park jakoby experimentoval s technikou split screenu, s každým dalším pokusem posouvá hranice jeho využití dál, v tomto případě spájí obrazy v pohybu. Geum-ja, snímána z profilu, v detailu a komponována na střed, promlouvá k Jenny (Obr. 4.2.4). Z důvodu jejich vzájemné jazykové bariéry využívá Baeka jako překladatele (ten je přítomen v mimozáběrovém prostoru). Jakmile Geum-ja dopoví první větu a Baek ji začne pro Jenny překládat do angličtiny, Jenny (také v detailu a z profilu) doslova „vjede“ do záběru a Geum-ju „vytlačí“ do druhé poloviny obrazu (Obr. 4.2.5). Jenny je navíc snímána ve větší vzdálenosti od kamery, takže ve společném dvojzáběru se jeví „o něco menší“. Během dalšího Baekova překladu se Jenny plynule otočí o 90° čelem ke kameře (Obr. 4.2.6) a po chvíli couvá do pozadí a do středu obrazu (Obr. 4.2.7), zatímco čelem ke kameře se tentokrát otáčí Geum-ja, která se zároveň vrací do původní středové kompozice, čímž

překrývá Jenny a vzniká tak opět „single“ záběr, tentokrát však z ánfasu (Obr. 4.2.8). Park se obával možné přemíry sentimentu vzhledem k tématu Geum-jina monologu, proto do scény zařadil i Baeka, coby překladatele, což situaci značně odlehčuje.⁴¹ Doteď sekvence obsahovala pouze Geum-jin monolog, nicméně Jenny se záhy do rozhovoru aktivně zapojuje svými otázkami a v sekvenci se objevují i první stříhy střídající středově komponované single záběry metodou záběr / protizáběr (Obr.4.2.9). I v této sekvenci je tedy porušována prostorová kontinuita, když si uvědomíme původní Jennynu pozici za Geum-jou a následné střídání jejich protipohledů. Motivace první části sekvence je primárně umělecká a na první pohled nerealistická, proto je upozaděna i samotná kompoziční motivace a tím je dosaženo prostorové diskontinuity.



Obr. 4.2.4



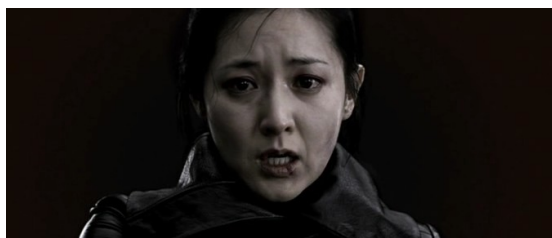
Obr. 4.2.5



Obr. 4.2.6



Obr. 4.2.7



Obr. 4.2.8



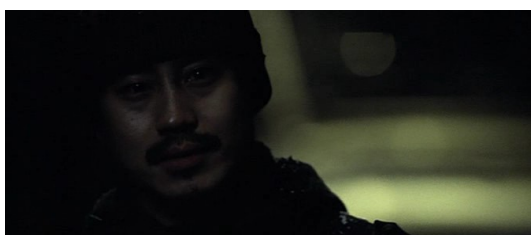
Obr.4.2.9

⁴¹ NYFF: Q&A With Director Park Chan-wook on *Sympathy for Lady Vengeance* [online, cit. 2. 5. 2010]. Dostupné z <http://www.cinemastrikesback.com/?p=723>

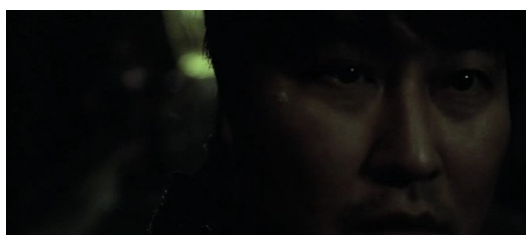
4.2.4 Inscenování akce

Parkův přístup k inscenování akčních scén se z hlediska dodržování určitých postupů stanovených hollywoodskou produkcí v žádném filmu nijak výrazně neliší, Park jde proti hollywoodským schématům, ve kterých jsou při inscenování využity postupy zesílené kontinuity, v rámci které se přistupuje mimo jiné k rychlejší střihové skladbě a bližšímu rámování. U Parka bychom v některých případech mohli spíše mluvit o umělecké motivaci inscenování takových scén, když vezmeme v potaz netradiční komponování záběrů v kombinaci s velice expresivní hudbou. Takovým příkladem je akční scéna v *Nebohé paní Pomstě*, která je dokonce v několika aspektech podobná té v *OldBoyovi*. Scéna, kde jsou Geum-ja s Jenny přepadeny nájemnými vrahy, je sice složena s více záběrů, nicméně některé připomínají, ať už svojí délkou či použitím kamerové jízdy, Dae-suovu sekvenci s kladivem. Park v tomto případě využívá překrytí prostorových rovin a začátek akce představuje pouze ve zvuku. Jakmile je scéna zobrazena, divák je svědkem už probíhající akce. Ve statickém celku vidíme Geum-ju vzpírající se násilníkovi, který se jí snaží omámit éterem. To je pouze první část akce, ve které se Geum-ja nějakou dobu vzpírá a posléze předstírá podlehnutí síle éteru, aby mohla násilníka překvapit následným protiútokem. Agresor však ve vzájemném souboji nakonec vítězí a na malý moment Geum-ju vyřazuje ze hry. Scéna je několikrát prostřižena bližším záběrem z druhé kamery, nicméně průběh celé akce byl bezpochyby natočen bez přerušení, čímž si herečka Lee Yeong-ae, ztvárňující Geum-ju, zaslouží obdiv stejně jako Choi Min-sik v akční scéně s kladivem. Hlavní část akce začíná však až se subjektivním pohledem zvítězivšího agresora. Poté, co Geum-ju „knokautoval“, se podívá na svého kumpána, který se zatím „staral“ o Jenny. Ten se spokojeně usmívá, jelikož akce, zdá se, dopadla úspěšně. Úsměv se však záhy z jeho tváře vytratí, když zjistí, že Geum-ja je zpět ve hře a tentokrát i s pistolí (Obr. 4.2.10 - 4.2.13). Nastupuje nediegetická hudba podporující náhlou změnu situace, Geum-ja se zbavuje „svého“ protivníka a vydává se zachránit i Jenny. Od tohoto momentu scéna získává úžasný temporytmus kombinací hudby, pohybu kamery a vnitřního rytmu záběrů. Ve statickém celku, jehož dvě krajní třetiny jsou vyplněny tmavou zdí (dvojí rámování, Obr. 4.2.14 A) vidíme agresora držícího Jenny a couvajícího před Geum-jou. Jakmile vycouvá ze záběru, vchází za zvuků prudké virtuózní hudby Geum-ja (Obr. 4.2.14 B), která v záběru ujde ještě pár kroků, než se za agresorem rozběhne. V té chvíli je přes osu střižen detailní záběr na Geum-jiny běžící nohy, který následně

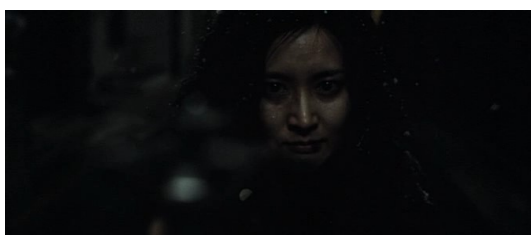
přerámuje na Geum-jin polodetail (Obr. 4.2.15). Následuje celek, kamerová jízda snímající akci z profilu, podobně jako u OldBoye. Geum-ja nějakou chvíli běží a kamera ji sleduje, Geum-ja se však najednou zastaví, kamerová jízda zpomalí a jakmile se Geum-ja dostane do pravého kraje obrazu, zpomalí se i obraz, Geum-ja vyjde ráznými kroky vstříc agresorovi, který se záhy objevuje v levé části obrazu, kamera je opět v pohybu, Geum-ja se blíží k agresorovi a chystá se vystřelit, kamera však akci ignoruje a pokračuje v horizontální jízdě, až se postavy dostávají mimo záběr (Obr. 4.2.16 A-E). V tom momentě je vidět záblesk a slyšet výstřel, kamera zpomaluje a vzápětí je střížen detail ustřelené ruky dopadající na zem (Obr. 4.2.17), čímž končí akce a odeznívá i hudba.



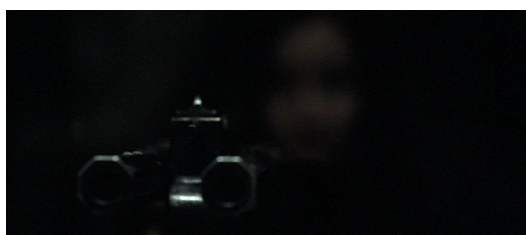
Obr. 4.2.10



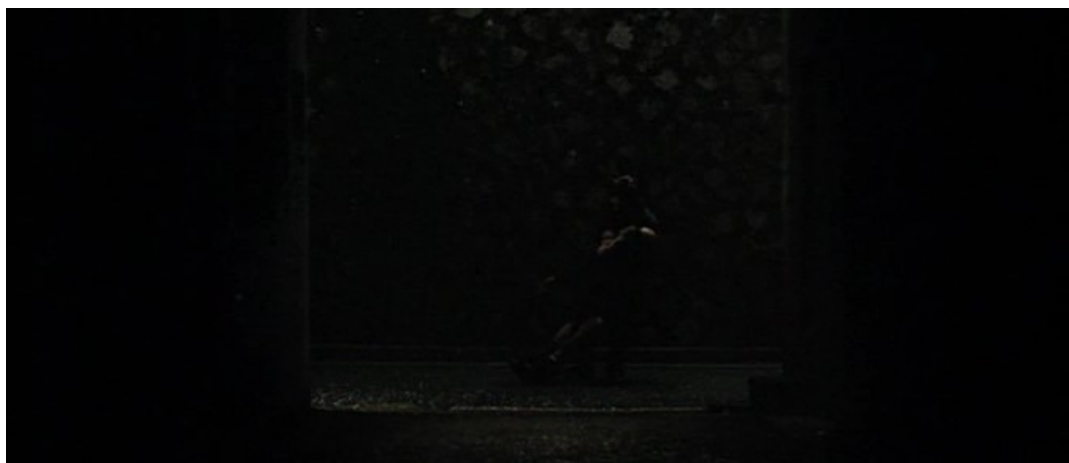
Obr. 4.2.11



Obr. 4.2.12



Obr. 4.2.13



Obr. 4.2.14 A



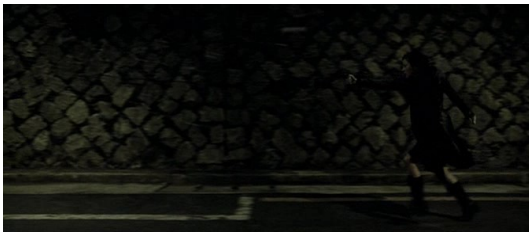
Obr. 4.2.14 B



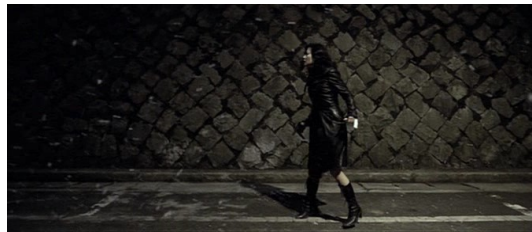
Obr. 4.2.15 A



Obr. 4.2.15 B



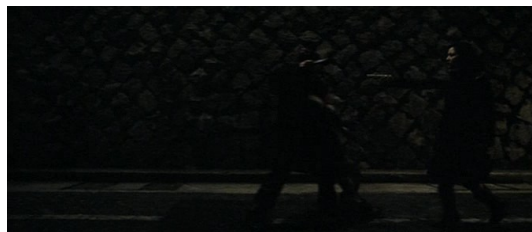
Obr. 4.2.16 A



Obr. 4.2.16 B



Obr. 4.2.16 C



Obr. 4.2.16 D



Obr. 4.2.16 E



Obr. 4.2.17

4.3 *Sympathy for Mr. Vengeance*

Navzdory realisticky motivovanému záměru při realizaci filmu Park zkombinoval skoro až syrově realistické scény se scénami barevně nepřirozenými. Důkazem toho jsou hned úvodní scény filmu, ve kterých například továrna, kde Ryu pracuje, působí velmi nepřirozeně, scéna je sytě tónovaná do zelena, stroje, podlaha a koneckonců i Ryuovy vlasy jsou zelené, v kontrastu s realistickými exteriéry, Ryuovým bytem nebo nemocnicí. (Obr. 4.3.1, 4.3.2) Klíčovou dominantní barvou, kterou tvůrci ve filmu prosazovali, byla „olivově zelená“⁴². Podle kameramana Kim Byeong-ila se jiní filmaři takové barvě vyhýbají. Tvůrci se chtěli záměrně barevně odlišit od jiných filmů, ke svícení scén používali neonová světla, která mají lehce zelený nádech a v branži se běžně nepoužívají.⁴³



Obr. 4.3.1



Obr. 4.3.2

⁴² The Vengeance Trilogy, Disc one: Mr. Vengeance [DVD-ROM, audio commentary with Director Park], Tartan video, 2006. V originále použito termínu „puke-green“, svým překladem jsem se snažil vyjádřit odstín barvy co nejpřesněji.

⁴³ Tamtéž.

Sympathy for Mr. Vengeance se liší od dalších dvou filmů svým realisticky motivovaným přístupem. Parkův záměr natočit realistický film se nejvíce odráží na způsobu snímání. Scény, které jsou povětšinou snímány v dlouhých statických záběrech, umocňují pocit objektivního sledování reality. Záběry jsou navíc mnohdy velmi netradičně komponovány (viz. Podkapitola 4.3.1). Film je natočen na anamorfický formát 2,35:1 a často jsou používány širokoúhlé objektivy pro zvětšení hloubky pole. Ve druhé polovině filmu, kde je Ryův příběh upozaděn a pozornost je směřována na Dong-jina, jsou scény častěji snímány teleobjektivem, aby divák nebyl tolik rozptylován prostorem kolem a všiml si prioritně Dong-jina. Tak jako u výše zmíněných filmů, i v tomto případě se během filmu občas vyskytne prvek, který je jediným ozvláštňujícím prvkem svého druhu použitým ve filmu. Například použití velmi pomalé vertikální kamerové jízdy ve scéně, kde Dong-jin čeká na Ryua v jeho bytě (Obr. 4.3.3). V záběru, který trvá čtyřicet vteřin, je už od samého začátku použita vertikální jízda, která je zprvu téměř nezaznamatelná. Kamera nepatrně klesá, zatímco Dong-jinovi volá detektiv, aby mu oznámil, že překupníci orgánů jsou mrtví, ale co je hlavní, že Ryu si vzal jejich ledviny. Detektiv Dong-jina před Ryuem varuje, zatímco kamera pomalu odhaluje v předním plánu stůl, na kterém leží otevřený mrazicí box, nůž a dřevěné prkýnko, na němž jsou ještě zbytky nedojedených ledvin. Park snímání scény přizpůsobuje aktuální situaci v příběhu, kdy je výsledný temporytmus filmu podřízen momentální „pauze“ v narativu (Ryu čeká před Dong-jinovým domem, Dong-jin čeká u Ryua v bytě).



Obr. 4.3.3 A



Obr. 4.3.3 B

Park se snaží ve svých filmech vyhnout přemíře sentimentu, dokonce i u scén, ve kterých by takové pocity byly přijatelné. Scéna, v níž Dong-jin pláče nad mrtvou dcerou, je točena ve velkém celku z druhé strany jezera, divák nemá pořádně ani možnost rozeznat, co se v záběru děje, natož pak soucítit s Dong-jinem (Obr. 4.3.4). Záběr trvá 25 vteřin a najednou je na dvě vteřiny střižen detail plačícího Dong-jina (Obr. 4.3.5) a poté následuje

stejný celek dlouhý 28 vteřin (Obr. 4.3.6). Jak se Park ke scéně zmiňuje v audio komentáři na DVD, nechtěl, aby scéna s plačícím otcem působila příliš sentimentálně, ale jeho bolest nějak vyjádřit musel.

4.3.1 Dialogové scény

Jak jsem již zmínil u předchozích filmů, běžné rozzáběrování dialogových scén metodou záběr / protizáběr / ustavující celek se v Parkových filmech takřka nevyskytuje. Pokud přeci jen ano, liší se od „tradičních norem“ at' už velikostí záběru, či samotnou kompozicí, kdy jsou postavy místo záběrů „přes rameno“ snímány samostatně („singles“ záběry) ve středové kompozici (Obr. 4.3.7 – 4.3.9). Explicitní rozzáběrování dialogu mezi Ryuem a doktorem dává tušit o Ryuově stavu ještě před samotným použitím záběru zastupujícího Ryuův subjektivní pohled. Zatímco doktor je snímán v polodetailu (středově komponovaný „single“ záběr), protizáběrem na Ryua je detail jeho očí, jeho hlavního smyslového orgánu. Následuje Ryův subjektivní pohled na detail doktorových úst, zatímco ve zvuku je slyšet pouze nespécifikovatelné temné dunění (Obr. 4.3.10 – 4.3.12).

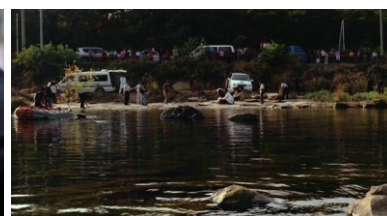
Ve druhé polovině filmu, kde se stává ústřední postavou Dong-jin, se způsoby snímání nijak neliší. Kromě častějšího používání teleobjektivu jde o ty samé dlouhé statické záběry a neobvyklé kompozice. Ve scéně u jezera, kde je Dong-jin vyslýchán detektivem a oba sedí v dodávce, je dialog komponován opět dosti nezvyklým způsobem. Jedná se o velmi dlouhý statický dvojcelek, v němž po celou dobu není vidět Dong-jinovi do tváře (přesněji řečeno jsou vidět pouze Dong-jinovy nohy). Po minutě a půl vstoupí do záběru další policajt s nějakými informacemi, kompozice záběru se však nemění. Policajt po 24 vteřinách odchází a vzápětí detektivovi zvoní mobil, ten vystoupí z dodávky a odchází telefonovat do zadního plánu. Uběhne dalších 35 vteřin, než se zvedne i Dong-jin a vystoupí z auta (Obr. 4.3.13).



Obr. 4.3.4



Obr. 4.3.5



Obr. 4.3.6



Obr. 4.3.7



Obr. 4.3.8



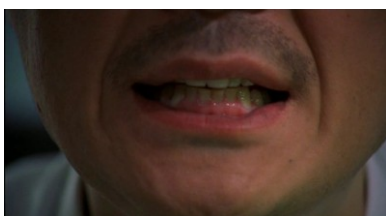
Obr. 4.3.9



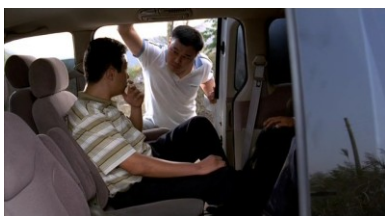
Obr. 4.3.10



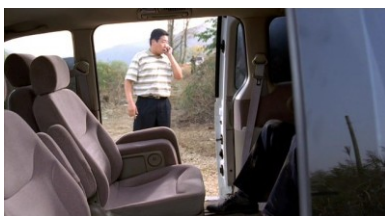
Obr. 4.3.11



Obr. 4.3.12



Obr. 4.3.13 A



Obr. 4.3.13 B



Obr. 4.3.13 C

4.3.2 Přes zrcadlo třikrát jinak

U předchozích filmů jsem věnoval samostatnou podkapitolu použitým split screenům. V tomto filmu se však vzhledem k jeho realisticky motivovanému působení žádné split screeny nevyskytují. Místo nich ale věnuji podkapitolu použití zrcadla jako zprostředkovatele dialogu mezi Ryuem a Yeung-mi, kdy v jednom případě dokonce dochází k „rozdělení“ obrazu díky zrcadlu umístěnému uprostřed záběru. Pozicí kamery a umístěním objektu (zrcadla) v zorném poli objektivu dochází opět k velmi neobvyklým kompozicím statických záběrů. Dialogová sekvence začíná záběrem, ve kterém Ryu a Yeung-mi leží v posteli a ve střední části obrazu stojí zrcadlo, které vyplňuje více než třetinu záběru (Obr. 4.3.14 A). Hlavy protagonistů jsou schovány za zrcadlem, takže divák téměř po celou dobu trvání záběru ani nevidí postavám do tváře. Zhruba po dvaceti vteřinách se Yeung-mi během zívání o malý kousek posune a doslova „vykoukne“ zpoza

zrcadla (Obr. 4.3.14 B). Asi po čtyřiceti vteřinách Yeung-mi začne Ryuovi přes zrcadlo něco vyprávět. V tom momentě si i Ryu poposedne tak, aby mu divák viděl do tváře (Obr. 4.3.14 C), a v takové kompozici záběr téměř po padesáti vteřinách končí. Využití zrcadla je nicméně uplatněno i v následujících záběrech Ryuova a Yeung-mina dialogu, díky čemuž se Park vyhnul klasickému dialogovému snímání „záběr / protizáběr“. Ryuovy reakce na Yeung-mijino vyprávění je tedy díky zrcadlu možné natočit v jediném záběru, jak tomu nasvědčuje nejen výše zmíněný padesátivteřinový celek, ale také následující záběr, ve kterém je v detailu snímán Yeung-min odraz tváře (Obr. 4.3.15 A). Jakmile Yeung-mi domluví, kamera horizontální jízdou přerámuje na reagujícího Ryua (Obr. 4.3.15 B). V posledním případě jde o záběr, ve kterém je pozice kamery obdobná jako u prvního záběru, s tím rozdílem, že kamera snímá postavy nikoli zpoza zrcadla, ale z místa před ním, tudíž funkce zrcadla je jakoby zastoupena objektivem kamery (Obr. 4.3.16).



Obr. 4.3.14 A

Obr. 4.3.14 B

Obr. 4.3.14 C



Obr. 4.3.15 A

Obr. 4.3.15 B



Obr. 4.3.16

4.3.3 Inscenování akce

Vzhledem k podobě filmu, jehož většina scén je snímána v realisticky motivovaných statických záběrech (převážně celcích), přistupuje Park stejně i k inscenování „akčních scén“. V závěru filmu, kdy se teroristi přijedou pomstít Dong-jinovi za Yeung-minu smrt, předchází samotné „akci“ 33 vteřinový záběr na teroristy rozestoupené kolem auta, kouřící a sledující Dong-jina (Obr. 4.3.17). Následuje záběr prázdného prostoru, do něhož po chvíli vejde jeden z teroristů (Obr. 4.3.18 A), zatímco ostatní se pustí do Dong-jina v mimozáběrovém prostoru a divák se o započaté akci dozvídá stejně jako v *Nebohé paní Pomstě opět* pouze z offscreen zvuku. Po chvíli se do statického záběru dostává další terorista, tentokrát i s Dong-jinem, z kterého zrovna terorista vytahuje svůj nůž (Obr. 4.3.18 B). Během toho pořeže Dong-jina i na ruce, přičemž následuje Dong-jinův hlediskový záběr na krvácející dlaň (Obr. 4.3.19) a následně se vrací předchozí statický celek, do něhož vstupují další teroristé a každý Dong-jina bodne (Obr. 4.3.20). Dong-jin se ještě drží na nohou a pomalu se odpotácí ze záběru, následován teroristy, takže prostor zůstává opět několik vteřin prázdný. Posléze je střižen záběr, v němž si Dong-jin sedne na zem a opře se o auto. K Dong-jinovi, komponovaném v polodetailu, přistoupí ze zadního plánu poslední z teroristů, přibodne mu na hrud' vzkaz, zapálí si cigaretu a vrací se k autu do zadního plánu (Obr. 4.3.21 A-C). Záběr trvá bez mála 80 vteřin a jediným krátkým prostřihem je Dong-jinův hlediskový záběr na vzkaz přibodnutý k jeho hrudi. Scéna s teroristy je ukončena obdobným záběrem, jakým i začala, teroristi opět stojí kolem auta, kouří a pozorují Dong-jina, zatímco ve zvukovém flashbacku slyšíme Yeung-mi varující Dong-jina před členy její teroristické skupiny (Obr. 4.3.22).



Obr. 4.3.17



Obr. 4.3.18 A



Obr. 4.3.18 B



Obr. 4.3.19



Obr. 4.3.20



Obr. 4.3.21 A



Obr. 4.3.21 B



Obr. 4.3.21 C



Obr. 4.3.22

Park v mnoha scénách bravurně mísí humor s krutostí, absurditou a zvráceností použitím ilustrativního přístupu v podobě krátkých statických záběrů. Takovým příkladem je scéna, kdy Ryu (poté, co se u dveří zbavil prvního překupníka, viz. Podkapitola 4.3.4) vchází do jejich doupěte a dostává se mu bizarního pohledu. Divák není dlouho napínán a záhy získává obrazové informace o scéně. V pěti záběrech různých velikostí je divákovi (Ryuovi) řečeno vše podstatné. Nejprve vidí polodetail druhého překupníka, kterého Ryu vyrušil ze znásilňování jejich pacientky / oběti (Obr. 4.3.23), poté polodetail jejich šéfky / matky sedící za stolem (Obr. 4.3.24) a zdrogované morfiem (detail injekční stříkačky v její paži – Obr. 4.3.25), následuje „dvojcelek“ obou Ryuových zbývajících nepřátel a nakonec velký celek ustavující scénu (Obr. 4.3.26, 4.3.27). Takové rozzáběrování dává divákovi jasný přehled o scéně a navíc navozuje některé z výše zmíněných pocitů z celé situace (zvrácenost, absurditu). Humor přichází s další situací, když se překupník vzdává své sexuální oběti a vydává se vstříc Ryuovi. Překupník má totiž kalhoty pořád stažené až ke kotníkům a jeho „cupitání“ je divákovi zobrazeno v detailu nohou, čímž je poukázáno výhradně na to (Obr. 4.3.28). V následujícím překupníkově subjektivním pohledu vidíme Ryua, jak se napřahuje a chystá se překupníka uhodit (v takovém momentě divák očekává Ryuovo jasné vítězství, s přihlédnutím na překupníkově momentální pohybové omezení), nicméně překupník Ryua (nebo Park diváka, opět) překvapuje a jednou rukou bez větších problémů úder zastavuje, chytá Ryua pod krkem a zvedá ho nad sebe. Ryu má nicméně

v rukávu ještě jedno eso (šroubovák), který vráží překupníkovi do krku a trefuje krční tepnu, čímž má vyhráno (Obr. 4.3.29 – 4.3.33). Co se do té doby jevilo jako svým zvrhlým způsobem humorně podaná akční scéna, končí krvavou lázní. Popisná funkce detailu na pulzující tepnu a šroubovák zapíchnutý v krku (Obr. 4.3.34) předznamenává následující situaci. Zdrogovaná matka ještě stihne syna varovat, že šroubovák trefil tepnu a že ho hlavně nesmí vytahovat. Syn nicméně neuposlechne a za chvíli leží vykrvácený v kaluži vlastní krve. Vykosené úhly kamery ve filmu nejsou používány, s výjimkou následujícího záběru, ve kterém Ryu táhne prvního překupníka ze schodů. Kamera je umístěna pod schody a je výrazně vychýlena, čímž dosahuje jak zajímavé kompozice (schody „řežou“ obraz pod úhlem 45°), tak expresivního záběru (hlava prvního překupníka tvrdě naráží na železné schody, v pozadí se ještě klepe vykrvácené tělo toho druhého – Obr. 4.3.35). Závěrečný záběr scény (připomínající záběr průmyslové kamery – Obr. 4.3.36) plní funkci úvodního ustavujícího záběru a divák má možnost prohlédnout si kompletní scénu, zatímco si Ryu jde pro svoji baseballovou pálku, aby mohl před zraky zdrogované matky rozmlátit hlavu prvního překupníka doslova na kaši. To zdrogovanou matku probere natolik, že vytáhne ze šuplíku skalpel a potichu se vydává vstříc Ryuovi vybíjejícímu si zlost na jejím synovi. Scéna záběrem na matku svírající v ruce skalpel končí, divák nemá všechny potřebné odpovědi, Park si nedořešenou situaci pojišťuje divákovou pozornost.



Obr. 4.3.23



Obr. 4.3.24



Obr. 4.3.25



Obr. 4.3.26



Obr. 4.3.27



Obr. 4.3.28



Obr. 4.3.29



Obr. 4.3.30



Obr. 4.3.31



Obr. 4.3.32



Obr. 4.3.33



Obr. 4.3.34



Obr. 4.3.35



Obr. 4.3.36

4.3.4 Ruční kamera

I u předchozích filmů jsem se zmiňoval o použití ruční kamery (byť jen na okamžik) v každé scéně, kde jen trochu graduje napětí (ať už jde o pocit diváka, či samotných postav, které zažívají momentální stav psychického zhroucení, napětí či nějakého očekávání). Demonstrovat použití ruční kamery jsem se však rozhodl až u *Sympathy for Mr. Vengeance*, kde je v jedné sekvenci snímané ruční kamerou zřetelná i Parkova hra s divákovým očekáváním. Jedná se o scénu, ve které se jde Ryu pomstít překupníkům. Park klame divákovy předtuchy, když použitou ruční kamerou během návratu jednoho z překupníků značí nárůst napětí, zvyšuje očekávání akce. Kamera zastupuje pozici jakéhosi pronásledovatele, drží se za překupníkem (který zašel na roh

ulice pro led a teď se vrací zpět do jejich „doupěte“), zpoza kamery jsou slyšet kroky, které zaznamená i překupník, zpomalí, dokonce se i za sebe ohlédne (Obr. 4.3.37), v té chvíli se kamera na malý moment zastaví, aby si udržela bezpečnou vzdálenost, ale kroky jsou stále výraznější. Následuje stříh a záběr o stejné velikosti („jumpcut“), kamera pořád překupníka sleduje. „Jumpcut“ v tomto případě rapidně zvyšuje divákovu očekávání, navozuje pocit „vystřihnutí“ dalšího zbytečného sledování, divák „už už“ čeká akci. Překupník zachází za roh a zpoza kamery se objevuje postava, jíž patřily dosavadní kroky (Obr. 4.3.38 A). Jedná se o ženu, která v domě nejspíš bydlí a se sledováním nemá nic společného. Divák už chce věřit, že byl Parkem opět „napálen“, vtom se ale před překupníkem objevuje Ryu (Obr. 4.3.38 B), který však pouze projde kolem. Když se posléze vynoří zpoza kamery a svižným krokem stíhá překupníka (Obr. 4.3.38 C), divák snad ani nemůže očekávat nic jiného, než konflikt! Ryu však opět překupníka pouze míjí a mizí za rohem. Tou dobou je už překupník u dveří a otvírá je. A až teď Ryu konečně vybíhá s baseballovou pálkou zpoza rohu, odhodlán k akci a ve výskoku a s pořádným nápřahem se zbavuje svého cíle (Obr. 4.3.38 D).



Obr. 4.3.37



Obr. 4.3.38 A



Obr. 4.3.38 B



Obr. 4.3.38 C



Obr. 4.3.38 D

5 ZVUK

5.1 *Sympathy for Mr. Vengeance*

Park se o postavení zvuku jako v tomto filmu dominantního výrazového prostředku snaží už v prvních vteřinách, kdy využívá postprodukčních možností zvukové stopy a v úvodní titulkové sekvenci se snaží naplno využít zvukového mixu SURROUND. Hudba během úvodních titulků působí dojmem, jakoby hrála mimo prostory kina, souběžně s hudbou zní ženský monolog, který působí dojmem nepatrného zkreslení echo efektem, až když kamera přerámuje a v obraze je rozpoznatelná silueta ženské tváře, zvuk se přizpůsobuje prostředí a působí realističtěji. Avšak jak Park později dodává, při premiéře filmu úvodní efekt nikdo nezaznamenal, jelikož audio systém v kině nebyl dostačující.⁴⁴

5.1.1 **Chybné / rozdílné čtení zvukového znaku**

Zvuk je v tomto filmu dominantním prostředkem, který hraje velmi důležitou roli i jako hybatel narativní linie. Díky zvuku, respektive díky chybnému čtení zvukového znaku⁴⁵ nastane v průběhu filmu nejedna paradoxní situace. Příkladem takové situace, ve které dochází k mylné interpretaci zvuku⁴⁶, je scéna v úvodu filmu, kde jsou čtyři mladíci přitisknutí ke zdi, poslouchají ženské sténání z vedlejšího pokoje a přitom masturbují. V následujícím záběru se díky kamerové jízdě dostáváme do vedlejší místnosti, z které sténání vychází, a my v pozadí vidíme Ryuovu sestru zmítající se na zemi v bolestech, zatímco si nic netušící Ryu se spokojeným výrazem v popředí scény vychutnává svůj oběd (Obr. 5.1.1, 5.1.2). Úvod filmu je záměrně přesycen sentimentem, film má náběh na melodrama. Park záměrně navozuje falešné pocity už v expozici filmu, jedná se opět o již několikrát zmíněnou Parkovu hru s divákovým očekáváním. Je to typický rys jeho stylu, jeho filmy jsou vždy o krok před divákem. Film je už od začátku plný ironie, úvodní scéna nám nabízí pohled na hluchoněmého Ryua sedícího vedle své nemocné sestry, jíž do sluchátek zní hlas moderátorky z rádia, která čte dopis napsaný Ryuem. Scéna působí

⁴⁴ The Vengeance Trilogy, Disc one: Mr. Vengeance [DVD-ROM, audio commentary with Director Park], Tartan video, 2006

⁴⁵ KOKEŠ, cit. 6, s. 11.

⁴⁶ Tamtéž.

dojem, jakoby i sám Ryu naslouchal hlasu moderátorky. Z dopisu se sice dozvídáme, že Ryu je hluchoněmý, sekvence však končí detailem na Ryuovu tvář a Ryu se usmívá přesně v momentě, kdy jeho smích interpretuje i moderátorka v rádiu. Čtení obrazových znaků tedy neodpovídá čtení těch zvukových, což může na diváka působit zmatečným dojmem, nicméně explicitní významy záběrů v následné dialogové scéně v nemocnici (viz. Podkapitola 4.3.1.) uvádí situaci kolem Ryuova zdravotního stavu na pravou míru.



Obr. 5.1.1



Obr. 5.1.2 A



Obr. 5.1.2 B



Obr. 5.1.2 C

Ryuovo vnímání zvukového znaku je divákovi v průběhu filmu několikrát přiblíženo v záběrech zastupujících Ryuovy subjektivní pohledy. Zvuková stopa záběru je potlačena, ale ne úplně vynechána. Ryuova hluchota je vyjádřena jakýmsi tlumeným hlubokým duněním, které veškeré ostatní zvuky překrývá. Divák v průběhu celého filmu nemá jinak možnost kromě několika výše zmíněných hlediskových záběrů jakkoli se ztotožnit s hlavní postavou z důvodu rozdílného vnímání reality (rozdílného čtení zvukového znaku). Hlučnost prostředí továrny, ve které Ryu pracuje, působí na divákův sluch skoro až nepříjemným dojmem a jedná se zde o záměr tvůrců postavit Ryuovo vnímání okolí do kontrastu s divákovým. Díky zvukové dominantě je během expozice filmu kontrast vnímání okolí znatelný v mnoha scénách, ať už se jedná o velmi intenzivní

bzučení cikád během Ryuovy cesty z práce, či o Ryuovy hlučné sousedy. Konkrétně u Ryuua doma je dominantna zvukové složky nejzřetelnější, když se divákovi dostává popisných statických záběrů Ryuova bytu, zatímco ve zvukové složce jsou „popisovány“ byty sousedů (jedni se dívají na televizi, druzí se hádají, třetí souloží, pod okny řve opilec). Vzniká tak změt' zvuků, která informativně převládá nad obrazovou složkou.

Ryuova neschopnost číst zvukový znak v jednom klíčovém momentě dokonce posouvá narativ a dává tím možnost rozehrát další dějovou linii. Jedná se o scénu, ve které se malá Yu-sun topí v jezeře, zatímco Ryu (nic netušící kvůli své hluchotě) pohřbívá na břehu svou mrtvou sestru. Samotný akt utonutí je prezentován pouze ve zvuku, tedy v mimozáběrovém prostoru, který však doslova strhává divákovu pozornost a možnost případného divákova momentálního soucítění s Ryuem je tedy vyloučena. (Záběr na Ryuovu mrtvou sestru trvá ještě patnáct vteřin od chvíle, co byla malá Yu-sun slyšet naposledy. Nejde o žádný marný pokus o zpětné navození divákova soucítu s Ryuem, ale o gradování divákovy starosti o Yu-sun.) Zvýšené divákovy napětí a očekávání je následně smeteno dvouvteřinovým němým prostřihem utonuté Yu-sun (záběr je naprosto němý, neobsahuje ani tlumenou zvukovou stopu, jaká je používána při Ryuových subjektivních pohledech.) Je to brilantní ukázka toho, jak se Park snaží svými postupy odlišit od jiných tvůrců (kteří by takový prostřih pravděpodobně podpořili nějakým „šokujícím“ zvukem) a jak nepoužití žádného zvuku může někdy ve správnou chvíli na diváka fungovat stejně silně (ne-li silněji) jako ozvučený záběr. Jiným příkladem rozdílného vnímání situace je scéna, ve které se Ryu po získání výkupného vrátí domů. Malá Yu-sun se dívá na televizi a zmíní se, že sestra se koupe. Divák může slyšet celou dobu offscreen zvuk tekoucí vody. Nejedná se o znak, na který by byl nějak kladen větší důraz, nicméně samotný fakt, že zvuk tekoucí vody se během celé doby nezmění, dává tušit následné neštěstí. Ryu je však o takovou možnost dedukce ochuzen a o neštěstí se dozvídá až z dopisu, který mu Yu-sun předává po minutě a půl (!). Jinak je s rozdílným čtením znaku zacházeno ve scénách s Dong-jinem v pitevně, kdy je tentokrát naopak ochuzen divák (o obrazový znak), tudíž i čtení zvukového znaku získává pro diváka jiné rozměry. Divákovi je kromě prvního pitevního řezu nabídnut už jen pohled na polodetail Dong-jina reagujícího na průběh pitvy. Je slyšet offscreen zvuk elektrické pilky a následné praskání kostí a odsávání krve, zvukový znak je opět dominantní a v kombinaci s Dong-jinovými reakcemi se expresivní funkce záběru násobí.

5.2 OldBoy

Úkolem zvuku ve filmu *OldBoy* je podpoření hladkých návazností scén, ve filmu jsou často používány zvukové mosty, které přechody mezi záběry zjemňují, takže ani ostré střihy nepůsobí tolik rušivě. Nejedná se pouze o hudební přesahy, ale i přesahy například ruchové, kdy časovým překrytím rovin filmu ruch z následujícího záběru zazní už v záběru předchozím a tím je docíleno soudržnější skladby záběrů. V úvodní scéně ve vězení je dvakrát použita stejná ruchová návaznost záběrů, kdy v předchozím záběru slyšíme zvuk rozbití skla a v dalším záběru jsou zobrazeni zaměstnanci vězení táhnoucí na ošetřovnu Dae-sua s podřezanými žilami. Jiným a mnohem zřetelnějším příkladem plynulého přechodu je provázanost ruchových složek ve scéně v kadeřnictví. Dae-su si začíná vybavovat hledaný úryvek z minulosti, najednou do kadeřnictví vstoupí další zákazník a zvonek nad dveřmi, který se při otevření dveří rozezněl, se plynule prolne se zvonkem na kole, na němž v další scéně (Dae-suově vzpomínce) jede Woo-jinova sestra. Přítomnost je tedy díky ruchovému mostu plynule provázána s flashbackem a taková provázanost scén zcela zjevně demonstruje hladkost continuity, které se tvůrci snažili dosáhnout.

5.2.1 Hudba

V *OldBoyovi* je velmi důležitým prvkem hudba, která podporuje a zdůrazňuje výsledný temporytmus celého filmu. Na rozdíl od *Sympathy for Mr. Vengeance*, kde hudba nebyla využita téměř vůbec, zde je právě díky velmi expresivní a intenzivní hudební složce docíleno plynulé continuity mezi jednotlivými scénami, což, jak zmiňuji výše, je téměř v přímé opozici k předchozímu snímku. Hudební mosty zajišťující hladké přechody mezi scénami jsou buď řešeny obyčejným dozněním určité skladby v následující scéně, nebo změnou hudby s další scénou z nediegetické na diegetickou.

Hlavním hudebním motivem filmu je valčík, Park si ho vybral pro jeho přirozený dojem neustálého opakování, scény díky tomu působí, jakoby se všechno točilo v kruzích, valčík vyjadřuje Oh Dae-suovo zoufalé hledání pravdy a Woo-jinovo dominantní postavení v této životní hře. Kombinací smutných melodií a valčíku s rytmem na tři doby je udržováno tempo a napětí scén, ve kterých Woo-jin Dae-sua celou dobu ovládá, aniž by to Dae-su tušil, proto je také jeho veškeré snažení pokořit Woo-jina marné a výsledkem jsou jen jeho další opakující se snahy. Průběh celého dění je ve Woo-jinově režii, proto je

valčík zároveň i jeho osobním hudebním motivem. Jedná se o velice expresivní hudbu, která podporuje zároveň Woo-jinův duševní stav. Prioritou filmu totiž není jen znázornění Oh Dae-suovy tragédie, ale také, a možná především, té Woo-jinovy. Valčík jako Woo-jinův hudební motiv neobsahuje pouze emotivní funkci, ale také v sobě nese určitý řád, který vyjadřuje Woo-jinovu osobnost, zatímco Oh Dae-suův motiv vyjadřuje chaos a osamělost.

5.3 *Nebohá paní Pomsta*

Zvuk je snad jediným technickým výrazovým prostředkem, kterého se nejednotnost stylotvorných prvků v tomto filmu netýká. Film má jasně určený hlavní hudební motiv, který se až do konce nemění, kromě úvodní uvítací písně určené Geum-je navrátilší se z vězení je hudba ve filmu nediegetická a v průběhu filmu svůj charakter nijak nezpochybňuje, ruchy a atmosféry plní svoji základní funkci a do popředí nijak zvlášť nevystupují. Snad jediným ozvláštňením, které zvuková složka nese, je vynechání zvukové stopy během flashforwardů zobrazujících členy pozůstalých rodin (viz. Následující kapitola střih). Ve scéně, v níž rodiny mlčky sedí společně v jedné místnosti, jsou statické záběry jednotlivých členů rodin prostřihávány flashforwardy z blízké budoucnosti, nicméně zvuková stopa zůstává zachována z původní „současné“ scény, takže během flashforwardů může divák slyšet maximálně občasné vrznutí dřevěné židle nebo hluboký výdech někoho z přítomných. Tato „tichá“ sekvence trvá 20 vteřin a je zakončena ustavujícím celkem, ve kterém se vzápětí do ticha prudce otevřou posuvné dveře, a následuje okamžitý prostřih na nastartovaný benzinový agregát, kterým je celá sekvence přerušena. Spíše než o zobrazení leknuvších se rodin byl však tento nepoměr hlasitosti směřován k divákovi, aby byla zaručena jeho pozornost při následující sekvenci, kde jsou rodinám promítány videozáznamy poprav jejich dětí.

5.3.1 **Hudba**

Stejně jako v *OldBoyovi* je i v tomto filmu použita velmi expresivní hudba, která hraje důležitou roli ve vyjádření (nejen) Geum-jiných emocí a motivací. Nejvýraznější skladby filmu jsou převzaty od italských barokních virtuózů Vivaldiho a Paganiniho. Park se ve svých filmech nebrání kombinacím nejrůznějších nálad a pocitů, kombinacím

humoru (převážně černého) s mnohdy až melodramatickými sekvencemi. Atmosféra se v jeho filmech mění kolikrát z vteřiny na vteřinu a taková změna je mnohdy docílena nástupem hudební složky. Ve scénách, které zprvu ani zdaleka nepůsobí nijak komicky, jsou hudebním podkresem podtrženy momenty v závěru scén, jejichž lehce komický potenciál by bez hudby možná ani nebyl zřejmý. Ale jakmile se hned po zaznění určité humorné repliky spustí například Paganiniho vysoké houslové tóny, celá scéna získává úplně jiné rozměry. Hlavní hudební motiv filmu je propůjčen z Vivaldiho Cantate „Cessate, omai cessate“ vyprávějícího příběh ženy, která se touží pomstít muži, jenž ji zradil. V tomto filmu použité virtuózní skladby sice podporují temporytmus filmu, nicméně ve srovnání s hudbou v *Oldboyovi*, kde bylo mimo jiné její podstatnou funkcí propojování scén, hudba v *Nebohé paní Pomstě* touto funkcí v takové míře jako v *OldBoyovi* nedisponuje.

6 STŘIH

6.1 *Nebohá paní Pomsta*

Pokud bychom se měli omezit na nejzákladnější výrazové složky současného filmu (obraz, zvuk a střih) a tyto prostředky rozdělit mezi jednotlivé filmy, *Nebohé paní Pomstě* by připadl jednoznačně střih. Obrazová složka filmu je sice výrazná a dokonce pestřejší než u *OldBoye*, ale svou narativní a časoprostorovou heterogenitou, která je docílena právě střihovou skladbou, *Nebohá paní Pomsta* předchozí dva filmy definitivně předčila.

6.1.1 **Flashbacky a flashforwardy**

Park se ve střihové skladbě snaží docílit pocitu separace jednotlivých záběrů. Ignoruje kontinuitu záběrů, které naopak staví proti sobě, porušuje jak časovou, tak prostorovou návaznost používáním flashbacků nebo krátkých flashforwardů, předznamenávajících další scénu. Flashbacky se vyskytují převážně v první třetině filmu, diváka blíže obeznamují s minulostí hlavní hrdinky, díky čemuž se divák dozvídá i její motiv pomsty. Používání flashforwardů je v průběhu filmu častější, flashforwardy se vyskytují vždy pár vteřin před následující scénou a jejich délka nikdy nepřesahuje víc jak 2 vteřiny. V poslední třetině filmu je užito flashforwardů při představování členů

pozůstalých rodin, které se přijely společně pomstít panu Baekovi. Za každým záběrem (detailem či polodetailem) zobrazujícím nějakého člena rodiny, je použit kratší flashforward zobrazující stejnou osobu, avšak v jiné situaci (u většiny je ve flashforwardu zobrazena jejich reakce na puštěný videozáznam popravky jejich dítěte – Obr. 6.1.1, 6.1.2). Tyto flashforwardy v sobě nesou silný emocionální potenciál a jedná se o podobný případ předem navozených divákových pocitů na začátku nové scény, jako tomu bylo například v *Sympathy for Mr. Vengeance* ve scéně, kde se Ryu mstil překupníkům. Nemám na mysli totožnost pocitů, ani charakterů záběrů (v *Mr. Vengeance* se nejedná o flashforwardy), ale způsob, jakým scény začínají (absentuje první ustavující záběr, scény začínají polodetaily, jejichž expresivní funkce určují následnou atmosféru). Velmi vhodné užití flashforwardu, který však v tomto případě neplní pouhou informativní funkci o budoucí scéně, ale nese také funkci expresivní (z hlediska hlavní hrdinky), je ve scéně, kde Geum-ja testuje na zakázku vyrobenou pistoli, za pomoci které hodlá Baeka sprovodit ze světa. Pro otestování pistole si Geum-ja pořídí štěně, divák má mít asi zprvu dojem, že štěně má být dárek pro Jenny, nicméně o pár minut později vychází pravda najevo. Geum-ja zamíří pistolí na hlavu štěněte, než však stačí vystřelit, přichází flashforward prozrazující další scénu. Těsně před výstřel je střížen dvouvteřinový záběr pana Baeka, čímž je tedy nejen prozrazeno, že se o něm divák v další scéně konečně dozví víc, ale hlavně je evokován pocit spojitosti mezi psem a Baekem, flashforward v tomto případě prezentuje Geum-jinu myšlenku, je dáno najevo, že Baek má být tím dalším, na koho Geum-ja zamíří (Obr. 6.1.3 - 6.1.5). Po krátkém flashforwardu přichází očekávaný výstřel a následný ostrý stříh, který narativ posouvá dál, a sice k expozici postavy pana Baeka.



Obr. 6.1.1



Obr. 6.1.2 (flashforward)



Obr. 6.1.3



Obr. 6.1.4



Obr. 6.1.5 (krátký flashforward těsně před výstřelem)

6.1.2 Překrývání prostorových rovin

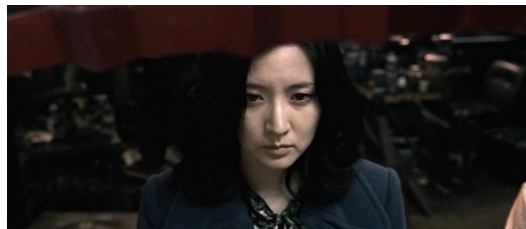
Scéně, v níž jsou Geum-ja s dcerou přepadeny nájemnými vrahy, předchází křížová montáž, která kombinuje záběry čekajících vrahů se záběry jejich budoucích obětí mířících do připravené pasti. Křížová montáž se používá pro zobrazení dvou či více souběžných situací, které se následně protnou. Nicméně v tomto případě Park opět volí velmi netradiční postupy, když překryje prostorové roviny a samotné „zkřížení“ situací probíhá pouze ve zvuku během scény, v níž Baek zrovna večeří. Samotného aktu přepadení se tudíž v obraze divákovi nedostává a scéna je střižena do už „rozjeté“ akce. Překrytí prostorových rovin je několikrát docíleno i použitím CGI efektů⁴⁷, díky kterým na sebe scény graficky plynule navazují. Například scéna, v níž Geum-ja poskládá za pomoci své spoluvězeňkyně a jejího manžela návod na sestavení starodávné zbraně, se za pomoci počítačové grafiky postupně prolne do flashbacku z vězení. Kamera najede z mírného nadhledu na Geum-jin polodetail a počítačovou grafikou jsou před ní „dokresleny“ mříže.

⁴⁷ CGI je zkratkou anglických slov „Computer Generated Imagery“ a jedná se o efekty dosažené počítačovou úpravou obrazu.

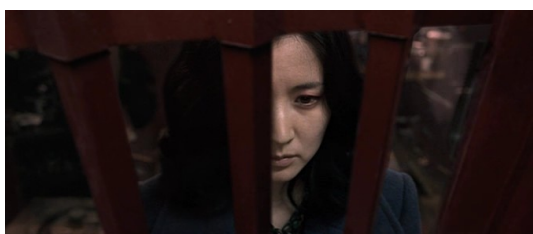
Pozadí za Geum-jou se začne měnit, Geum-ja plynule zmizí ze záběru a kamera přeostří do zadního plánu, kde „tehdejší“ Geum-ja pečuje o starou spoluvězeňkyni (Obr. 6.1.6 – 6.1.9) Dekorativní funkce právě takových návazností na sebe nejvíce upozorňují a podtrhují rozmanitost vizuální stránky filmu.



Obr. 6.1.6



Obr. 6.1.7



Obr. 6.1.8



Obr. 6.1.9

6.1.3 Split screen „3“

Stylizovanému monologu Geum-ji, v němž reaguje na výčitky své dcery (viz. Podkapitola 4.2.3), předchází scéna, v níž Geum-ja najde u Jenny dopis, ve kterém jí Jenny vyčítá jejich vzájemný nenaplněný vztah. Dopis je napsán v angličtině, proto Geum-ja sahá po slovníku a pouští se do překladu. Tuto sekvenci jsem vložil do kapitoly věnované stříhu z prostého důvodu – sekvence je složena z více záběrů a je velmi zajímavě rytmizovaná postprodukčním dělením a stíráním obrazů, jenž sekvenci vizuálně ozvláštňuje. Sekvence začíná otevřením slovníku, který vyplňuje celý rám obrazu a v němž Geum-ja záhy listuje a hledá konkrétní slova. S otočením několikáté stránky „odkryje“ záběr na Jenny, která dívajíc se do kamery začíná v korejštině interpretovat vzkaz v dopise. Následná skladba záběrů v levé i v pravé části obrazu je velmi spletitá (ve srovnání se split screenovou sekvencí v *OldBoyovi*, viz. Podkapitola 4.1.3), skladba tvoří velmi svižný temporytmus sekvence, jenž je v polovině přerušen detailním záběrem Geum-jiny tváře, který vytlačí

druhou polovinu obrazu a na několik vteřin přerušuje celou split screenovou sekvenci. Vzápětí do záběru „vjíždí“ detail slovníku, rám obrazu je opět dělený a sekvence pokračuje. Díky dvojitě expozičnímu obrazu se na konci sekvence vyskytují v rámu dokonce tři záběry. Jedná se o poslední vteřiny sekvence, v levé části obrazu kamera „čte“ dopis a v pravé je detail Geum-jiny tváře, do kterého je „prolnuta“ jiná část vzkazu. Dopis je psaný na červeném papíře, tudíž exponování vzkazu na Geum-jinu tvář způsobí červené tónování obrazu, které přetrvává i po tom, co vzkaz zmizí a v záběru zůstává jen tvář Geum-ji, která zrovna dopis dočetla (Obr. 6.1.10 – 6.1.19). Takové tónování zde zastupuje vyjádření Geum-jina emočního prožitku po přečtení dopisu, nálada sekvence byla podpořena i hudebně, kdy po celou dobu zněla pomalá, avšak velmi expresivní sonáta.



Obr. 6.1.10 – 6.1.19

6.2 *Sympathy for Mr Vengeance*

6.2.1 Časoprostorová diskontinuita

Fragmentární narativní struktura je do značné míry způsobena častým používáním zatmívaček v první části filmu. Útržkovitý způsob vyprávění kompenzuje pomalý temporytmus scén, tudíž i přes nízký počet záběrů ve filmu (přibližně 530 záběrů v téměř dvouhodinovém filmu – průměrná délka záběru cca 13 vteřin) je děj hnán kupředu solidním tempem. Časová diskontinuita narativu je docílena častými elipsami ve střihu, jejichž funkcí není pouze „zrychlit“ vyprávění, ale mnohdy i překvapit diváka nečekaným vyústěním situace. Například ve scéně, kde si Yeung-mi objednává po telefonu jídlo. Kamera ji snímá ve statickém celku (Obr. 6.2.1), po chvíli někdo zvoní u dveří, Yeung-mi se zvedá a odchází ze záběru. Kamera ji nesleduje, divák ji tedy pouze slyší mimo záběr kráčet ke dveřím. Zvuku otevření dveří se však divák už nedočká, místo toho je nečekaně střižen detailní záběr Yeung-miny zraněné a vyděšené tváře (Obr. 6.2.2). Teprve potom je střižen ustavující celek popisující situaci, kde divák vidí Yeung-mi svázanou na židli a nad ní stojícího Dong-jina, který se přišel mstít (Obr. 6.2.3).

V polovině filmu se střídají pozice hlavního a vedlejšího protagonisty. Díky utonutí malé Yu-sun vystupuje do popředí Dong-jin a aktivně se zapojuje do děje. Slovem „střídají“ je konkrétní situace opravdu vystižena nejlépe. Jako propojovací prvek je použit subjektivní pohled na mrtvou Yu-sun. Nejprve vidíme polodetail Ryua, který stojí nad mrtvou holčičkou (Obr. 6.2.4), následuje Ryův subjektivní pohled (zvuková složka záběru je tlumená – Obr. 6.2.5), poté opět Ryův polodetail a zase hlediskový záběr na Yu-sun (Obr. 6.2.6, 6.2.7), zvuk však tentokrát není potlačen, protože v tomto případě jde už o subjektivní pohled Dong-jina, který v následujícím záběru (stejný polodetail z podhledu – Obr. 6.2.8), stojí na místě, kde stál předtím Ryu. Jediný případ, ve kterém je časoprostorová rovina narušena použitím flashforwardu, se vyskytuje ve scéně, kde Dong-jin hází u jezera „žabky“ a během hledání vhodných kamenů odkryje ruku Ryuovy mrtvé sestry. Následuje flashforwardový třívteřinový prostřih detailu pitevního řezu a poté se děj opět vrací k jezeru, kde Dong-jin odhazuje kameny, aby zjistil totožnost mrtvolky. Jakmile odkryje obličej, děj se přesouvá ostrým střihem do pitevny, kde má celá situace stejný průběh, jako během pitvy malé Yu-sun, s tím rozdílem, že Dong-jin v tomto případě zůstává emočně naprosto chladným. K použití obdobných flashforwardových prostřihů se

Park vrací v *Nebohé paní Pomstě*, kde je jich užito mnohem častěji (viz. Podkapitola 6.1.1).



Obr. 6.2.1



Obr. 6.2.2



Obr. 6.2.3



Obr. 6.2.4



Obr. 6.2.5



Obr. 6.2.6



Obr. 6.2.7



Obr. 6.2.8

6.3 ***OldBoy***

Stříhová skladba v Parkových filmech je záměrně odlišná od klasického hollywoodského stylu. Zatímco v hollywoodských filmech se stříh snaží působit přirozeně (kontinuitní stříh), Park naopak, jak jsem již zmiňoval dříve, preferuje navození pocitu separace jednotlivých záběrů. V *OldBoyovi* bylo sice záměrem dosáhnout v průběhu filmu hladké kontinuity mezi scénami, nicméně skladba záběrů uvnitř scén takový záměr nespĺňuje a je mnohdy v opozici ke kontinuitní stříhové skladbě. Pro Parka typická fragmentace scény je zřetelná hned v úvodu filmu, kde je opilý Oh Dae-su držen na policejní stanici. Scéna je založena na Choi Min-sikově improvizaci a následných „jump

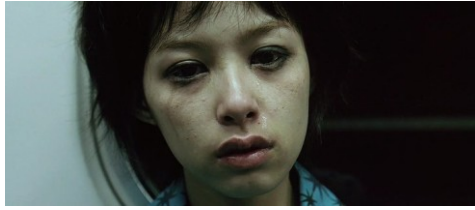
cutech“ jednotlivých, mnohdy nedokončených situací, ať už v obraze či ve zvuku. Například když Dae-su, zmožen předchozími opileckými scénkami, sedí konečně odevzdaně na lavičce a snaží se přemluvit zřízence, aby ho pustili domů. Nejprve k nim promlouvá klidným tónem, po chvíli se však opět začne rozčilovat a řvát na ně, ať ho pustí. Poslední slovo ve větě ani nestihne doznít a jumpcutem se situace posouvá o nějaký čas dopředu, ve stejně komponovaném záběru sedí s Dae-suem na lavičce tři drsně vyhlížející chlapi a Dae-su jen tiše sedí a dává si pozor, aby je nějakým způsobem nevyprovokoval. Na podobných momentech je vystavěna celá scéna, film získává lehce na komičnosti a Dae-su si získává přízeň diváka.

6.3.1 Grafická návaznost

Jiný postup, který Park často ve svých filmech používá, zatímco základní pravidla střihové skladby takové postupy nedoporučují, je použití po sobě jdoucích záběrů o stejné velikosti (tzv. grafická návaznost záběrů⁴⁸). Park takového postupu využívá pro zobrazení postav v jiné časové nebo prostorové rovině, když na detail tváře nějaké postavy stříhne detail té samé tváře v jiném čase a na jiném místě (Obr. 6.3.1, 6.3.2). Kokeš si ve svém článku všímá ještě jiného typu grafické návaznosti záběrů zaručující plynulý přechod do protipohledu: „Jiný typ demonstrace extrémně hladkého přechodu mezi dvěma scénami a prostředím nabízí scéna, kdy je Lee Woo-jin ve výtahu. Vzpomíná na tragické úmrtí své sestry nad propastí. Aby scéna z nevizualizované vzpomínky mohla hladce přejít do flashbacku, nepoužívá pouhý střih, ale nechá v nerealisticky motivovaném kompozičním momentě Lee Woo-jina držet ruku své sestry už ve výtahu (Obr. 6.3.3), takže následující záběr není prostřih do jiné scény, ale hladce graficky naváže do protizáběru (Obr. 6.3.4).“⁴⁹ Stejně jako v *Nebohé paní Pomstě* je i v *OldBoyovi* pro grafickou návaznost mezi scénami místy použita CGI technologie (Obr. 6.3.5). Park se moderním postupům očividně nebrání a ve svých filmech je dokáže využít ve prospěch zamýšlené výsledné podoby filmu. Explicitním významem těchto použitých CGI přechodů přitom není nic jiného, než pouze jejich dekorativní funkce.

⁴⁸ KOKEŠ, cit. 6, s. 13.

⁴⁹ KOKEŠ, cit. 6, s. 14.



Obr. 6.3.1 A



Obr. 6.3.1 B



Obr. 6.3.2 A



Obr. 6.3.2 B



Obr. 6.3.3



Obr. 6.3.4

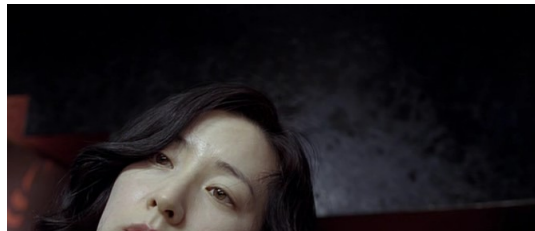
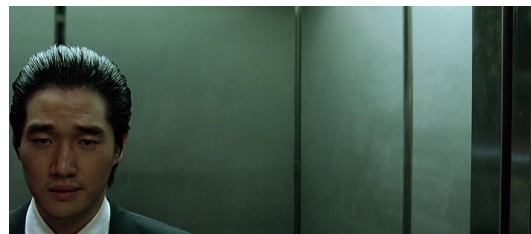
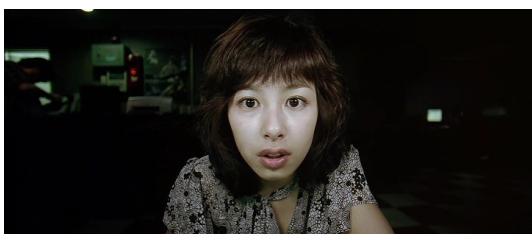


Obr. 6.3.5 A – F (ukázka CGI propojení scén)

7 ZÁVĚR

I přesto, že každý film z trilogie se od těch zbylých dvou diametrálně liší, v každém z nich lze nalézt postupy, které jsou obsaženy v celé trilogii. Mluvím zde o postupech, které svým výskytem v každém filmu společně utvářejí Parkův autorský styl. Společné rysy ve všech filmech trilogie by se zprvu dali určitě najít ve způsobu snímání scén. Netradiční komponování záběrů se vyskytuje v celé trilogii, ať už jde o středové kompozice single záběrů v dialogových scénách (Obr. 7.1 – 7.3) nebo o výrazně vychýlené komponování záběrů, v nichž postava vyplňuje jen malou část rámu (Obr. 7.4 – 7.6). Princip ozvláštňení je v Parkových filmech do jisté míry určen nárazovým používáním některých stylotvorných postupů, ke kterým se Park už v průběhu konkrétního filmu nevrací, ale v jiném filmu je opět využije, čímž se prvek stává v podstatě součástí Parkova stylu. Takovými prvky jsou například záběry komponované buď pod vychýleným úhlem, nebo dokonce úplně převrácené o 180° (Obr. 7.8 – 7.10). Nebo vzpomeňme například na zpomalené záběry Dae-sua při pouliční bitce či Geum-ji proti nájemnému vrahovi. Stejně tak se jediný zpomalený záběr vyskytuje i v *Sympathy for Mr. Vengeance* ve scéně u jezera. Pro Parka typickým rysem jeho autorského stylu se ukázalo porušování časoprostorové kontinuity, kterého je povětšinou dosaženo stříhovou skladbou, nicméně svými originálními postupy Park v některých případech dostává časovou elipsu i do jediného záběru (viz. podkapitola 4.2.2). Fragmentární struktura scén způsobená ignorováním kontinuitního stříhu a využívání grafických návazností mezi scénami jsou dalšími nedílnými součástmi Parkova stylu. Barevné stylizování obrazu se taktéž vyskytuje ve všech filmech trilogie (od zeleného nádechu obrazu v *Sympathy for Mr. Vengeance*, přes střídání zeleně - „Dae-sův svět“ - a fialově - „Woo-jinův svět“ - tónovaných obrazů v *OldBoyovi* až po postupné desaturování obrazu v *Nebohé paní Pomstě*) a spolu se CGI obrazovými úpravami dosahují Parkovy filmy vizuální atraktivnosti. Využitím nejrůznějších stylotvorných postupů vznikají nápadité kombinace, jimiž se Parkovy filmy mohou pyšnit. Pevně věřím, že jsem demonstrováním ozvláštňujících prvků na příkladech zmiňovaných v průběhu práce dostatečně přiblížil Parkův osobitý přístup k realizaci filmů a stejně tak věřím, že uvedené příklady jasně demonstrují dominantní postavení výrazových prostředků v jednotlivých filmech. Vzhledem k tomu, že Parkův příznačný autorský rys je reflektován hlavně v technických stylotvorných prvcích a že omezení se na zkoumání pouze této oblasti dostatečně pokrylo rozsah mé práce, jiným oblastem jsem se

již nevěnoval, nebo jsem se jim věnoval sporadicky, jako například narativní struktura, u které jsem se pouze zaměřil na vymezení vedených linií pomsty v příbězích filmů. Volba obšírnějšího zkoumání by vedla k rapidnímu nárůstu objemu textu, čímž bych se výrazně odchýlil od požadovaného rozsahu diplomové práce. Takového komplexního uchopení tématu by bylo záhodno využít například při analýze pouze jednoho filmu, nicméně Parkova filmová trilogie mi poskytla dostatečné množství poznatků i v takové míře zkoumání, jakou je analýza technických stylových prvků.



Obr. 7.1, 7.2, 7.3

Obr. 7.4, 7.5, 7.6



Obr. 7.7, 7.8, 7.9

Prameny

- The Vengeance Trilogy, 6 Disc Set. [DVD-ROM], Tartan video, 2006.
- OldBoy, Three-Disc Ultimate Collector's Edition. [DVD-ROM]. Tartan video, 2006.
- *The Korea Society Interviews Park Chan-wook* [online, cit. 2. 5. 2010]. Dostupné z http://www.koreasociety.org/film_blog/interviews/the_korea_society_interviews_park_chan-wook.html
- *NYFF: Q&A With Director Park Chan-wook on Sympathy for Lady Vengeance* [online, cit. 2. 5. 2010]. Dostupné z <http://www.cinemastrikesback.com/?p=723>
- BURUMA Ian. *Mr. Vengeance* [online]. *The New York Times*. Published: April 9, 2006. Dostupné z http://www.nytimes.com/2006/04/09/magazine/09park.html?_r=1

Literatura

- BORDWELL, David. *On The History of Film Style*. Harvard University Press, 1997, p.322. ISBN 0-674-63428-4
- THOMPSON, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36. Přel. Zdeněk Böhm (Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, 1988)
- KOKEŠ, Radomír D. Sympatie pro pana, paní a oldboye. *Cinepur*, 2008, č. 57, s. 10-14. ISSN 1213-516X
- KIM, Young-jin. *Korean Film Directors: PARK Chan-wook*. Seoul Selection, 2007, p.164. ISBN 978-89-91914-26-4
- FILA, Kamil. Současný stav jihokorejské kinematografie. *Cinepur*, 2008, č. 57, s. 2-3. ISSN 1213-516X
- CARTER, David. *East Asian Cinema*. Kamera Books, 2007, p. 254.
ISBN 978-1-904048-68-8
- LEONG, Anthony C.Y. *Korean Cinema: The New Hong Kong*. Trafford, 2002, p.266. ISBN 1-55395-461-0
- <http://www.koreanfilm.org/>
- <http://www.filmbrain.com/>
- <http://www.darkhorse.com/>
- <http://newkoreancinema.com/>
- <http://www.parkchanwook.org/>
- <http://www.koreanfilm.or.kr/>

ABSTRAKT

Jak sám název napovídá, ve své práci se věnuji analýze technických stylových výrazových prostředků, které reflektují autorský styl jihokorejského režiséra Park Chan-wooka. Cílem mého zkoumání, které je založeno na konceptu neoformalistické analýzy určené Davidem Bordwellem a Kristin Thompsonovou, se stala trojice filmů označovaná jako Trilogie pomsty. Oblast bádání jsem zužil na analýzu pouze technických prostředků, jelikož právě ony nesou příznačné rysy Parkova osobitého stylu a v kapitolách věnovaných jednotlivým výrazovým prostředkům se na uváděných příkladech snažím tyto ozvlášťující stylové prvky demonstrovat.

ABSTRACT

As the title suggests, this bachelor thesis is devoted to analysis of technical stylistic patterns, which reflect author style of south korean director Park Chan-wook. The point of my research, which is based on the conception of Neoformalist film analysis specified by David Bordwell and Kristin Thompson, are three films which became known as The Vengeance Trilogy. I narrowed the area of my research to analyse only technical elements, since it's they who bear the significant line of Park's individual style and in chapters devoted to single components I try demonstrate on featured examples these unique style elements.