

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Bakalářské prezenční studium
Katedra scénáristiky a dramaturgie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**JAPONSKÁ ADAPTACE HOROROVÉ KNIHY KRUIH
A JEJÍ AMERICKÝ REMAKE**

Jan Dvořáček

Vedoucí práce: MgA. Jiří Dufek

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA

Praha, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma:

Japonská adaptace hororové knihy Kruh a její americký remake

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování

Děkuji Igorovi Cima a Anně Cima za cenné informace.

Abstrakt

Tato bakalářská práce porovnává původní knižní vydání japonského hororu "Kruh" a dvě z jeho filmových adaptací; japonskou a americkou, a to s pomocí analýzy přístupu jednotlivých autorů k příslušným verzím. Práce se konkrétně zaměřuje na postavy, narativ, téma, styl, nadpřirozený prvek a jejich srovnání v daných dílech.

Klíčová slova: Kruh, Horor, Teror, Kódži Suzuki, Hideo Nakata, Gore Verbinski

Abstract

This bachelor thesis compares original Japanese horror book "Ring" and its two movie adaptations; Japanese and American, by analysing the approach of each author to their respective version. The thesis is particularly focused on characters, narrative, theme, style, supernatural element and their comparison in these works.

Key words: Ring, Horror, Terror, Koji Suzuki, Hideo Nakata, Gore Verbinski

OBSAH

Úvod.....	6
1. Definice žánru	7
1.1 Definice hororu jako žánru	7
1.2 Horor vs. Teror	8
2. Literární předloha, Kódži Suzuki.....	9
2.1 Kontext doby	9
2.2 Děj, narace	9
2.3 Postavy.....	10
2.4 Nadpřirozený prvek	11
3. Filmová adaptace, Hideo Nakata	12
3.1 Kontext doby	12
3.2 Děj, narace	13
3.3 Postavy.....	14
3.4 Styl.....	16
3.5 Nadpřirozený prvek	17
4. Srovnání předlohy a adaptace	18
5. Americký remake, Gore Verbinski	19
5.1 Kontext doby	19
5.2 Americký přístup k japonským předlohám	20
5.3 Děj, narace	20
5.4 Postavy.....	21
5.5 Styl.....	24
5.6 Nadpřirozený prvek	25
6. Závěr	27
Zdroje.....	29
Filmografie.....	31

Seznam obrázků.....	32
---------------------	----

ÚVOD

Ve své práci se chci věnovat analýze tří rozdílných pohledů na horor Kruh, konkrétně na jeho japonskou literární předlohu z roku 1991, filmovou adaptaci z roku 1998 a následný americký remake z roku 2002. Zachytím zde, jaké dramaturgické postupy a rozhodnutí provedl Hideo Nakata se svým týmem při přímé adaptaci knihy Kódži Suzukiho.

Stejně tak se soustředím i na to, jak se později látka proměnila v rukou Gore Verbinskiho, který ji úspěšně zasadil do amerického kontextu. Bude mě zajímat, jak tvůrci přistupovali k dílům svých předchůdců, jak a proč se měnil narativ, postavy, téma, styl či práce s nadpřirozeným prvkem, a podívám se i na kulturní přesah.

Obrázek 1: Kruh se vkrádá do loga DreamWorks



Zdroj: DreamWorks, 2002

Téma jsem si vybral z důvodu své osobní fascinace hororovým žánrem, která u mne v poslední době směřuje specificky na asijskou (primárně japonskou a korejskou) kinematografii. K látce jsem se v podstatě dostal pozpátku, od groteskní parodie na americký Kruh, jsem se nakonec dopátral až původní japonské novely, kterou jsem do osnovy zahrnul v přímé návaznosti na oslovení zkušeností s adaptační prací ve druhém ročníku.

1. DEFINICE ŽÁNRU

1.1 Definice hororu jako žánru

Světověznámý hororový spisovatel H. P. Lovecraft otevírá svou esej „Supernatural Horror in Literature“ slovy: „Nejstarší a nejsilnější emoci lidstva je strach, a nejstarší a nejsilnější odrůdou strachu je strach z neznáma.“ (Lovecraft, 1921, s. 01) Horor je umělecký žánr, jehož účelem je vzbudit emoci strachu v divákovi či čtenáři. Literární historik J. A. Cuddon jej definuje jako „fikci variabilní délky... která šokuje, dokonce děsí čtenáře, možná i vyvolává hnus a odpor.“ (Cuddon, 1984, s. 11)

Jakmile však dochází na určení jednotných hranic, za nimiž by horor začal, či přestal být sám sebou, rozcházejí se mezi sebou názory i těch nejzkušenějších a nejvýznamnějších filmových teoretiků. Podle Noëla Carrolla pro definici žánru nestačí jen pouhá přítomnost monstra či nadpřirozené bytosti. V pohádkách se přece taková stvoření objevují naprosto běžně, a mnohdy stojí na straně dobra. Pocit strachu, který by příběh v divákovi vyvolal, ovšem sám o sobě také nestačí; přestože jsou snímky „Mlčení jehňátek“ (1991, *Jonathan Demme*) nebo „Psycho“ (1960, *Alfred Hitchcock*) děsivé, činitelem zla je zde, jakkoli zvrácený, člověk z masa a kostí, a jedná se tak spíše o napínavý (třeba i mysteriózní) thriller. Carroll se domnívá, že je potřeba oboje; tedy jak ono „monstrum“, tak i emoce děsu, která je s ním spjatá, ať už postavy nebo diváka. (Carroll, 1990)

Jak potom ale rozlišit horory například od fantasy, nebo science fiction, pokud se v nich také vyskytují děsivé, nadpřirozené bytosti? Carroll říká, že v takovou chvíli jsou tyto entity definovány světem, ve kterém se nachází. Pokud se obecně jedná o fantaskní svět, do kterého tato stvůra patří, stále se jedná o fantasy či scifi. Jakmile se však objeví příšera (upír, duch, vlkodlak) ve světě, kde nemá co dělat, přirozeně se dostáváme do hororu. Aby však vzbuzovalo děs, mělo by být samo toto monstrum v jakési pasti mezi dvěma světy. Napůl mrtvý, napůl živý (zombie, upír, duch). Napůl člověk, napůl zvíře (vlkodlak). (Carroll, 1990)

Podle Ricka Altmana, autora knihy *Film/Genre*, je to však jinak. Podle něj nelze jednotlivé snímky škatulkovat do toho či onoho žánru, protože patří do několika zároveň. Stejně tak uvádí, že žánry se v průběhu let (což platí pro kinematografii obecně) neustále proměňují a vyvíjí, a tudíž nelze jasně určit jejich vlastnosti či jim pevně vymezit hranice. (Altman, 1999)

Byť plně respektuji Carrollův pohled na věc, a jeho teorie rozlišování žánrů je velmi smysluplná, přikláním se spíše k názoru Ricka Altmana s tím, že filmy by dle mého skromného

názoru neměly být limitovány přísnými hranicemi a striktně označovány jako „ty či ony“. Koneckonců, třeba taková současná korejská kinematografie světa dokazuje, že i ve snímcích, kde se balancuje na hraně několika žánrů najednou, lze vystavět dramaturgicky funkční strukturu.

1.2 Horor vs. Teror

Ann Radcliffová ve své publikaci „On the Supernatural in Poetry“ jako první vysvětluje rozdíl mezi pojmy „horror“ a „terror“, které ve své podstatě označují dva různé způsoby, jak prožívat emoci strachu. Pro nás bude velmi důležité je od sebe rozlišit, protože jeden z nich zastupuje japonský snímek „Ringu“ (1998, *Hideo Nakata*) a ten druhý americký remake „The Ring“ (2002, *Gore Verbinski*). „Děs a hrůza jsou vjemy velmi rozdílné, první rozvíjí duši, a probouzí schopnosti vyššího stupně bytí; ten druhý je škrtí, zmrazí a téměř zlikviduje,“ sdílí Radcliffová svou teorii prostřednictvím dialogu mezi dvěma fiktivními postavami, panem S. a panem W. (Radcliffe, 1826, s. 06)

V doslovném překladu z angličtiny tedy slovo „horror“ znamená „hrůza“ a terror pak „děs“. Byť by tato slova mohla působit dojmem, že zní jako synonymum, není tomu tak. Hrůzou se obecně zamýšlí pocity zděšení či odporu, šoku z případné brutální vraždy či leknutí/zhnusení při pohledu na nestvůrnou příšeru. Strach z něčeho, co už postava či divák viděli, jen neví, odkud vyskočí, nebo co smrtícího provede. (Radcliffe, 1826) Typickým příkladem je většina komerčních amerických hororů. Hodně krve, hodně hluku, hodně lekcí scén.

Děs je však pojem diametrálně odlišný. Jedná se o strach z neznáma, strach z naznačeného, z neviděného. Nejenže nevíme, kde příšera je a odkud vyskočí. My ani nevíme, jak vypadá, ani jestli tam vůbec je. Nemáme ani tušení, čeho všeho by mohla být schopná, čímž se emoce strachu násobí, a děsuplné představy pak nemají hranic. Stačí jen podivný zvuk uprostřed tmy, nebo jen neobvyklé stopy či spoušť, kterou za sebou entita zanechala, a emoce se dostaví. (Radcliffe, 1826)

S tímto přístupem ke strašení si nejradši pohrávají tvůrci japonských hororů (nejen) devadesátých let, masově překřtěných na „J-Horory“. Sám Kódži Suzuki jej popisuje následovně: „Musíte využít svou představivost, abyste si děs vychutnali. Například, v noci v koupelně máte pocit, že za vámi někdo stojí, ale je to jen ve vaší hlavě. Ta myšlenka „někdo by za mnou mohl být“ se vyvine v ducha a vyvolá v lidech strach.“ (interview, Jokojama, 2004)

2. LITERÁRNÍ PŘEDLOHA, KÓDŽI SUZUKI

2.1 Kontext doby

„Nápad, který to začal, byl o čtyřech mužích, kteří by zemřeli na různých místech přesně ve stejnou dobu.“ (Meikle, Suzuki, 2005, s. 15)

Japonské strašení má svou dlouholetou tradici ve starodávných duchařských historkách a legendách, kterým se říká „kaidan“. Tento v doslovném překladu „podivný příběh“ se vyznačuje sjednocujícím motivem „Onrjó“, pomstychtivým ženským duchem. Jeho vznik je v těchto příbězích většinou přímým důsledkem toho, že postava nevinné ženy je vystavena brutálnímu chování bezohledných mužů, nejčastěji jsou v nich zavražděny, znásilněny, nebo zostuzeny (nebo všechno najednou). Onrjó se tehdy vrací, aby se těmto mužům hrozivě pomstila. V některých případech se její msta nesoustředí jen na konkrétní osoby, ale i na lidskou společnost obecně. (Wee, 2011)

Spisovatel Kódži Suzuki, v roce 1991 rozpoutal šílenství jménem „Ring“, které je do dnešní doby fenoménem nejen v jeho domovském Japonsku, a evidentně se kaidanem značně inspirovalo. Za prvních sedm let po publikaci se prodalo na půl milionu výtisků a dílo si velmi rychle vydobylo kultovní status. Suzuki pro úspěch v sérii pokračoval, a brzy tak vydal „Rasen“ (1996), „Loop“ (1998) a „Birthday“ (2004). Mezitím už na japonských ostrovech začaly vznikat první adaptace, byť ještě neměly formát celovečerního snímku (televizní film, dva seriály a manga). (McKay Ball, 2006)

První oficiální filmová adaptace Suzukiho „Ring“ přišla v roce 1998, kdy se o ni začal zajímat japonský režisér Hideo Nakata se scénáristou Hirošim Takahašim. S rozpočtem 1,5 milionu dolarů a téměř devítinásobným výdělkem jen v Japonsku se jejich „Ringu“ stalo tamějším nejvýdělečnějším hororovým filmem všech dob. Nejen literární předloha se tak dočkala dalších příspěvků do série, ještě roku 1998 vznikla adaptace druhého dílu „Rasen“ (1998, *Džódži Iida*), a o rok později, kdy stejnou látku oficiálně adaptoval i Hideo Nakata (*Ring 2*, 1999), vyšla i korejská verze s názvem „The Ring Virus“ (1999, *Kim Dong-bin*), která byla Suzukiho předloze nejvěrnější. (McKay Ball, 2006)

2.2 Děj, narace

Děj se točí okolo záhadné, neoznačené videokazety, obsahující podivné výjevy a varování, že sedm dní po shlédnutí její divák zemře. Reportéra Asakawu by to zřejmě z míry

nevyvedlo, kdyby nebyl uprostřed vyšetřování nevysvětlitelných úmrtí několika mladých lidí, kteří kazetu přesně týden předtím viděli. Teď je v ohrožení nejen on, ale i jeho žena s malým dítětem. Riziko tak roste, a Asakawa má sedm dní na to, aby odhalil tajemství, skrývající se za zdánlivě nesouvisejícími obrazy na nahrávce.

Asakawa udělá blízkému příteli Rjúdzimu kopii videokazety, aby s jeho pomocí mohl odhalit skryté souvislosti, které by mohly potenciální kletbu odvrátit. Pátrání je přivede na stopu jistě Šizuko Jamamurové, dlouhá léta zesnulé ženě, která měla mít údajně nadpřirozené schopnosti, jež získala po vyzdvižení sochy mystika En no Ozunu z mořských hlubin. Ta spáchala sebevraždu poté, co byla po neúspěšné prezentaci své moci veřejně zostuzena. Asakawa zjistí, že „autorem“ videokazety je ovšem její dcera Sadako, která zdědila matčiny síly i s úroky; obrazy jsou na film vypálené zjevení toho, jak jí před smrtí proběhl celý život před očima.

Narativní struktura je lineární, a není nijak komplikovaná. Příběh se řídí jednoduchou kauzalitou, při které hlavní postava přechází od jednoho drobečku na cestě ke druhému, a sbírá střípky mozaiky. Ta pak ke konci týdne začíná dávat dohromady jasný smysl, když se konečně odhalí původ každého jednotlivého obrazu na videokazetě. Asakawa se nakonec setkává s Džótaróem Nagaem, vrahem Sadako Jamamurové, a díky tomu nalezne i studnu, kde leží její kostra a kde sídlí její pomstychtivý duch. Asakawa s Rjúdzim ostatky ze studny vyzvednou a postarají se o řádný pohřeb, ale ani to nestačí k zažehnání kletby.

Přestože Asakawa je po sedmi dnech stále naživu, druhý den zjistí, že Rjúdzimu se hrozí smrt nevyhnula. Jediná věc, kterou Asakawa udělal jinak, přitom byla kopie kazety, kterou Rjúdzimu na jeho vlastní žádost předal ke sledování. Záměr rozrušeného ducha Sadako je jediný a nezlomný, chce rozšířit smrtící kletbu po celém světě jako nevyhnutelný virus. A přesně v tom jí musí Asakawa „pomoci“, aby zachránil životy své ženy a dcery.

2.3 Postavy

Hlavní postavou je Kazujuki Asakawa, který z vlastní (ne)profesionální zvědavosti vyšetřuje podivnou smrt své neteře a jejích dalších vrstevníků. Studentská legitimace ho dovede až do chatky B4 v rekreačním středisku, k tajemné videokazetě, o které si přečte „lákavé“ varování, ale stejně si ji pustí. Během týdne propadá velkému zoufalství, strachu o sebe samotného, pak strachu o to, co bude rodina dělat bez něj. Vyhledá pomoc přítele Rjúdžiho, protože sám by to psychicky nezvládl. Přesně v polovině týdne se pak na kazetu omylem podívá i jeho žena s dcerou, a už nejde jen o jeho život, musí teď zlo zastavit i v zájmu své rodiny.

Sekunduje mu Rjúdži Takajama, mnohem sebevědomější osoba s nihilistickým pohledem na svět. Prezentuje se jako bohém, sukničkář s kriminální minulostí. Asakawovi se svěřuje, že kdysi znásilnil několik školaček, a teď udržuje poměr s jednou ze svých studentek Mai. Skoro až do posledního dne historice o smrtící kazetě nevěří, reprezentuje skeptický náhled na situaci. Z osobní bezstarostné touhy vidět nějaké pozdvižení, ideálně svět v plamenech se nadšeně na videokazetu podívá den po protagonistovi. Nakonec je to právě on, kdo umírá, a těsně předtím odhalí způsob, jak kletbu odvrátit. Mai pak Asakawovi odhalí, že historky o znásilnění byly lži, Rjúdži zemřel jako panic a byl mnohem citlivější, než se sám prezentoval.

Sadako byla dcera Šizuko Jamamurové, a získala po ní i paranormální schopnosti, jen v mnohem silnější formě. Byla tak schopna nejen projevů vnitřního zraku, ale i vypálení mentálních fotografií, promítnutí jej na filmové médium, ať už na jeden snímek, nebo na celou videokazetu. Když se jí zachtělo, uměla dokonce i posednout určité lidi a vnutit jim agresivní pudy. Byla introvertní, samotářská, nesnažila se s nikým moc kamarádit. Přestože byla velice krásná, každý si ji pamatuje jako „tu divnou holku“. Tohle všechno se Asakawa dozvídá v průběhu děje z druhé ruky, většinou z mediálních pramenů, nebo skrze mentální vize.

Když byla její matka veřejně zesměšněna, načež spáchala sebevraždu, Sadako zatrpkla nejen na média, ale i na celou společnost, celý svět. Když pak její otec umíral v sanatoriu na tuberkulózu, všiml si jí poslední pacient v Japonsku s planými neštovicemi Džótaró Nagao. Poháněn mocnými pudy, jejichž původ je nejasný (je naznačeno, že přišly od Sadako), ji sexuálně napadl, a po činu zjistil, že Sadako je částečně hermafrodit (má pohlavní orgány ženy i muže). Džótaró strčil Sadako do studny, kde dívka později zemřela, a po letech namísto sanatoria pak vzniklo rekreační středisko, kde Sadako na nahrávající videokazetu vypálila svůj mentální obraz, a vypustila smrtící virus do světa.

2.4 Nadpřirozený prvek

Knižní předloha se příliš nezaobírá duchařinou, tolik typickou pro filmová zpracování. Nejčastěji se zabývá motivem kletby jako nebezpečného viru, který je zde posílen nejvíce ze všech alternativ příběhu. Asakawa dokonce vchází do chatky B4 vyzbrojen gumovými rukavicemi, aby předešel případné nákaze. Spousta detailů, které se ve filmech vůbec neřeší, mají v knize své logické, dopodrobna rozepsané vysvětlení. Koneckonců, sám Suzuki byl do té doby známější spíše jako spisovatel romantické beletrie, a sám o sobě prohlašuje, že hororovému žánru příliš neholduje, byť se celosvětově proslavil právě díky němu. (Meikle,

2005) Všechny motivy do sebe ve finále dokonale zapadají, a nenechávají moc prostoru pro představivost, jako by šlo spíše o detektivku, než horor.

Proč médium videokazety? Jaké lepší symbolické znázornění šíření masovými médii, než jejich vlastní nástroj? Asakawa je jako reportér dokonce jejich zástupce. Proč ve formě viru? V době smrti byla Sadako nakažena pravými neštovicemi, svým vlastním vrahem. Kde se vzaly u Šizuko takové schopnosti? Získala je, když vyzvedla z moře svrženou sochu mystika, která k ní volala.

Co se týče způsobu, jak kazeta vznikla, je zde popsán velmi dopodrobna. Nejen příprava s vypnutou televizí, přijímací test s mentálním obrazem na filmu, ale i krátké černé clony, rozdělující záběry. Asakawa přijde na to, že jsou to mrknutí oka při „proběhnutí celého života před očima“. Sedm dní trvající lhůta není nijak vysvětlena, je ovšem nejspíš spojená s cyklickou naturou šířícího se viru. Duch Sadako zůstal ve studni dlouhá léta uvězněn, dokud nezachytil funkční nahrávající kazetu v chatce nad sebou, a promítl tam svou kletbu. Pokud by Asakawa nevyšetřoval záhadná úmrtí školáků, kazeta by dost možná do světa vypuštěna nikdy nebyla.

Obsah kazety je také rozebírán do posledního detailu. Vyřeší se původ každého jednotlivého obrazu, a dokonce i vizuální forma. Autor popisuje nejvíce záběrů, video je nejdelší a obsahuje i lidské tváře, dokonce i zvuk dialogu mezi neznámými postavami. Můžeme si představit novorozeně, babičku s vnučkou, výbuch sopky. Video je také ještě rámováno textem, je zde doslova napsáno, že divák do týdne zemře. Obsahovalo dokonce i instrukce, jak pro záchranu vlastního života dál šířit kletbu, ale ty byly jako hloupý žert přehrány čtveřicí studentů.

3. FILMOVÁ ADAPTACE, HIDEO NAKATA

3.1 Kontext doby

V 50. a 60. letech se začaly v japonské kinematografii objevovat první snímky, které se kaidanem inspirovaly, například „Kwaidan“ (1964, *Masaki Kobajaši*), „Povídky o bledé luně za deště“ (1953, *Kendži Mizoguchi*) nebo „Onibaba“ a „Černá kočka“ (1964 a 1968, *Kaneto Šindó*). V 70. letech byly pak nahrazeny snímky, které se více vzhlížely v západní hororové tradici, případně sociokulturním strachu s ní spojeným, jako „Empire of Passion“ (1978, *Nagisa Ošima*). (McRoy, 2008)

Příchod režiséra Noria Curuty představoval návrat hororu k tradičnímu duchařskému kaidanu, konkrétně svou televizní antologií, v americké distribuci známé jako „Scary True Stories: Ten Haunting Tales from Japanese Underground“ (1991). David Kalat v tomto díle vidí počátek subžánru, později obecně známého jako „J-Horror“, přestože je podle něj chybně často jako první zástupce považován právě „Ringu“. Na ústup se naopak dal japonský krvavý hardcore horor, který předtím dominoval v 80. letech. (Kalat, 2007)

Když mělo konečně dojít ke zfilmování novely „Ring“, Kódži Suzuki si jako režiséra údajně osobně vyžádal tehdy čtyřiatřicetiletého Hidea Nakatu poté, co viděl jeho celovečerní debut, horor „Don't Look Up“ (1996). Zde totiž rozpoznal podobný přístup, který praktikuje při psaní hororového žánru i on; tedy že k němu primárně nepřistupoval jako k hororu a místo obvyklého záměru prvoplánově strašit jemu jde spíše o vyvolání podprahového pocitu zneklidnění. Koneckonců, i Nakata po vzoru Suzukiho dle svých slov tento žánr moc rád nemá, přestože stejně jako v Suzukiho případě, z jeho tvorby kvalitou nejvíce vyčnívá. (Meikle, 2005)

3.2 Děj, narace

Od prvních minut je znát, že spíše než na virus se snímek Ringu soustředí na téma technologizace, případně technofobie. Nutno podotknout, že v době, kdy snímek vyšel, tedy na přelomu tisíciletí, se v Japonsku odehrával rozmach nových médií, a někteří lidé jej neuvítali s otevřenou náručí. (Balantezegui, 2018) Tento strach se kromě jiného J-Horrorového snímku „Pulse“ (2001, *Kiroši Kurosawa*) promítá právě i v Ringu. Fotografie jsou poškozené, tváře prokletých jsou na nich rozmazané. Neustálé záběry (a pohledy protagonisty) na nově postavené domy, stožáry, televizní antény. Duch Sadako, vystupující z televizní obrazovky, to všechno jsou motivy, které v knižní předloze chyběly, anebo byly jen letmo naznačeny.

Nakatův snímek Ringu také představuje žánrovou proměnu látky z mysteriózního krimi-investigativního thrilleru, u něhož nebyly hororové prvky prioritou, na čistý duchařský horor. Legenda o zabijácké videokazetě už je nějakou dobu rozšířená do povědomí nejen mezi tokijskými studenty, a vypráví se jako jakási „urban legend“, tedy médii rozšířená strašidelná historka. Divák se o ní dozvídá hned v první scéně prostřednictvím expozičního dialogu mezi Tomoko a její kamarádkou. Reportérka Asakawová v místní škole rovnou sbírá podklady o původu legendy, která už nabyla silnou popularitu. Po smrti Tomoko máme spolu s hlavní hrdinkou brzy představu o tom, co ji mohlo zapříčinit.

Obecná narativní struktura však vykazuje silnou podobnost předloze. Hlavní postava má k dispozici „pomocníka“ Rjúdžiho, který se na kazetu podívá den po ní. Nedlouho poté pak

nahrávku uvidí i malý syn Jóiči, což opět zápletku přidává na dramatičnosti a v sázce je hodně. Stejně tak je i konec velmi věrný původnímu dílu, Reiko s Rjúdžim najdou ve studně tělo, Rjúdži pak ale stejně umírá ve chvíli, kdy odhalí, co Sadako skutečně chce; šířit svou kletbu. Aby zachránila syna, chystá se tak Reiko roznést kletbu do světa, což ve velmi doslovném konci vysvětluje ve voiceoveru.

3.3 Postavy

Protagonista si prošel změnou pohlaví, a je z něj teď Reiko Asakawová (viz. obrázek 2, rozvedená reportérka a maminka malého syna Jóičiho. Postava matky je pro japonský národ o něco osobnější, než otec, kterým byl Kazujuki v předloze. Ruth Goldbergová cituje Masami Ohinatovou: „Když Japonec uslyší slovo matka, nevybaví si ženu, ale zosobnění oddanosti dítěti, rodičovské lásky a sebeobětování.“ (Tesař, 2009, s. 24) Dodává také, že „navzdory vzrůstajícímu pozápádnění japonské kultury, selhání multigeneračního statutu rodiny, nárůstu rozvodovosti a zvyšujícímu se počtu matek pracujících mimo domov, se japonské ideály o mateřství nepřizpůsobily proměnlivému sociálnímu prostředí. (Tesař, 2009)

Obrázek 2: Reiko Asakawová sleduje videokazetu



Zdroj: Rasen/Ringu Production Committee, 1998

Reiko nemá daleko do charakteru svého předchůdce. Její zvědavost ji dožene až k shlédnutí nahrávky, a potom je vyděšená, submisivní a většinu času potřebuje pomoc od Rjúdžiho, jinak to psychicky nezvládá. Dokonce od něj dostane políček, aby se vzpamatovala

z panického stavu. Rjúdži se dočkal o něco větší proměny, je z něj Jóičiho biologický otec a exmanžel hlavní hrdinky. Už mnoho let žije odloučeně, momentálně má také vztah s jednou ze svých studentek. Skepticismus a nihilismus mu dlouho nevydrží, přesvědčí se o existenci zlých duchů ještě v průběhu týdne. Scénárista Takahaši mu totiž přiřadil schopnosti jakéhosi „média“, díky čemuž je schopen vidět různé věci, a Reiko (a divák) spolu s ním.

Postava dítěte hlavního protagonisty je posílena, přestože Jóiči ještě nedostává zdaleka tolik prostoru, jako v americkém zpracování. Stejně jako Reiko, i on změnil pohlaví; v knize šlo o skoro dvouletou dcerku Jóko, zde je to asi šestiletý chlapec. I on je pak svědkem nadpřirozených jevů, když mu podle jeho slov duch Tomoko řekne, aby se podíval na videokazetu.

Původ Sadako je oproti Suzukiho verzi zjednodušenější, její motivace jsou naznačené, ale nedostatečně propracované k tomu, abychom s ní soucítili. To však ani evidentně nebyl Nakatův záměr, vzhledem k tomu, že jí celou dobu nevidíme ani do tváře. Jak nás učí na FAMU, absence očí může vyvolat v divákovi přirozenou nejistotu, protože se s ním nelze nejen empaticky propojit, ale že s dotyčným nelze ani jakkoli smlouvat, či vyjednávat. Když pak na konci konečně vidíme jen jediné Sadačino oko, hrozivě zkroucené směrem dolů, je už jasné, že oběti mají co dočinění s čistým zlem. Původ jejího hněvu je stejný, jako v předloze, po demonstraci svých paranormálních schopností byla její matka pošpiněna médii a veřejností, načež se pak stáhla do ústraní, a nakonec skočila do kráteru sopky.

Obrázek 3: Velký detail na oko Sadako



Zdroj: Ringu/Rasen Production Committee, 1998

3.4 Styl

V úplně prvním záběru vidíme temnou mořskou hladinu, která se prolne s analogovým šumem televizní obrazovky. To nám nejen předznamenává jisté spojení, které tyto dva prvky budou mít, ale hlavně nám to představuje motiv vody jako symbol všudypřítomného zla. Je naznačeno, že Sadako ve skutečnosti není dcerou profesora Ikumy, ale jakéhosi vodního démona, se kterým Shizuko chodila podivnou řečí rozprávět na pláž na domovském ostrově Ošima. V průběhu celého snímku jsou postavy prakticky obklopeny vodou, ať už na ně prší, plují přes ni, nebo jsou v ní až po ramena (když vytažují Sadako ze studny). Motiv vody jako zla je rozvíjen i v dalším japonském hororu „Temná voda“ (2002), který také podle Suzukiho předlohy adaptoval Hideo Nakata.

Přestože má snímek něco málo přes devadesát minut, rozhodně se nebojí pozvolného tempa vyprávění. Záběry sestávají převážně z pečlivě připravených statických kompozic, film tak obecně působí jakýmsi klaustrofobickým, komorním dojmem. To také souvisí s poměrně nízkým rozpočtem, kterým japonští filmaři oproti hollywoodskému remaku disponovali. Hideo Nakata ovšem ukazuje, že nepotřebuje žádné drahé vizuální efekty, aby uměl vyrobit kvalitní horor. Na většinu strašidelných scén mu stačí práce s napětím, mimikou herce, znepokojivou hudbou a zvukovými efekty. Jak je pro J-Horror typické, atmosférickou scénu nejprve protáhne,

co to jde, poté na několik dlouhých vteřin zabírá zděšenou reakci postavy, aby následně s nervydrásajícím zvukovým efektem a střihovým skokem po ose ukázal, na jakou hrůzu se to vlastně dívala. Například slavné scény, kdy Sadako vyleze z televizní obrazovky a poté se děsivým způsobem postaví na nohy, je jednoduše dosaženo tak, že pohyb byl natočen obráceně, a ve výsledném snímku je prostě puštěný pozpátku, aby působil co nejnepřirozenějším dojmem.

Pro japonské horory přelomu tisíciletí je netradiční zvuková složka velmi charakteristická. Hudba je na rozdíl od amerických hororů té doby velmi minimalistická. Ve zvukovém designu pak Japonci spoléhají spíše než na typické americké dunění a burácivý zvukový efekt do lekací scény na ostré, tenké zvuky. V Ringu lze slyšet například vysoký vrzající tón houslí, a nebo pak tematičtější ruchy, připomínající nepříjemné škrábání nehtů (Sadako ve studni) nebo lezoucí hmyz.

3.5 Nadpřirozený prvek

Podstata strašidelných scén pod taktovkou Hidea Nakaty korespondují s výše zmíněným „terrorem“, tedy strachem z neznámého, neviděného, naznačeného. Při úvodním úmrtí Tomoko vidíme jen zastavený detail jejího obličeje, který se protočí do negativních barev. Až do flashbacku s demonstrací paranormálních schopností, který se odehrává kolem třetí čtvrtiny filmu postavy vůbec neví, jaký tvar by měl mít duch, jenž si pro ně přijde. Vidíme jen hrozně pokroucené tváře obětí, které za sebou nechává, a slyšíme zvuk škrábání nehtů z telefonu.

Motiv viru je zde pouze nakousnutý, schopnosti Sadako jsou vysvětleny jako nadpřirozená mystická síla, kterou zdědila po Shizuko. V porovnání s ní jsou však její schopnosti mnohem silnější, a při obraně cti své matky je Sadako pouhou myšlenkou schopna zabít jednoho z novinářů.

Celková délka trvání nahrávky na videokazetě je nejkratší ze všech zpracování, a postrádá téměř jakoukoli kontinuitu. Kromě nejasných obrazů se zde vyskytují i abstraktní pasáže s převracejícím se textem, zaplňujícím celou obrazovku. Jakékoli dialogy nebo postavy s viditelným obličejem zde kromě odrazu Šizuko v zrcadle chybí. To je zároveň také jediný obraz, jenž by se dal spojit s jiným, navazuje na něj totiž ten, kde se v zrcadle objeví i silueta Sadako.

Rjúdži a Jóiči pak v průběhu děje spatří ducha Tomoko, což je oproti předloze také novinka. Zdá se totiž, že ti, kteří padli za oběť Sadako, se následně také pohybují jako duchové mezi životem a smrtí, jejich příslušnost zlému duchovi je však nevysvětlená. Duch Tomoko

ponoukne Jóičiho, aby se podíval na smrtící nahrávku, duch Rjúdžiho je ovšem na konci nápomocný Reiko, a navede ji k odhalení toho, co je potřeba udělat k alespoň částečnému neutralizování kletby. I Rjúdžiho mystická schopnost, ne nepodobná té, kterou ovládala Shizuko, se v předloze nevyskytovala. Ve filmu však slouží jako pomocník ke scénářistické metodě „show, don't tell“, tedy „raději ukaž, než řekni“. Skrze vize, které Rjúdži ukáže Reiko, totiž divák uvidí prezentaci schopností, která je přímým důsledkem mediální kauzy okolo Šizuko a Sadako.

V porovnání s knižní předlohou a americkým remakem, je nejen obsah videokazety, ale i celý snímek záměrně silně ambivalentní. Většinu věcí, které jsou v knize dopodrobna vysvětleny, se Hideo Nakata a scénárista Hiroši Takahaši ve filmu rozhodli ignorovat a spoustu jich nechat zahalených tajemstvím. Přesto však protagonisté naleznou to samé zrcadlo, které vidí na kazetě, a Reiko po Rjúdžiho smrti vidí stejného ducha se zakrytou tváří, který se vyskytl i na nahrávce. V knižní předloze Asakawa z kazety pozná pouze vraha Sadako, Džótaróa Nagaa, který v Sadačiných obrazech vyskytuje z momentu, předcházejícímu její vraždě (či znásilnění).

4. SROVNÁNÍ PŘEDLOHY A ADAPTACE

Adaptace Hidea Nakaty oproti předloze Kódži Suzukiho znamená žánrový posun látky k čistému duchařskému hororu, přestože novela základní prvky klasického kaidanu v naraci zabudované má. S tím je spojeno i několik příznaků, které se zjevují buď Rjúdžimu, nebo Joičimu, zatímco v předloze se Sadako nezjevila až do chvíle, než uplynulo sedm dní. Pomalé rozmotávání podstaty záhady v Nakatově filmu Asakawa úplně přeskočí, a odhalením legendy o kazetě přeskakuje hned v první scéně k meritu věci.

Prakticky všechny postavy prošly určitou proměnou, Asakawa s dítětem kompletní změnou pohlaví, Rjúdži získal schopnosti mystika a status odcizeného otce jako společného činitele rozvrácené japonské rodiny. Sadako pak přišla o většinu „backstory“ a vykupující kvality, o možnost jakékoli divácké empatie a stala se aktivním původcem čistého zla.

Proměnil se i ústřední motiv, který se na úkor smrtícího viru, toliko rozvíjeného v Suzukiho novele, věnuje spíše sklonu k výše zmíněné technofobii. Mnoho dalších souvislostí z knihy pak bylo záměrně vynecháno za účelem dosažení vyšší míry tajemnosti a ambivalence v nadpřirozeném prvku filmu, na což poukazují i rozdíly v samotných scénách s prokletou videokazetou.

Hideo Nakata v rozhovoru připouští, že při adaptaci Suzukiho látky nečerpal pouze z japonské tradice. Přestože uvádí, že byl ovlivněn i tradičním aspektem Japonska jako takového, zároveň mu byly inspirací i západnější snímky, jako například britský „Strašení“ (1963, *Robert Wise*), nebo americká série snímků, počínaje „Horor v Amityville“ (1979, *Stuart Rosenberg*). (Totaro, 2000) Dalo by se tedy říct, že už do Kruhu přináší kvalitu, která jako by jej předem připravovala na chystaný americký remake. (Meikle, 2005)

5. AMERICKÝ REMAKE, GORE VERBINSKI

5.1 Kontext doby

Hollywood je známý pro svou tendenci vyrábět předělávky neanglicky mluvených filmů, které chce za doprovodu slušného výdělků představit americkému publiku. Většina z nich má svůj původ v Evropě, ale je zde i mnoho předchůdců z Asie, dokonce i konkrétně z Japonska. Například takový snímek „Sedm samurajů“ (1954, *Akira Kurosawa*) byl přepracován na legendární western „Sedm statečných“ (1960, *John Sturges*). (Xu, 2005)

Poté, co Roy Lee, spoluzakladatel Vertigo Entertainment viděl kopii „Ringu“ Hidea Nakaty, představil ji produkční společnosti DreamWorks. Producent Walter F. Parkes prohlásil, že závěrečná scéna se Sadako, vystupující z televizní obrazovky, byla to nejděsivější, co kdy v životě viděl. Uvedl také: „Sledovali jsme ten film od čtyř do šesti hodin odpoledne, a v sedm už jsme zaplatili milion dolarů za práva na remake.“ (Meikle, 2005, s. 165)

S odklepnutým čtyřicetimilionovým rozpočtem a dosazeným režisérem Gorem Verbinskim se začalo točit. Z filmu se stal kasovní trháč, ve Spojených státech vyšplhal na tržbu 130 milionů dolarů, a ve světě celkově na 230. V Japonsku pak dokonce dokázal jen za dva týdny vydělat 8,3 milionů dolarů, což je skoro o dva miliony víc, než původní Ringu (v té době nejvýdělečnější japonský film) za celou dobu svého nasazení v tamějších kinech. (Xu, 2005)

Obrovský úspěch Kruhu pochopitelně zaujal celý Hollywood, a dal tak producentu Royi Leemu zelenou k tomu, aby pokračoval ve výdělečných adaptacích japonských duchařských hororů. Jen Hideo Nakata se tak ještě dočkal dvou remaků svých filmů, „Temné vody“ (2005, *Walter Salles*) a „Chaos“ (2005, *David DeFalco*). (Meikle, 2005) Žádný z nich, stejně jako další remaky japonských hororů, však nedokázaly napodobit divácký, kritický, ani finanční úspěch Verbinskiho Kruhu. Dokonce i pokračování s jednoduchým názvem „Kruh 2“ (2005)

bylo selháním jak z finančního, tak i kritického hlediska, přestože DreamWorks tentokrát naverbovali na režisérský post samotného Hidea Nakatu. Jediným úspěšným snímkem s předobrazem v J-Horroru se tak kromě Kruhu stala jen „Nenávist“ (2004, *Takaši Šimizu*). (boxofficemojo.com)

5.2 Americký přístup k japonským předlohám

Scénáristu Ehrena Krugera producent Parkes přizval ke spolupráci, přestože jeho jediná dosavadní zkušenost s hororem byl narychlo vyprodukovaný scénář ke „Vřískotu 3“ (2000, Wes Craven). Z rozhovoru s ním je patrné, že se při vytváření nové verze látky soustředil pouze na adaptaci filmu od Hidea Nakaty. Podle svých slov se dokonce vůbec nepodíval na knižní předlohu, pouze se „asi třikrát podíval na původní film, pak ho odložil a už se k němu nevracel.“ (Meikle, Kruger, 2005, s. 166)

Ve chvíli, kdy potřeboval doplnit informace, nedovysvětlené v tomto filmu, shlédl raději natočená japonská pokračování. V titulcích jsou jako zdroj inspirace uvedeni jak tvůrci původního hororu, tak novela Kódžiho Suzukiho, byť tedy jen čistě ze slušnosti. (Meikle, 2005)

„Máme rozdílné tolerance pro ambivalenci; rozdílné ikony, představy o spiritualitě, o duchách, nebo nadpřirozenu. Když porovnáte mainstreamové americké publikum k mainstreamovému japonskému, zřejmě i rozdílnou toleranci pro tempo,“ hovoří Kruger o kulturních rozdílech mezi Japonskem a Spojenými státy. Přesto však k látce přistupoval s velkým respektem a odmítal „spravovat, co funguje“ (Meikle, Kruger, 2005, s. 169). V tom byl podporován jak kreativními producenti DreamWorks, tak i sám režisér Gore Verbinski. Navzdory tomu Kruger ovšem připouští, že i tak adaptaci provázely kreativní neshody na každém kroku. Kupříkladu, zatímco Kruger s Verbinskim bojovali za dosažení obdobné ambivalence, o které mluví v kontextu s Nakatovým originálem, producenti se přikláněli spíše k dovysvětlení konkrétních souvislostí. (Meikle, 2005)

5.3 Děj, narace

Přestože se nejedná vyloženě o remake záběr po záběru, spousta scén z japonského filmu je převzatá bez jakýchkoli větších změn. Hned první scéna je toho příkladem, sledujeme v podstatě stejnou diskusi dvou kamarádek o záhadné videokazetě, než se jedna z nich přizná, že ji viděla přesně před týdnem. Dějová kostra zůstává také v podstatě stejná, celá cesta hlavní hrdinky od nalezení videokazety, spojení sil s bývalým partnerem, pátrání po významu výjevů na nahrávce. Identický je i úplný konec, kdy už se zdá, že kletba byla zlomena vyzvednutím

dívčina těla ze studny, avšak bývalý partner umírá stejně, a protagonista si uvědomuje, že je třeba pro záchranu dítěte udělat kopii kazety.

Americký Kruh přidává oproti tomu japonskému necelých patnáct minut stopáže navíc. Nabírá je zejména v přidaných scénách, ty převzaté totiž trvají prakticky stejnou dobu, jako v původním filmu. Scén je obecně více a dynamicky se prolínají, jako například ty s Rachel a Richardem Morganem, které se odehrávají paralelně s Noahovým pátráním po ostrovních archivech. Přibyla i dialogová scéna s Katiinou kamarádkou Beccou v psychiatrické léčebně, nebo s doktorkou, která se starala o Morganovy, když Anne nemohla otěhotnět. Novinkou je i scéna se sebevraždou splašeného koně na palubě parníku, nebo snová sekvence s duchem Samary a chomáči vlasů v hrdle. Naopak zde chybí vize z prezentace nadpřirozených schopností, jednoduše proto, že tato linka byla v remaku kompletně opuštěna.

Děj se přesunul na americký severozápad do Seattlu, což pomáhá přirozeně zachovat motiv zlověstné vody, město je totiž charakteristické pro vysokou míru srážek, a po většinu stopáže v něm hustě prší. (Wikipedia, 2021) Přesto však vodě není věnováno tolik prostoru, jako v japonském originále, a stejně tak ani dalšímu motivu, tedy technofobie. Ten sice přetrvává, ale hlavním tématem amerického Kruhu se zdá být spíše rozvrácená rodina, konkrétněji diskomunikace matky s dítětem. Částečné sbližování rozvedeného páru bylo už i v Nakatově snímku, ale oproti americké verzi bylo poměrně upozaděno. Rachel (alternativa k Reiko, viz. obrázek 4) se při odhalování osudu Samary (předtím Sadako) dozvídá o chybách její adoptivní rodiny, které nejsou nepodobné jejím vlastním. Ona je pak schopna se z těchto paralel sama poučit, a na konci je sebereflexivně využít pro semknutí vlastní, dysfunkční rodiny.

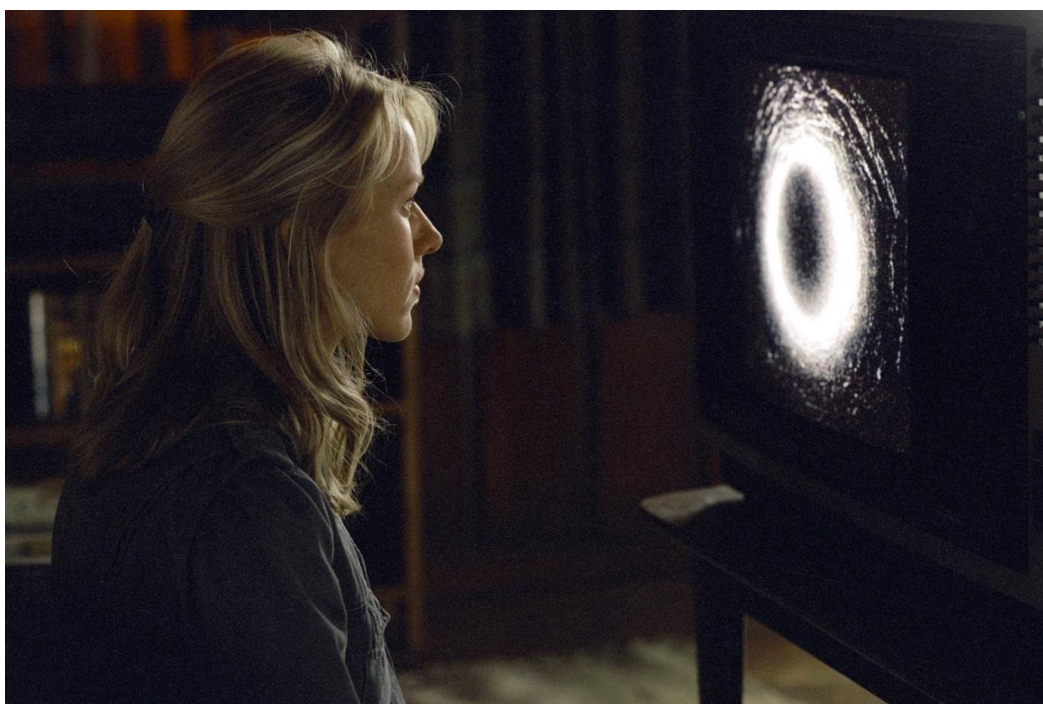
U knižní předlohy se název „Ring“ vztahoval ke zvonění telefonu, který potvrzoval, že kletba po shlédnutí kazety přichází. (Meikle, 2005) Přestože se pak Hideo Nakata ve svém filmu příliš nezaobíral motivem viru, jeho název Kruh už se zřejmě vztahoval spíše k cyklické nátuře viru jako takového, a jeho paralele k šíření zla na videokazetě. V americkém Kruhu už se však „The Ring“ nevztahuje k ani jedné možnosti. „Kruh“ zde jednoduše značí kruh světla, který Samara viděla, pokud ve studni vzhledla vzhůru k zavřenému víku. Symbol Kruhu se zde objevuje nejen na samotné kazetě, ale i například v úvodním logu studia Dreamworks (viz. obrázek 1), nebo jej hlavní postavy všude možně míjejí na své cestě.

5.4 Postavy

Rachel je hned ve své první scéně představena jako ještě méně zodpovědná matka, než byla Reiko; zapoměla vyzvednout syna Aidana ze školky, protože měla moc věcí na práci.

Zaměstnání je pro ni zpočátku evidentní životní prioritou, přestože je pro Aidana jako svobodná matka jediným aktivním rodičem. Když vyráží za pátráním po videokazetě, domlouvá mu hlídací chůvy, nebo jej nechává u známých. Je však zároveň mnohem nezávislejší postavou, než Reiko. Dokáže se sama o sebe postarat, a přestože je v průběhu týdne velmi vyděšená, nespolehá jen na pomoc Noaha, tak jako Reiko a Kazujuki potřebovali svého Rjúdžiho. V ostatních aspektech se s jejich charaktery však shoduje, její zvědavost jí zde dokonce dovede i do jiných nebezpečí, než jen ke shlédnutí zhoubné nahrávky.

Obrázek 4: Rachel Kellerová sleduje videokazetu



Zdroj: DreamWorks, 2002

Aidan (který zřejmě dostal své jméno symbolicky jako odkaz na termín „kaidan“) má jako dítě hlavního protagonisty nejvíce prostoru oproti svým předchůdcům Jóko a Joičimu. Ehren Kruger převedl schopnosti nadpřirozeného média od Ryujiho právě k němu, a Aidan tak dokáže částečně komunikovat s mrtvými ještě předtím, než sám viděl kazetu; před Katiiným pohřbem řekne matce, že s ní zrovna mluvil, a týden před její smrtí už kreslil mrtvoly, pochované pod zemí. Jeho charakter zrcadlí příběh Samary poté, co byla adoptována Morganovými. Kvůli nedostatku pozornosti, kterou manželé raději soustředili na své závodní koně, Samara využívala své schopnosti k páčání strašných věcí. Přestože Aidan takovou mocí nedisponuje, dalo by se diskutovat o tom, že na smrtící videokazetu se podíval, protože toužil

po matčině pozornosti. Rachel si tohle po shlédnutí Samařina záznamu z psychiatrické léčebny uvědomí, a po nalezení Samařina těla prochází její charakter velkou změnou.

Noahova příběhová linka je japonskému předchůdci nejpodobnější, přestože na rozdíl od Rjúdžiho si i on projde svým charakterovým obloukem. Daleko více projevuje emoce, hlavně strach a nejistotu, a jeho vztah s Rachel je i po rozchodu zjevně v lepším stavu, než to bylo u Rjúdžiho a Reiko. Jejich podání rukou po nalezení Samary poukazuje, že nebýt jeho nešťastného úmrtí, tak by se jim vztah možná obnovil, a rozvrácená rodina by se zase spojila.

V knižní předloze jméno Sadako znamenalo odvozeninu od slova „čistota“ (sada = čistý, cudný, ko = dítě), (Meikle, 2005), což následně souviselo s její krásou, s plotpointem o sexuálním napadení a odhalení dvojího pohlaví. Přestože jí v japonské adaptaci jméno zůstalo, mohlo mít maximálně už jen význam ironický, protože žádný z výše zmíněných motivů se do filmu nedostal, a její původ byl ze všech variant nejnejasnější. Pozápadně jméno, které dostala pro americký remake, je pak symbolickým odkazem na literární dílo W. Somerseta Maughama z roku 1933, „Dostaveníčko v Samaře“, kde se hlavní postava v tomto městečku setkává tváří v tvář se samotnou smrtí.

Snaha tvůrců o vyvolání empatických pocitů diváka k Samaře je mnohem výraznější, než u japonského Ringu, a překonává v tom i Suzukiho knihu. Samara zde, alespoň na záznamech z psychiatrické léčebny, působí jako vystrašená, nepochopená dívka, věkově velmi blízko Aidanovi. Její reálný původ je neznámý, víme jen, že si ji za nspecifikovaných okolností adoptovali manželé Morganovi, kteří nebyli schopni vytoužené dítě zplodit. Ani potomek vodního démona, ani nadpřirozené schopnosti matky či nenávisť k médiím, která ji zostudila, nic z toho v americkém zpracování nenajdeme. Samara byla malá holčička, která dle svých slov milovala adoptivní matku, ale při nedostatku pozornosti nedokázala kontrolovat svou moc, a využívala ji k terorizování své rodiny. V japonských verzích to byla vždy sebevražda matky, která pak vedla k rozvinutí Samařina hněvu, zde nicméně Anna Morganová nejdřív shodí vlastní dceru do studny, a až pak se sama připraví o život.

Významnou přidanou postavou, která se v žádné z předloh doposud jinde než ve flashbacích nevyskytla, je nevlastní otec Samary, Richard Morgan. Zatrpklý vdovec, který se snažil dlouhá léta vymazat vzpomínky na dvojnásobnou tragédii ze svého života. Přesto to však nedokázal, jak napovídá i kazeta z léčebny, kterou ukradl z archivu. Richard zde dostane prostor ve dvou scénách, které pro Rachel slouží jako zdroj expozičních informací z první ruky. Jakmile pak přežije svou užitečnost, spáchá téměř rituální sebevraždu s notnou dávkou

symboliky, když si strčí kovovou koňskou uzdu do úst, aby na sebe pak do napuštěné vany s vodou shodil zapojenou televizi.

5.5 Styl

Na vizuálním stylu se pochopitelně podepisuje vyšší rozpočet a rozmanitější produkční možnosti, které jsou pro hollywoodský remake příznačné. Kamerové záběry jsou mnohem pohyblivější, dynamičtější, je jich také mnohem vyšší množství oproti Nakatově originálu. Mnohem častěji se využívají velké detaily a vyskytuje se zde i několik kompozic, snímaných kamerou na jeřábu. Verbinski také nesdílí japonský entusiasmus k pozvolnému vyprávění, střih je tedy svižnější a značně tempo filmu zrychluje, přesto jej však neuspěchává.

Ve spoustě scén se využívají počítačové digitální efekty, zejména pak ve scénách, které japonský předchůdce řešil makeupem nebo kamerovými triky. Znetvořené tváře Samařiných obětí, Racheliny noční můry, a nebo i samotná tvář Samary, když její duch vyleze z televize. Kde Nakatovi stačilo zabrat jen děsivě zkroucené oko, Verbinski odhaluje celou tvář, kterou ještě „obohacuje“ o vizuální efekt znetvořeného obličej (viz. obrázky 3 a 5) Dokonce i některé záběry z nahrávky na videokazetě jsou evidentně digitální, jako například pád žebříku či hořící strom.

Obrázek 5: Pohled do tváře Samary



Zdroj: DreamWorks, 2002

Hudba skladatele Hanse Zimmera je oproti nenápadné tvorbě Kendžiho Kawaie velmi výraznou audiovizuální složkou filmu. Ačkoliv úplně vynechává jakékoli ruchové součásti, depresivní a melancholické tóny udávají tón a náladu atmosféry většiny snímku. Jako základní leitmotiv se zde opakují tóny dětské písničky „Round and round, the world keeps spinning“, kterou si Samara zpívá těsně před smrtí, a která je matně slyšet dokonce i při přehrávání videokazety. Styl melodie se pak neustále proměňuje, od táhlých, smutných houslových výšek, přes zlověstné cinkání připomínající hrací skříňku, až po hluboké tóny rozvinuté orchestrální verze při dramatických scénách.

5.6 Nadpřirozený prvek

Kruh Gore Verbinskiho koresponduje s typickými hororovými postupy americké žánrové kinematografie, základním principem strašení je zde skutečně „horror“, tedy „hrůza“. Máme zde mnohem vyšší důraz na takzvaný „body horror“ (tělesný horor), mnoho lekačích scén a další „nechutnosti“ navíc, jako když si hlavní hrdinka uprostřed snové sekvence začne tahat dlouhé černé vlasy z vlastního jícnu. Jsou zde však i rafinovanější děsivé momenty, které jako by měly záměr vzdávat hold stylu J-Horroru. Adekvátním příkladem je scéna, ve které se Rachel vloupává do domu Richarda Morgana a sleduje na televizi kamerový záznam z léčebny. Už na začátku scény byla předznamenána přítomnost majáku, který pravidelně vrhá světelný pruh na Morganův dům. Když se pak najednou střihne z televizní obrazovky na obličej Rachel, světlo majáku za ní odhalí Richarda, stojícího tiše v chodbě. Žádná přidaná hudba, žádný zvukový efekt. Jen vynalézavost režiséra Verbinskiho, popřípadě dalších členů štábu.

Samařina videokazeta má ze všech třech zpracování nejvyšší kontinuitu záběrů, přestože na první pohled spolu nesouvisí ani zde. Nahrávka je navíc mnohem delší, než v Nakatově filmu, a dává prostor jednotlivým obrazům, aby se třeba i opakovaly. Dá se z nich tak vyvodit určitá jednota místa a některých postav. Začíná a končí studnou, byť první záběr je zevnitř, a druhý zvnějšku. V páru také ještě chodí motiv žebříku, který nejprve stojí opřený o zeď a na konci padá; hřebíku, o který si pak neznámý prst utrhne nehet, nebo třeba ještě okno s Richardem Morganem, jenž už pak v dalším záběru téhož okna vidět není. I koně se objeví dvakrát, jednou jako mrtvolky na pláži, a podruhé jen velký detail oka. Podhled zavírajícího se víka studny se v průběhu objeví ještě třikrát. Anne Morganová má dokonce prostoru nejvíce; nejprve přichází detail hřebenu, na který váže pohled na Anne v zrcadle. Ten pak ještě pokračuje po prostříhu Samary v jiném zrcadle, a poté následuje ještě jeden, bližší záběr

s pohrdavým výrazem v obličeji, když se podívá přímo na diváka. Žena, která s rozpaženýma rukama padá z útesu (který jsme už předtím také viděli), je podle shodného oblečení také ona.

Prakticky každý záběr z nahrávky je pečlivě umístěný do narativu, a protagonisté podle něj odhalují klíčová místa a momenty života Morganových, a přichází tak na stopu samotné Samary. Osamocená židle a padající žebřík odkazuje na dívčino klaustrofobické bydlení pod střechou stodoly. Všechny interiéry či pohledy na dům jsou přímo z budovy, ve které Morganovi bydleli, a většina exteriérů (kromě studny) se nachází v její blízkosti. To je přesný opak přístupu, který měl ke kazetě Hideo Nakata, který usiloval o co největší ambivalenci záběrů, a většinu z nich v příběhu vůbec nedovysvětlil. Americký Kruh, na druhou stranu, při nalezení každého dalšího pojítka z videokazety v realitě přikládá příslušný flashback, čímž potenciálně emocionální moment krapet ubíjí americkou doslovností.

Postavu Samary, jakožto humanoidního ducha s dlouhými černými vlasy ve tváři a mokřými, sněhobílými šaty, vidíme už před polovinou filmu v Rachelině strašidelné vizi, takže si divák velmi brzy uvědomí, jak bude vypadat entita, která si nakonec pro prokleté jedince přijde. Pro porovnání, v Ringu Hidea Nakaty divák až do tří čtvrtin filmu neví, že původcem kletby je dívka jménem Sadako, a v knižní předloze dokonce její duch nejenže nevyšel z televizní obrazovky, ale nebyl ani vidět – zlo si zkrátka pro svou oběť přišlo, a jediné co Kódži Suzuki popisoval, byly pocity (Tomoko a Rjúdžiho) při procesu umírání. V americkém zpracování to dokonce působí, jako by podmínkou k úmrtí byla přítomnost televize, ze které by Samara mohla vylézt. V knižní předloze (a je to naznačeno i v japonském filmu) však ale teenageři v úvodu filmu zkrátka v inkriminovanou chvíli prodělají drastickou srdeční zástavu, ať už jsou kdekoli. Jejich těla pak vypadají, jako kdyby zemřeli strachy. V americké adaptaci by zase jejich vzhled mohl naznačovat, že se utopili.

6. ZÁVĚR

Americký „The Ring“ udržuje narativní strukturu velmi podobnou japonskému předobrazu, zejména v první hodině vyprávění. Spousta scén je přímo převzatá bez větších změn, například prolog s Katie a Beccou zrcadlí úvod „Ringu“ se smrtí Tomoko. Vyjma pozápadněných jmen je s drobnými úpravami (Noah má o Rachel stále zájem, mystické schopnosti má místo něj Aidan) zachována i ústřední trojice postav, motiv rodiny je přisunut do popředí. Vedlejší postavy pak dostaly oproti originálu určitý prostor navíc; Rachel komunikuje s postarší doktorkou, v psychiatrické léčebně pak vyzpovídá Beccu, která viděla, co se stalo Katie, a nakonec je i svědkem sebevraždy Richarda Morgana.

Samara je divákovi (kromě poslední scény a snových sekvencí) prezentována jako malá, nevinně vyhlížející dívka, které si nikdo nikdy pořádně nevšiml, je zde zjevná snaha tvůrců o vyvolání empatických vjemů a na Rachel se dokonce na základě odhalených poznatků promítne změna charakteru k lepšímu. Nakata zvolil přesně opačný přístup, odhalení tváře se naopak křečovitě vyhýbal, aby jakémukoli pokusu o pochopení nebo soucítění se Sadako nemilosrdně předešel. Biologické rodiče Samary vůbec neznáme, a o jejich původu není ani zmínka (na rozdíl od Ringu, kde je naznačeno, že by mohlo jít o potomka vodního démona), zato však o její adoptivní rodině Morganových se dozvíme prakticky všechno. Samařina mateřská figura Anne tak nikdy žádné nadpřirozené schopnosti neměla, jak tomu bylo v knižní předloze i Nakatově adaptaci.

Na vizuální stránce amerického filmu se pochopitelně odráží i mnohonásobně vyšší rozpočet, se kterým mohli tvůrci operovat. To vedlo mimo jiné k většímu množství záběrů z různých kamer a tedy možnosti dynamičtějšího a živějšího střihu, nebo k realističtějšímu využití počítačových efektů. Otázkou je, jestli jich možná Gore Verbinski nevyužil víc, než bylo potřeba, protože Hideo Nakata si byl schopen vystačit i praktičtěji, a mnohdy efektivněji. Znát je to i na srovnání hudební složky, kde stojí melodická orchestrální hudba Hanse Zimmera proti znepokojivým ruchům Kendžiho Kawaie. V žánrových prvcích americký Kruh mnohem častěji sklouzává k hlučným lekačkám a drastickým záběrům, zatímco ten japonský si daleko raději pohrává s napětím a raději se věnuje pozvolnému, zato pečlivému budování nervydrásající atmosféry.

Koneckonců, hlavní rozdíly mezi Kruhy Kódži Suzukiho, Hidea Nakaty a Gore Verbinskiho se dají vysledovat na jejich zpracování videokazety a přístupu k ní. Suzuki ji má nejdelší a detailně rozepsanou, jeho postavy pak dopodrobna rozebírají každíčký aspekt, dávají

dohromady každou souvislost. Nakata ji má kratší a kryptičtější; záběry jsou nesouvislé a abstraktnější, a přestože některá místa protagonisté doslova najdou, význam jiných zůstane zcela na představivosti diváka. Záběry na Verbinskiho kazetě mají posílenou kontinuitu, obsahují mnohem více grafického násilí, hrůzných výjevů a nepříjemných zvuků, jsou doplněny o tlumenou melodii a digitální efekty, a každý obraz je pečlivě umístěn do narativu, někdy i s příslušným flashbackem.

Co mají ale autoři všech Kruhů společné, je schopnost rozvíjet původní formát a v rámci žánrového pole působnosti vyrobit kvalitní, funkční horor (či snad „podivný příběh“) bez drastičtějších odklonů od prvotního děje a struktury. Navzdory dlouhému putování z papíru na plátno, z Asie do Ameriky, látka si vydobyla kultovní status v obou médiích, i v obou kulturách. „Kruh“ totiž děsí (a baví) všechny stejně. Jen každý jinak.

Téma jsem se rozhodl sledovat i z důvodu vlastní profesní zvědavosti, za účelem rozšíření odbornějšího povědomí mého oblíbeného žánru. Rád bych se totiž do vod hororu jednou ponořil i v rámci vlastní tvorby, cítím však, že na kvalitní pokus je potřeba ještě mnoho zkušeností a poznatků, které mi zatím chybí. (Jinými slovy, jednoho dne se chci pustit do psaní hororu, ale potřebuji do toho dozrát. Tuto práci vnímám jako potenciální první krok.) Právě zkoumání odlišných tvůrčích přístupů k žánru a ponor do jednotlivých děl, ať už japonských nebo amerických, nabídl mému budoucímu záměru nové obzory, a dokonce i chuť čerpat další inspiraci z hororových postupů z ostatních koutů světa.

ZDROJE

- ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute. 1999.
- BALANZATEGUI, Jessica. *The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-first Century*. Amsterdam: University Press. 2018
- CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York – London: Routledge. 1990.
- CUDDON, J. A. „Introduction“. *The Penguin Book of Horror Story*. Harmondsworth: Penguin. 1984
- KALAT, David. *J-Horror. The Definitive Guide to The Ring, The Grudge and Beyond*. Vertical. 2005.
- LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*. The Recluse, str. 23-59. 1927.
Dostupné z:
https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx?fbclid=IwAR0Q4b42VGcAC7TbYr39U5248LNJV7rt6oO451D2Pp_JsXBaEsn_V8YmBF8
- MEIKLE, Denis. *The Ring Companion*. London: Titan Books. 2005.
- MCKAY BALL, Sarah. *The Uncanny in Japanese and American Horror Film: Hideo Nakata's Ringu and Gore Verbinski's Ring*. North Carolina: State University. 2006.
- MCROY, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. Amsterdam – New York: Rodopi. 2008.
- OZAWA, Eimi. *Remaking Corporeality and Spatiality: U.S. Adaptations of Japanese Horror Films*. Japan: University of Tokyo. 2006.
- RADCLIFFE, Ann. *On the Supernatural in Poetry*. *New Monthly Magazine and Literary Journal*, 1826, 16(1), str. 145-152.
- SUZUKI, Kódži. *Ring*. Praha: Knižní klub, 2004. Překlad: David Petruš. 1991.
- TESAŘ, Václav. *Metody pozápadnění japonských hororů: Komparativní analýza filmů Temná voda a Temné vody* [online]. Brno, 2009. Dostupné z:
https://is.muni.cz/th/zz8oh/METODY_POZAPADNOVANI_JAPONSKYCH_HORORU.pdf
Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filosofická fakulta, Ústav filmu a audiovizuální kultura. Vedoucí práce Viktor Palák.

TOTARO, Donato. *The „Ring“ Master: Interview with Hideo Nakata: Hideo Nakata on his Japanese horror sensation*. Offscreen. 2000. Dostupné z: https://offscreen.com/view/hideo_nakata

WEE, Valerie. Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing "Ringu" and "The Ring." *Cinema journal* [online]. University of Texas Press, 2011, 50(2), str. 41-60. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/41240693>

XU, Gang Gary. *Remaking East Asia, Outsourcing Hollywood*. Feature Articles, Issue 34. 2005. Dostupné zde: https://www.sensesofcinema.com/2005/feature-articles/remaking_east_asia

The Grudge. Box Office Mojo. 2021. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0391198/?ref_=bo_se_r_1

Seattle. Wikipedia. 2021. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Seattle>

Ring Two. Box Office Mojo. 2021. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0377109/?ref_=bo_se_r_1

FILMOGRAFIE

- Povídky o bledé luně za deště (1953)*, Japonsko, r. Kendži Mizoguchi
- Sedm samurajů (1954)*, Japonsko, r. Akira Kurosawa
- Psycho (1960)*, USA, r. Alfred Hitchcock
- Sedm statečných (1960)*, USA, r. John Sturgess
- Strašení (1963)*, USA, r. Robert Wise
- Kwaidan (1964)*, Japonsko, r. Masaki Kobajaši
- Onibaba (1964)*, Japonsko, r. Kaneto Šindó
- Černá kočka (1968)*, Japonsko, r. Kaneto Šindó
- Empire of Passion (1978)*, Japonsko, r. Nagisa Ošima
- Horor v Amityville (1979)*, USA, r. Stuart Rosenberg
- Mlčení jehňátek (1991)*, USA, r. Jonathan Demme
- Scary True Stories: Ten Haunting Tales from Japanese Underground (1991)*,
Japonsko, r. Norio Curuta
- Don't Look Up (1996)*, Japonsko, r. Hideo Nakata
- Kruh (1998)*, Japonsko, r. Hideo Nakata
- Ringu (1998)*, Japonsko, r. Džódži Iida
- Ring 2 (1999)*, Japonsko, r. Hideo Nakata
- The Ring Virus (1999)*, Jižní Korea, r. Kim Dong-bin
- Vřískot 3 (2000)*, USA, r. Wes Craven
- Temná voda (2002)*, Japonsko, r. Hideo Nakata
- Kruh (2002)*, USA, r. Gore Verbinski
- Nenávist (2004)*, USA, r. Takaši Šimizu
- Chaos (2005)*, USA, r. David DeFalco
- Temné vody (2005)*, USA, r. Walter Salles
- Kruh 2 (2005)*, USA, r. Hideo Nakata

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Kruh se vkrádá do loga DreamWorks. DreamWorks, 2002.

Obrázek 2: Reiko Asakawová sleduje videokazetu. Ringu/Rasen Production Committee, 1998.

Obrázek 3: Velký detail na oko Sadako. Ringu/Rasen Production Committee, 1998.

Obrázek 4: Rachel Kellerová sleduje videokazetu. DreamWorks, 2002.

Obrázek 5: Pohled do tváře Samary. DreamWorks, 2002.