

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

STŘIHOVÁ SKLADBA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**KOMPARATIVNA ŠTÝLOVÁ ANALÝZA TRILÓGIE
PARK CHAN-WOOKA (MÁ JE POMSTA, OLDBOY,
NEBOHÁ PANÍ POMSTA)**

Sebastián Kučkovský

Vedoucí práce: doc. Zdeněk HUDEC, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Adam BROTHÁNEK

Datum obhajoby: 15.09.2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL (FAMU)

DEPARTMENT OF EDITING

BACHELOR THESIS

**COMPARATIVE STYLISTIC ANALYSIS OF THE
CHAN-WOOK PARK TRILOGY (SYMPATHY FOR MR.
VENGEANCE, OLDBOY, LADY VENGEANCE)**

Sebastián Kučkovský

Thesis supervisor: doc. Zdeněk HUDEC, Ph.D.
Oponent of the thesis: MgA. Adam BROTHÁNEK
Date of the thesis defence: 15.09.2022
Conferred Academic Degree: BcA.

Prague, 2022

Prehlásenie

Prehlasujem, že som bakalársku prácu na tému:

**KOMPARATÍVNA ŠTÝLOVÁ ANALÝZA
TRILÓGIE PARK CHAN-WOOKA (MÁ JE
POMSTA, OLD BOY, NEBOHÁ PANÍ POMSTA)**

Vypracoval samostatne pod odborným dohľadom vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

Praha dňa.....

Podpis.....

Upozornenie

Využitie a spoločenské uplatnenie výsledkov diplomovej práce, alebo akékoľvek nakladanie s nimi je možné len a iba na základe licenčnej zmluvy, tj. Súhlasu autora a AMU v Prahe.

Podakovanie

Rád by som poďakoval vedúcemu práce doc. Zdeňkovi Hudcovi, Ph.D. za vedenie a usmernenie práce. Eliške Novákovej, Šimone Müllerovej, Anne Novotnej a Rosalinde Hálovej za pomoc a podporu.

Abstrakt v Slovenskom jazyku

Predmetom práce je komparatívna analýza trilógie Chan-Wook Parka (Má je pomsta, Old boy, Nebohá paní Pomsta). Práca má analytický charakter so zohľadnením strihovej skladby. Za cieľ práce považujem analýzu filmových diel z trilógie a nájdenie spoločných znakov.

Kľúčové slová

Park Chan-Wook, Filmová analýza, Trilógia o pomste

Abstract in English

The work subject is a comparative analysis of the Chan-Wook Park trilogy (Sympathy for Mr. Vengeance, Old Boy, Lady Vengeance). The work will have an analytical character, taking editing into account. I consider the work's aim to analyze film works from the trilogy and identify common features.

Key words

Park Chan-Wook, Film analysis, Vengeance Trilogy

Obsah

Obsah.....	1
1. Úvod	2
1.1 Metodológia a štruktúra práce.....	4
1.2 Literatúra.....	5
2. Chan Wook-Park.....	7
3. Definícia trilógie.....	9
3.1 Vyhlásenie za trilógiu.....	11
4. Dej filmov.....	12
4.1 Má je pomsta (Sympathy for mr. Vengeance, 2002).....	13
4.2 Oldboy (Oldboy, 2003)	15
4.3 Nebohá pani Pomsta (Sympathy for Lady Vengeance, 2005).....	17
5. Dramaturgický rozbor.....	19
5.1 Má je pomsta (Sympathy for mr. Vengeance, 2002).....	20
5.1.1 Prvé dejstvo.....	20
5.1.2 Druhé dejstvo	20
5.1.3 Tretie dejstvo.....	21
5.2 Oldboy (Oldboy, 2003)	22
5.2.1 Prvé dejstvo.....	22
5.2.2 Druhé dejstvo	23
5.2.3 Tretie dejstvo.....	24
5.3 Nebohá pani Pomsta (Sympathy for Lady Vengeance, 2005).....	25
5.3.1 Prvé dejstvo.....	26
5.3.2 Druhé dejstvo	26
5.3.3 Tretie dejstvo.....	27
6. Podobnosť filmových príbehov a postáv	28
7. Strihové postupy	31
7.1 Malý eufemizmus.....	32
7.2 Ohýbanie času a priestoru.....	33
7.3 CGI prelínačky	34
8. Trilógia ako triptych.....	36
9. Záver.....	36
10. Literatúra a pramene	38

1. Úvod

Tému bakalárskej práce - analýzu *Trilógie o pomste* od režiséra Chan-wook Parka som si vybral hneď z niekoľkých dôvodov: prvým je výskum nad fenoménom filmovej trilógie, druhým dôvodom je môj osobný záujem o ázijskú kinematografiu ako takú.

Pri tvorbe širšieho prehľadu o ázijskej kinematografii som spoznal jeden z najznámejších filmov Chan-wook Parka - *Oldboy* (2003). Film sa nachádza v niekoľkých rebríčkoch najlepších filmov po roku 2000¹ a taktiež vyhral cenu Grand Prix na festivale v Cannes².

Cez film *Oldboy* (2003) som sa dostal k ostatným filmom Chan-wook Parka - a to rovno k *Trilógii o pomste* (2003-2005).

Narazil som na zvláštny príklad hry s významom diváckej skúsenosti a autorského zámeru. Jedná sa o ex post určenie filmovej trilógie. Trilógia nie je naratívne prepojená a za trilógiu filmy vyhlásili až filmoví kritici pre ich silnú tématickú naviazanosť³.

V histórii sa stretávam s mnohými príkladmi pridelenia názvu umeleckému útvaru⁴ kritikmi, kurátormi, novinármi, či historikmi, avšak málo nachádzam príkladov, kde sa kritik špecificky zameria na konkrétneho autora a svoje videnie jeho diela spopulárni do miery osvojenia publikom - v tomto prípade troch separátne vytvorených filmov.

¹ Napríklad v rebríčku „imdb top 250“ ([.imdb.com/chart/top/?ref_=nv_mv_250](https://www.imdb.com/chart/top/?ref_=nv_mv_250)) sa nachádza v dobe písania práce (jún-august 2022) na 71. mieste, v rebríčku „mubi top 1000“ (mubi.com/lists/the-top-1000) na 191. mieste a v rebríčku „100 najlepších filmov 21. storočia“ od BBC sa umiestnil na 30-tom mieste ([bbc.com/culture/article/20160819-the-21st-century-s-100-greatest-films](https://www.bbc.com/culture/article/20160819-the-21st-century-s-100-greatest-films)).

² OLD BOY - Festival de Cannes 2022. [online]. Copyright © DR [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.festival-cannes.com/en/festival/films/old-boy>

³ Park Chan-Wook's "Vengeance Trilogy" [online]. Dostupné z: <http://archive.today/yunp>

⁴ (napríklad umeleckej skupiny/skupiny autorov - napr. Barbizónska škola)

Myslím, že politický kontext a štýlová/naratívna odlišnosť od európskej a americkej kinematografie, prispela k vytvoreniu diel, ktoré sa vymykajú nášmu bežnému vnímaniu príbehu. Možno práve aj pre túto odlišnosť našli filmy zaľúbenie v kinosálach európskeho a amerického publika⁵. Desať rokov po vydaní sa film *Oldboy* (2003) dokonca dočkal svojho remakeu, i keď divácky a kriticky neúspešného⁶, pre Americké publikum ho nasnímal Spike Lee - *Oldboy* (2013).

Zaujímalo by ma hľadať dramaturgické a štylistické podobnosti medzi filmami, objavovať rôzne zobrazovanie pomsty naprieč filmami, a popritom preskúmať čo to vlastne je trilógia, (zdanlivú) prílišnú explicitnosť trojice filmov a ich spoločné znaky.

Cieľom práce bude dramaturgická a štýlová analýza trojice filmov a následné rozoznanie ich podobností.

⁵ Oldboy (2005) Reviews - Metacritic. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2022 METACRITIC, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/oldboy> a tiež:

Lady Vengeance Reviews - Metacritic. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2022 METACRITIC, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/lady-vengeance>

a tiež:

Oldboy - Box Office Mojo. Home - Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0364569/?ref_=bo_tt_tab#tabs

⁶ Oldboy (2013) Reviews - Metacritic. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2022 METACRITIC, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/oldboy-2013>

1.1 Metodológia a štruktúra práce

Pre analýzu využijem neoformalistickú analýzu popísanú Kristin Thompsnovou. Prácu som tak rozdelil do troch častí. Prvá sa bude venovať režisérovi a pojmu trilógia.

Druhou z nich, bude dramaturgický rozbor. Dramaturgickú analýzu, započnem vypísaním fabúl jednotlivých filmov, aby som sa na nich, mohol neskôr v práci odkazovať. Budem sa snažiť dokázať, že sa jedná, navzdory tomu že na prvý pohľad pôsobia naratívne komplexne, o filmy klasické – trojaktové. Po jemnom „odhliadnutí“ od štýlu rozprávania ich preto podrobím bádaniu po dvoch základných bodoch obratu napojených na tri dejstvá.

Tretia časť, bude štylistická analýza. Budem skúmať, či naozaj existuje medzi filmami iná, ako tematická prepojenosť - porovnávať použité prostriedky - javy, postavy a strihové postupy.

1.2 Literatúra

Najväčším problémom pri mojej práci bolo hľadanie vhodnej literatúry k filmom. Musel som sa uchýliť k zahraničným zdrojom. Informácie o juho-kórejskej kinematografii som čerpal najmä z dvoch kníh - *Korean Cinema*⁷ od SangJoon Lee a z knihy *New Korean Cinema (Short Cuts)*⁸ od Darcyho Paqueta.

Tieto knihy rozoberajú sociálnopolitický kontext, avšak konkrétnejšie informácie o jednotlivých filmoch sa dajú bohužiaľ dohľadať iba o diele *Oldboy*, aj tu sa jedná opäť o analyzovanie kontextu vzniku alebo rozbor filmu ako takého. K rozbere trilógie a jej podobností som sa nedopátral. Pustil som sa teda strmhlav do rozboru vlastného.

Pri skúmaní profilu režiséra som sa spoliehal na internetové filmové databázy ako *imdb*⁹, *rottentomatoes*¹⁰, *csfd*¹¹ či *kmdb*¹², dostatok informácií mi poskytli aj rôzne rozhovory s režisérom na filmových portáloch, najmä na portáli *avclub* od autora Keitha Phippsa (autor knihy *Age of Cage: Four decades of Hollywood through one singular career*).

Dramaturgický rozbor som vystaval na základe knihy *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*¹³ od Roberta McKeeho a *Jak napsat dobrý scénář*¹⁴ od Syd Fielda. Knihy sú obsahovo veľmi podobné, *Story:*

⁷ LEE, Sangjoon. Rediscovering Korean cinema. Ann Arbor: University of Michigan Press, [2019].

⁸ PAQUET, Darcy. New Korean Cinema: Breaking the Waves (Short Cuts). 1. New York: WallFlower Press, 2010. ISBN 1906660255.

⁹ Medzinárodná filmová databáza.

¹⁰ Medzinárodný portál s recenziami filmov.

¹¹ Československá filmová databáza.

¹² Kórejská filmová databáza.

¹³ MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1. Lodon: Methuen, 1999. ISBN 0-413-71550-7.

¹⁴ FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

substance, structure, style and the principles of screenwriting je oproti *Jak napsat dobrý scénář* knihou napísanou podrobnejšie avšak nie preloženou do češtiny.

V štylistickej analýze sa opieram o knihu *Film art: An Introduction*¹⁵ od Davida Bordwella a Kristin Thompsnovej. Pri rozbere strihových postupov som vychádzal z kníh od Josefa Valušiaka – *Základy střihové skladby*¹⁶ a Jána Kučeru – *Střihová skladba ve filmu a televizi*¹⁷. Tie sa zaoberajú rôznymi postupmi vrámci strihovej skladby.

¹⁵ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Film art: an introduction*. 11. ed. New York (New York): McGraw Hill, [2016]. ISBN 978-1259534959.

¹⁶ VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 5. vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2017. ISBN 978-80-7331-455-2.

¹⁷ KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.

2. Chan Wook-Park

Narodil sa 23. augusta 1963 v Soule v Južnej Kórei, študoval filozofiu na Sogangovej Univerzite, počas štúdia zorganizoval filmový klub, kde boli premietané filmy a zároveň spisované rôzne filmové eseje. Od filozofie a umeleckého kritika sa dostal k réžii. Radí sa do kategórie komerčných autorov spolu s Bong Joon-Hoom (režisér populárneho filmu *Parazit (2019)*) a Kim Jee-woonom (napr. *Viděl jsem d'ábla (2010)*), skupiny autorov, ktorá je súčasťou Kórejskej novej vlny a priniesla jedny z najpopulárnejších a zároveň oceňovaných a komerčne významných filmov pre kórejskú kinematografiu¹⁸.

Jeho prvé dva filmy - *Daleun... haega kkuneun kkum (1992)* a *Saminjo (1997)* boli divácky a komerčne neúspešné, a tak sa musel niekoľko rokov živiť ako filmový kritik najmä béčkových a arthouseových filmov¹⁹, ktoré sa snažil podporiť. To až do doby natočenia jeho prvého komerčne úspešného filmu *Pohraniční pásma (2000)*, film bol svojej doby jeden z komerčne najúspešnejších v Južnej Kórei²⁰ a vyhral niekoľko celosvetových festivalov²¹.

Dva roky po vydaní *Pohraničného pásma (2000)* sa dostáva k filmu *Má je pomsta (2002)*, ktorý sa rovnako ako predošlý film stáva komerčne úspešným. O rok neskôr vydáva film *Oldboy (2003)*, ktorým sa preslávil celosvetovo - vyhral *Grand Prix* na festivale v Cannes²². Jedná sa o jeden z najkonickejších filmov Kórejskej novej vlny, naplnený inšpiráciami z filmov zo západnej kinematografie a taktiež

¹⁸ PAQUET, Darcy. *New Korean Cinema: Breaking the Waves (Short Cuts)*. 1. New York: WallFlower Press, 2010. ISBN 1906660255. s.93

¹⁹ Ibidem, s.65

²⁰ Ibidem, s.102

²¹ Gongdong gyeongbi guyeok JSA - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0260991/awards/?ref_=tt_awd

²² OLD BOY - Festival de Cannes 2022. [online]. Copyright © DR [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.festival-cannes.com/en/festival/films/old-boy>

explicitným zobrazovaním násilia. On sám prvok násilia vo svojich filmoch vníma ako nutnosť - nemožno v príbehu zobrazovať brutalitu a drsnosť, bez obsiahnutia násilných výjavov²³.

Triádu o pomste uzatvoril filmom *Nebohá pani Pomsta* (2005).

²³ Park Chan-wook. The A.V. Club | Pop culture obsessives writing for the pop culture obsessed. [online]. Copyright © 2022 G [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.avclub.com/park-chan-wook-1798217399>

3. Definícia trilógie

Slovenský akademický slovník cudzích slov definuje pojem *trilógie* následovne:

[trilógia je] "umelecké dielo skladajúce sa z troch samostatných častí súvisiacich látkovo, motivicky al. problémovo; pôvodne súbor troch starogréck. tragédií tvoriacich tematický celok čerpajúci z toho istého mýtu, predvádzaný pri aténskych slávnostiach; hud. cyklická forma troch samostatných skladieb spojených spoločnou myšlienkou."²⁴

V maľbe je obdobnou formou *triptych* - dielo rozdelené do troch častí, napríklad *Záhrada pozemských rozkoší* od majstra Hieronyma Boscha.

Základnou črtou, pre ktorú *triptych* a *trilógiu* prirovnávam, je nahliadanie obrazov v určitom slede. Príklad: *Záhrada pozemských rozkoší* pri zhladnutí zľava doprava má jasný (dejový/významový/myšlienkový) vývoj - úvod, jadro, záver. Pri tomto obraze tak možno hovoriť o *trojaktovej štruktúre*²⁵. Tri výjavy spojené témou a príbehom. Smerom zľava doprava sa jedná o *katastrofu* - zachytenie dejín ľudstva podľa biblie.

Vo filmovej tvorbe sa nachádzajú mnohé príklady trilógie, medzi najznámejšie možno zaradiť pôvodnú trilógiu *Star Wars*, *Pán prsteňov* či trilógiu *Krstný otec*. Všetky vyššie menované sú previazané jedným samostatným príbehom, ktorý v každom ďalšom diely pokračuje. Grécky význam slova to naznačuje - tri - logos; tri príbehy²⁶. V jednom diely príbeh končí tam, kde v ďalšom začína - prípadne sa dočkáme dovysvetlenia časovej medzere ktorú sme nevideli.

²⁴ Slovenské slovníky. Slovenské slovníky [online]. Copyright © [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://slovník.juls.savba.sk/?w=trilógia&s=exact&c=O01e&cs=&d=scs#>

²⁵ Nie všetky triptychy v maľbe túto vlastnosť obrazu od Boscha zdieľajú

²⁶ trilogy | Etymology, origin and meaning of trilogy by etymonline. Etymonline - Online Etymology Dictionary [online]. Copyright © 2001 [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/trilogy>

Pojem trilógie však zahŕňa aj voľnejšie asociácie naviazania troch diel napríklad - *tri farby: Modrá (1993), Červená (1994) a Biela (1994)* od poľského režiséra Krzysztofa Kieślowského, *Európska trilógia* od Lars Von Triera - *Prvek zločinu (1984), Epidemie (1987) a Evropa (1991)* alebo *Dollars Trilogy* od Sergia Leoneho - *Pro hrst dolarů (1964), Pro pár dolarů navíc (1965)* a najznámejší z trilógie - *Hodný, zlý a ošklivý (1966)*.

Mohlo by to na nás pôsobiť, že autor má zámer vytvoriť trilógiu od samého začiatku procesu tvorby. Rozdeľuje dielo do troch častí a vytvára jeden celistvý útvar, ktorého prvky fungujú v súčinnosti formy aj obsahu. Navzdory tomu sa vo filmovej histórii objavujú filmy označené ako neoficiálne trilógie. Môže sa tak diať pod taktovkou filmových kritikov, alebo samotných autorov.

Je možné, aby autor natočil tri natoľko tematicky podobné filmy bez jeho vedomia?

3.1 Vyhlásenie za trilógiu

Navzdory pátraniu sa mi nepodarilo dohľadať informáciu o tom, že filmy za trilógiu vyhlásil sám autor, respektíve že bola plánovaná.

V rôznych prameňoch sa vyskytuje pomenovanie „*Vengeance Trilogy*“, avšak väčšina prípadov uvádza tento názov ako neoficiálny²⁷. Navzdory tomu, že sa režisér nepričinil o tento názov, ani filmy nikdy oficiálne neoznačil za trilógiu, vo filmových recenziách referujú k tejto trojici iba pod týmto pomenovaním. Zároveň sa tesne po vydaní posledného "dielu" začali filmy predávať - ako súbor troch dvd v krabiciach s nápisom „*Vengeance Trilogy*“²⁸.

Dnes ich málokedy uzieme inak ako v tomto kontexte. Na filmových databázach sa o nich hovorí len ako o tematicky prepojenej trilógii. Ako je možné, že sa trojica filmov, oddelených od seba dvoma rokmi produkcie, ex-post označí za trilógiu?

Komunikujú filmy medzi sebou aj na inej ako tematickej úrovni, alebo je "Vengeance Trilogy" len náhodným výberom režiséra a jeho troch podobne tematizovaných diel, ktoré prepojiť niekto videl ako dobrý komerčný zámer?

²⁷ Park Chan-Wook's "Vengeance Trilogy" [online]. Dostupné z: <http://archive.today/yunp>

²⁸ Palisades Tartan Releasing Vengeance Trilogy DVD Box Set - ComingSoon.net. ComingSoon.net - New Movies, Movie Trailers, TV, Streaming, Anime & Video Game News [online]. Copyright © 2022 All Rights Reserved. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.comingsoon.net/dvd/news/59545-palisades-tartan-releasing-vengeance-trilogy-dvd-box-set>

4. Dej filmov

Na začiatok v práci hlbšie nahliadnem do deja každého z troch filmov. Aby sa mohlo postupovať v prieskume a k ich podrobnejšej analýze, je potrebné poznať základné body dejov. K týmto zjednodušeným popisom dejov, alebo skôr prehľade o deji, sa budem v texte neskôr odkazovať. Snažím sa byť stručný a príbehy zjednodušiť len na to podstatné:

4.1 Má je pomsta (Sympathy for Mr. Vengeance, 2002)

Hlavná postava - hluchonemý Ryu je pracovník v oceliarni, jeho sestra potrebuje nutne transplantáciu obličky, avšak on, aj keď by veľmi chcel, nie je vhodný darca (má inú krvnú



Obr. 1 Hlavná postava filmu – Ryu. (Má je pomsta, 2002)

skupinu), a tak jej obličku darovať nemôže. Hlavná postava následne čelí vyhadzovu z práce. Rozhodne sa kontaktovať gang obchodníkov s orgánmi. Dohodnú sa, že mu za jeho vlastnú obličku a 10 miliónov wonov k tomu (184 tisíc českých korún), zoženú vhodnú obličku pre jeho chorú sestru. Súhlasí, ale priekupníci s orgánmi ho oklamú. Vzápätí sa mu však ozvú z nemocnice, v ktorej pôvodne hľadal a nedávali mu žiadnu nádej, že predsa len našli vhodného darcu, avšak operácia bude stáť 10 miliónov wonov. On však už o všetky peniaze prišiel - všetky úspory dal priekupníkom.

Jeho priateľka, anarchistka a členka bizarnej teroristickej skupiny, mu poradí ako získať peniaze. Jej brilantný plán spočíva v únose dieťa milionára a následnom žiadaní výkupného. Ako prvý kandidát na osiroteného otca prichádza do úvahy Ryuov bývalý šéf. Spoločne ho pozorujú z auta, keď prichádza moment, ktorý im prináša ešte priaznivejší scénar únosu, a to, únos dcéry kamaráta tohto pána namiesto jeho vlastnej, pretože na kamaráta (mimochodom tiež milionárov), nemajú žiadne väzby (nebol to minimálne Ryuov bývalý šéf) a tak budú únosi ťažšie dostopovateľné. Unášajú teda Yosoon, malé dievčatko, ktoré ani nič netuší (element nevinnosti, čistoty a krásy). Unesené dieťa dajú na starosť Ryuovej chorej sestre, jej povedia, že ju majú na opatrovanie. Ryu zachytí pár snímok, na ktorých dieťa plače, vezme jej len hračku, nikdy jej fyzicky neublíži. Fotku pošle Park Dong-jinovi a o pár

hodín neskôr už preberá peniaze. Medzitým sa však Ryuova sestra dozvie o únose a ťarcha čiastočnej viny za únos ju donúti sa zabiť. Ryu ju sám pochováva na mieste, kde sa ako malí spolu hrávali. Pri zakopávaní sa Dong-jinova dcéra dostane von z auta a spadne do vody, Ryu krik nepočuje (ako hluchonemý) a dievčatko sa utopí. Následne sa o tom dozvie otec - Park Dong-jin, keď jej telo nájde polícia v jazierku, a nedokáže pochopiť, prečo sa mu to deje toto peklo, komu kedy krivdil.

Hneď po pohrebe začne pátrať po vrahovi / únoscovi. Dostane sa k Ryuovej priateľke, ktorú po dlhom mučení zabije, tá ho pred smrťou varuje, že za jej smrť sa mu pomstí teroristická skupina. Ryu v tomto čase vedie súboj s priekupníkmi orgánov, všetkých troch ľudí zabije. Po zistení, že jeho priateľka umrela, sa chce pomstiť a nachádza Dong-jina, ten ho vláka do pasce, omráči a dotiahne k miestu, kde Ryu pochoval svoju sestru a nechtiac usmrtil jeho dcéru. Park Dong-jin ho vtiahne do vody a tam mu rozreže Achillove päty a usmrť ho. Na miesto činu prichádza tajomná skupina v terénnom aute, na zemi vidíme plastové vrecia a pílku, skupinka štyroch mužov dobodá Dong-jina na smrť a na telo mu pripnú odkaz.

4.2 Oldboy (Oldboy, 2003)

Hlavná postava - Oh Dae-su je zadržaný pre opilosť na verejnosti v deň narodenín jeho dcéry. Na polícií ho nakoniec vydajú do rúk jeho kamaráta (niečo, ako keď človek zaplatí kauciu, aby ho prepustli), avšak vo chvíľke



*Obr. 2 Hlavná postava filmu – Oh Dae-su.
(Oldboy, 2003)*

nepozornosti Dae-sueho unesú neznámi páchatelia. Hlavná postava sa tak ocitá vo väzení, v ktorom zotrva po dobu pätnástich rokov. Intenzívne sa pokúša z neho dostať, trénuje box, spisuje zoznam ľudí, ktorých mohol nahnevať, triedi si myšlienky, pritom sa mu do nich miešajú snové dezilúzne predstavy a nočné more, trochu blúzni, trochu nie... Začne si na ruke, zničenej od večného trénovania boxu, ihlou tetovať čiarky. Každá čiarka, znamená rok života za mrežami. Po pätnástich rokoch ho bez vysvetlenia pustí jeho väzniteľ na slobodu. Dae-su je zmätený a nevie, čo si počítať, nerozumie prečo bol uväznený. Snaží sa dohľadať svoju dcéru, ale márne.

Stretáva sa s dievčaťom - Mi-do, do ktorého sa zamiluje. Vďaka nej nachádza muža menom Lee Woo-jin, ktorý stál za jeho uväznením. Dáva Dae-suovi ultimátum: hlavná postava má päť dní na to, aby zistila prečo bola uväznená. Za podmienky, že na to nájde odpoveď, Lee Woo-jin sa zabije, ak to nezistí Woo-jin zabije Mi-do.

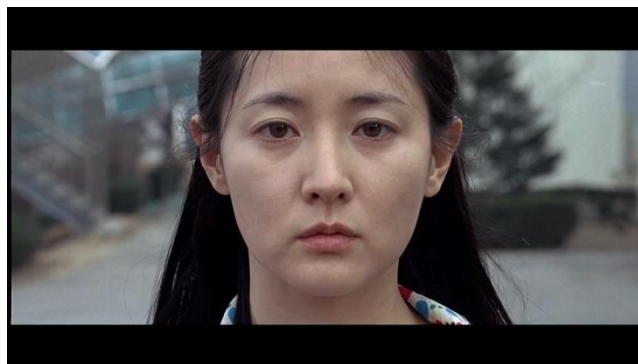
Dae-su sa púšťa do pátrania. Zisťuje, že spolu s Woo-jinom boli na rovnakej strednej škole. Skrz flashback sa divák dostáva do situácie, kde mladý Dae-su vidí Woo-jina ako flirtuje a intímne sa zblízuje s Lee Soo-ah, Woo-jinovou sestrou. Je svedkom incestu, ktorý ho šokuje a povie o tom, čo zočil nejakému inému spolužiakovi.

Dae-su s týmito informáciami konfrontuje Woo-jina. Ten to potvrdí, ale len čiastočne. Nebol to skutočný dôvod pre pätnásťročné väznenia jeho bývalého spolužiaka, je za tým oveľa hrozivejšia skutočnosť. Vraví mu, že sa zle pýtal - otázka nikdy nebola, prečo ho uväznil, ale prečo ho pustil. Dae-su sa dozvedá že Mi-do je v skutočnosti jeho dcéra a že boli zhypnotizovaní a navedení k tomu, aby sa do seba zamilovali. Akt pomsty bol teda vykonaný spôsobom "oko za oko, zub za zub". Dae-su si odstriháva jazyk na znak pokánia a nechce, aby Woo-jin prezradil túto informáciu Mi-do. Woo-jin dá pokyn svojmu pobočníkovi k tomu, aby sa nič nedozvedela, a následne sa zastrelí vo výťahu.

Dae-sueho stretávame ako starého šedivého muža, celý príbeh je spísaný na liste, ktorý odovzá do rúk hypnotizérky. Tá naňho uplatní svoje umenie a necháva ho napospas jeho vlastnej existencii. Zrejme si praje zabudnúť na všetko zlé včetně toho, že je Mi-do jeho dcéra. Hneď po prebudení prichádza Mi-do a objíma Dae-sua, vyzná mu svoju lásku, on sa najprv usmeje šťastím, ale vzápätí mu do tváre vnikne obrovské utrpenie.

4.3 Nebohá paní Pomsta (Sympathy for Lady Vengeance, 2005)

Hlavná postava - Lee Geum-ja je uväznená za brutálnu vraždu päťročného chlapca. Na začiatku filmu odchádza z väzenia, pred ktorým ju čaká kresťanský zbor na čele s kňazom držiacim blok bieleho kúsku tofu. Geum-ja ho zhodí na zem, čím pobúri dav.



Obr. 3 Hlavná postava filmu – Geum-ja. (Nebohá paní Pomsta, 2005)

Geum-ja navštívi rodičov zavraždeného a odreže si pred nimi malíček.

Lee Geum-ja sa neskôr v deji stretáva s rôznymi (bývalými) spoluväzeňkami, cez ne sa dostávame vždy do *flashbacku*, kde je vyrozprávaný príbeh o ich spoznaní spoločne s titulkom s menom a dátumom uväznenia a pustenia na slobodu.

Za zmienku stojí najmä znovustretnutie sa s Woo So-young, spoluväzenkyňou, ktorá jej spoločne s jej mužom pomôže vyrobiť zbraň na vykonanie pomsty.

Popritom sa zamestná v pekárni, kde sa spozná s mladým Geun-shikom. S ním má vo filme intímny vzťah.

Do pekárne príde detektív a stretáva s Geum-jau. Po jeho odchode, postavy pomocou *flashbakov* prerozprávajú spoločnú scénu, tak ako ju videli vlastnými očami - detektív príhodu rozpráva manželke, Geum-ja o nej hovorí Geun-shikovi.

Zisťujeme, že Geum-ja bola tehotná a ozvala sa svojmu učiteľovi - pán Baek. Ten ju ubytoval a postupne začal vydierať a zaťahovať do únosov detí, za ktoré si pýtal výkupné, ale ešte pred zaplatením ich zavraždil (znervózňoval ho ich plač). Avšak po únose Woon-moa vyšlo najavo, že naposledy bol videný práve s Geum-jau a Baek ju prinúti priznať sa k vražde. Detektív o tomto vedel, avšak v hre bola

ešte Geum-jaova dcéra... Baek povedal, že ak sa neprizná, zabije ju. Geum-ja tak šla sedieť za zločin, ktorý nespáchala.

Hlavná postava sa k svojej dcére dostane, tá je v opatere austrálskych rodičov a nevie po kórejsky, Geum-ja si ju vezme do Soulu avšak ich vzťah je veľmi chladný. Geum-ja sa rozhodne, spoločne s jednou z bývalých spoluväzenkýň (momentálne manželka Baeka), uniesť Baeka. Unesú ho do bývalej školy. Geum-ja si všimne na jeho telefóne talismany - drobnosti od usmrtených detí. Zároveň nájde aj kazety obsahujúce *snuff filmy*²⁹ s nebohými deťmi. Tam zvolajú všetkých rodičov usmrtených detí a rozhodnú sa, po hlasovaní, neodovzdať ho polícii ale vykonať pomstu. Každý z rodičov si s Baekom môže robiť čo chce, avšak nesmie ho zabiť.

Po vražde idú do pekárstva, kde sa rozprávajú. Geum-ja sa na záchode stretne s usmrteným Woon-moom.

Film končí v snežnej atmosfére - Geum-ja uteká za svojou dcérou a Geun-shikom. Dcéra jej podáva bielu tortu, Geum-ja si do nej ponorí celú hlavu.

²⁹ Filmy obsahujúce záznam úmrtia človeka

5. Dramaturgický rozbor

Určujúcou prísadou pre túto prácu by sa mala stať analýza z dramaturgického hľadiska, pomocou ktorej sa mi podarí odhaliť spôsob, ktorým sú jednotlivé filmy štruktúrované.

Analyzovať budem najmä hlavnú líniu každého z príbehov a následne ich medzi sebou porovnávať. Pozornosť budem venovať predovšetkým správaniu hlavnej postavy, resp. postavy vykonávajúcej pomstu (v prvom a druhom filme totiž pomstu nevykonáva primárne hlavná postava). Taktiež sa mi zdá pozoruhodný kontrast medzi prvým a tretím filmom v dramatickom pojatí príbehu. V prvom filme sa odohráva viacero drobných akcií/dejov, ktoré sa napoja na hlavnú dejovú linku, pričom v treťom filme tieto menej významotvorné akcie ústia väčšinou len do slepej uličky a skladajú nám obraz hlavnej postavy, ale nie dejovú osnovu.

Mám za to, že všetky tri filmy sú v základe veľmi jednoduché príbehy (jedná sa o klasickú trojaktovú štruktúru) vyrozprávané komplexnou štýlovou aj naratívnu cestou. Na každom z nich uvediem *inciting incident*³⁰, *body obratu*³¹, *midpoint*³² a taktiež rozdelenie na jednotlivé dejstvá.

³⁰ Niečo čo radikálne zmení rovnováhu života hlavnej postavy, hlavná postava musí na inciting incident reagovať;

MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1. London: Methuen, 1999. ISBN 0-413-71550-7. s.189

³¹ Bod obratu je akékoľvek miesto, udalosť či príhoda ktorá sa do deja zahákne a pootočí ho iným smerom;

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s.21

³² Bod nachádzajúci sa viac-menej v strede príbehu, obmieňa chod príbehu;

Two Ways to Make Your Midpoint Matter - Write + Co. for screenwriters. Home - Write + Co. for screenwriters [online]. Copyright © Copyright 2022 [cit. 10.08.2022]. Dostupné z: <https://writeandco.com/two-ways-to-make-your-midpoint-matter/>

5.1 Má je pomsta (Sympathy for Mr. Vengeance, 2002)

Film *Má je pomsta* začína prológom, vidíme ústredné postavy, ako sa spolu hrajú pri rieke. Prológ je v tomto filme dôležitý najmä preto, aby sme pochopili hĺbku vzťahu hlavnej postavy s jeho sestrou a taktiež videli, pre nich, špeciálne miesto.

V tomto filme je hlavná postava hluchonemá. Rozprávač (*ich-forma*) je tak vo forme tichých medzitulkov.

5.1.1 Prvé dejstvo

V tomto filme je *inciting incident* spojený so sestrou hlavnej postavy - musí podstúpiť transplantáciu obličky. My ako diváci sme teda ponorený už do sveta, v ktorom je hrdina postavený do tejto situácie.

Hlavná postava Ryu na toto musí neodkladne reagovať - jeho oblička sa však darovať nedá, v nemocnici žiadnu nemajú, do toho ho okradnú priekupníci s orgánmi.

Postava však musí nejak konať, v nemocnici tak nájdú obličku, Ryu ale nemá peniaze (dal ich priekupníkom), ponuka je samozrejme časovo obmedzená, Ryuova sestra je už veľmi chorá a nemocnica obličku nemôže držať večne.

Ryu sa teda rozhodne poradiť so svojou priateľkou, tá pred neho postaví riešenie - uniesť dcéru jeho šéfa. Ryu sa musí rozhodnúť. V dramaturgickom zmysle sa musí rozhodnúť zle³³, inak by sa príbeh nestal, Ryu sa rozhodne na plán pristúpiť. Dostávame sa do druhého dejstva.

5.1.2 Druhé dejstvo

Midpointom filmu je pre mňa utopenie dcéry a následná otcova reakcia, zároveň som sa pozmenil vnímanie: film začíname vnímať z perspektívy otca (Park

³³ Navzdory tomu sa vo veľa filmoch jedná o rozhodnutie morálne správne, avšak vždy (nutne) vedú postavu do väčších peripetíí

Dong-jin), v *midpointe* sa rozhodne smrť dcéry vyriešiť pomstou a nečakať na detektívnu prácu polície. Ryu, medzitým vo vedľajšej linke, vyzabíja priekupníkov orgánov.

Druhý *bod obratu* je v momente kedy Park Dong-jin zabíja Ryuovu priateľku pri získavaní informácií. Dostávame sa tak trochu do situácie kedy: teroristická skupina ide po Dong-jinovi, ten ide po Ryuovi a Ryu zas po Dong-jinovi. Perspektíva vnímania sa zasa vracia k Ryuovi.

5.1.3 Tretie dejstvo

Film končí úmrtím všetkých (nám) známych postáv, Ryu rozkúskovaný v igelitových vreciach, jeho priateľka priviazaná na stoličke usmrtená elektrickým prúdom a Park Dong-jin dobodaný na smrť. Vyústenie príbehu diváka prekvapí, avšak film ako taký, nám už od samého začiatku jasne naznačuje, že sa jedná o filmový svet drsný a krvavý.

Film v nás zanecháva trpkú pachuť, rozumieme Ryuovi, snažil sa len zachrániť svoju sestru, avšak rozumieme aj Dong-jinovi, má plné právo byť na Ryua nahnevaný. Je nutné priznať, že sa pomsta ani jednému z nich nevyplatí, priam naopak, len ich samotných pohltí.

5.2 Oldboy (Oldboy, 2003)

V prológu filmu vidíme hlavnú postavu ako drží nešťastníka so psom na kraji budovy iba za kravatu. Zmyslom tohoto *háčiku*³⁴ je udržať divákovu pozornosť, prinútiť ho položiť si v hlave otázky ohľadom deja. Doslova kričí: „neboj, viem byť aj *film atrakci*³⁵, len so mnou musíš vydržať“. Taktiež to vyvráti obavu, že by sa celý film odohrával vo väzení.

Divák je po dobu, kým sa záber znova neobjaví, v napätí aké rozuzlenie príde, kedy sa dozvie odpoveď na otázku, ktorú *háčik* nastolil. V prípade tohoto filmu sa môže jednať o sklamanie, nakoľko sa *háčik* rozuzlí hneď po opustení väzenia a vlastne sa nič zaujímavé neodohrá. Postavu z budovy hlavná postava nezhodí, v tomto momente si to divák už neuvedomuje - film vloží do hláv publika oveľa väčšiu otázku (a postava so psom nakoniec tak či tak z budovy v zadnom pláne skočí).

Vo filme sa pracuje s *ich-formou* a koniec filmu kladie otázku, či celé rozprávanie ne/bol list hypnotizérke, ktorým sa hlavná postava sponedá zo svojich prežitkov.

5.2.1 Prvé dejstvo

Inciting incident je v tomto filme budovaný po skoro celú dobu expozície. Jedná sa o samotné uväznenie Dae-sueho. Ten v uväznení premýšľa nad dôvodom svojej väzby. Divák si nemôže pomôcť a pýta sa, ako sa odtiaľto Dae-su dostane?

Flashback v tomto filme (00:16:00) vedie čiastočne k zodpovedaní otázky, prečo bol Dae-su väznený, je to akoby "proto-inciting-incident", práve udalosť v škole ho [inciting incident] totiž spôsobila.

³⁴ Z anglického *hook*, jedná sa o prostriedok k získaniu pozornosti diváka pre nadchádzajúci dej.

³⁵ Pojem z článku od Toma Gunninga, jedná sa o film zakladajúci si na vlastnosti ukázať divákovi nejakú zábavu - atrakciu;

Gunning, Tom - Film atrakci: raný film, jeho diváci a avantgarda. Gunning, Tom. *Illuminace* : časopis pro teorii, historii a estetiku filmu 13, č. 2, (2001,) s. 51-57

K prvému *bodu obratu* sa dostávame pri prepustení z väzenia (v čase 00:17:48) a následné rozhodnutie sa hlavnej postavy - môže konať a zistiť dôvod svojho uväznenia, zistiť osobu, ktorá ho dala uväzniť, alebo pokračovať v živote, prípadne nahlásiť daný problém na polícii. Hrdina sa musí rozhodnúť zle - koná na vlastnú päsť.

5.2.2 Druhé dejstvo

Film obsahuje veľmi zvláštnu a atypickú scénu bitky. Kamera zaberá akciu z profilu, akoby sa jednalo o 2D akčnú hru. Funkcia scény ako celku -



Obr. 4 Scéna bitky natočená plošne akoby sa jednalo o počítačovú hru. (Oldboy, 2003)

návšteva (a predstavenie postavy) riaditeľa väzenia, je falošný pocit

pomsty. Hrdina dobil do nemoty niekoľko mužov, vytrhal pár zubov riaditeľovi väzenia a divák má pocit že je už blízko konca. Avšak o pomstu sa nejedná, riaditeľ väzenia predsa za jeho väznenie môže naozaj len čiastočne, Dae-su potrebuje nájsť skutočného antagonista.

Táto scéna však vyprovokuje len reakciu - obklúčenie a obťažovanie Dae-suovej dcéry/priateľky u nej doma.

Midpoint sa nachádza v čase 00:53:20, je ním stretnutie sa s antagonistom Woo-jinom. Záporná postava dáva Dae-suovi na výber - môžeš ma zabiť, alebo vyriešiť otázku, prečo som ťa uväznil³⁶.

³⁶ Mučiť a získať odpoveď je nemožné, Woo-jin vo filme vysvetľuje, že je po operácii srdca a vie si ho kedykoľvek "vypnúť" a tým sa instantne zabiť, týmto pádom je hl. postava naozaj limitovaná na dve možnosti.

Vo filme je prvá skutočná pomsta vykonaná v čase 01:04:00, kedy sa Dae-su vyspí so svojou dcérou, Woo-jin pritom leží vo vani a sex odpočúva.

Za druhý bod obratu považujem cestu za Woo-jinom v čase 01:28:00, je to niečo, z čoho nie je návrat, jedná sa o rozhodnutie zlé, ale zároveň jediné, ktoré môže ukončiť príbeh a trápenie hlavnej postavy.

5.2.3 Tretie dejstvo

Dae-su sa dozvedá že spal so svojou dcérou (Mi-Do). Záver je šokujúci ale divák si nepripadá podvedený ani sklamaný, dcéra bola vo filme niekoľkokrát spomenutá.

5.3 Nebohá paní Pomsta (*Sympathy for Lady Vengeance*, 2005)

Film začína záberom na ľudí v kostýmoch Santa Clausa, prvú vetu (00:02:10) ktorú počujeme je:

"Povída se o ní, že je anděl."

Týmto film divákovi predstavuje hlavnú postavu, tesne po tejto scéne sa dozvie, že sa jedná o ženu, ktorá zabila päťročného chlapca. Prvá scéna tak vytvára kontrast ku skutočnostiam, ktoré sa dozvieme pár minút po nej.

Film pracuje s radou *flashbackov*, ktoré tu nefungujú čisto len ako *backstory* postavám, ale vykresľujú hlavnú postavu ako takú.

Poukazujú na "vraždu", ktorú vykonala vo väzení - na postave ktorá šikanovala nové spoluväzenkyne. Vysvetľujú aj kontext scény, ktorá sa nachádza pred alebo za ňou. Napríklad v čase 00:27:50, kedy detektív svojej manželke vysvetľuje, že sa jedná o vrahyňu a *flashback* nám ukazuje že postava detektíva vie, že to tak nie je.

Flashbacky v tomto filme fungujú aj ako drobné *háčiky*, ktoré majú za úlohu film potiahnuť vo chvíli, keď hlavná línia nestíha. Napríklad aj keď film narazí na pomalšie tempo resp. jedna scéna dosiahne vrcholu a keďže by po nej nasledovala chronologicky scéna menej zaujímavá, prerušia ju *flashbackom*. Tie pôsobia kontrastne, napríklad v čase 00:15:48 - 00:18:35 *flashbacky* preplietajú rozhovor, fungujú jednak ako *backstory* pre Woo So-younga a jednak ako obohatenie a pochopenie kontextu dialógovej scény.

Vo filme sa objavuje ženský rozprávač, nie je jasne určené, o koho sa jedná. Pravdepodobne však ide o dcéru Geum-jai (Jenny), alebo spoluväzenkyňu, ktorá tak ako predtým divákovi odhaľovala rôzne príbehy z väznice, ukazuje práve príbeh hlavnej postavy (Geum-jai).

5.3.1 Prvé dejstvo

Vo filme je *inciting incident* vyobrazený formou viacerých *flashbackov*, prvý z nich v čase 00:04:05 - 00:06:54, začína ako *backstory* pre postavu kňaza. Geum-ja sa nám vo *flashbacku* vykresluje (skrz televízne noviny) ako vražedkyňa päťročného dieťaťa, *inciting incident* tohoto filmu je teda samotný akt vraždy, fakt že Baek zavraždil dieťa a dotlačil Geum-jau k priznaniu sa (vydieranie sa že jej zavraždí jej dcéru). Bez zavraždenia by sa do tejto situácie nedostala a príbeh by "nenastal".

Postava kňaza mi prišla zaujímavá z dôvodu jej čistej utilitárnosti, funguje zo začiatku ako charakter skrz akési označenie hlavnej postavy ako nevinnej - tento muž verí v to, že je čistá. Ďalej vo filme však túto svoju úlohu stráca, postava už nevinná nie je a kňaza vidíme posledný krát v čase 00:21:05, kde pokladá morálne otázky hlavnej hrdinke. Overuje tak, či je hlavná postava dostatočne presvedčená o svojom rozhodnutí, volá ju do kostola, avšak už je neskoro.

Prvým *bodom obratu* je reagovanie na *inciting incident* - rozhodnutie sa vykonať pomstu - za "rozhodnutie" považujem okamih kedy Geum-ja príde za Woo So-young a požiada ju o výrobu zbrane (o ktorej sa jej prisnilo v kontexte pomsty). Začiatok rozhodnutia o pomste naznačujú aj červené očné tieňe sprítomnené v sne.

5.3.2 Druhé dejstvo

Midpointom filmu je únos učiteľa Baeka (01:01:00 - 01:07:00), film začína od polovice prechádzať do čiernobieleho spektra.

Druhý *bod obratu* je scéna súdu. Skoro ako vytrhnutá z filmu *M* (1936) od Fritza Langa, rodičia zavraždených detí sa rozhodujú ako postupovať ďalej, sú postavený pred dve možnosti - vraha odovzdať detektívovi, alebo sa pomstiť vlastnoručne. V tomto momente by však odovzdanie detektívovi bolo pre diváka neuspokojivé, mohol by nahnevane opustiť kinosál. Celý film speje k pomste, preto

rozhodnutie rodičov pomstiť sa vlastnoručne je očakované, je však (neúspešne) podkopávané rodičmi zavraždeného Won-moa.

5.3.3 Tretie dejstvo

Film končí Geum-jainým utekaním za svojou dcérou domov, scéna je silne poetická, začalo snežiť a všetko je čisto biele. Prináša svojej dcére bielu tortu a prosí Jenny, aby ostala čistá, bez poškvrniny. Jenny odpovedá, že si želá to isté od nej. Na začiatku sa necítila pošpinená hriechom, a tak kocku tofu razantne odmietla. Na konci na seba necháva snežiť a ponára hlavu do torty. Sama tým vystavuje v otázku pomstu, ktorú vykonala - je poškvrnená hriechom?

6. Podobnosť filmových príbehov a postáv

Trojica filmov *Má je pomsta* (2002), *Oldboy* (2003), *Nebohá pani pomsta* (2005) je silne tématicky prepojená – práve z tohto dôvodu ich koniec koncov recenzenti popísali ako trilógiu. Hľadanie podobností, iných ako tematických, prinieslo do výskumu mnoho aspektov.

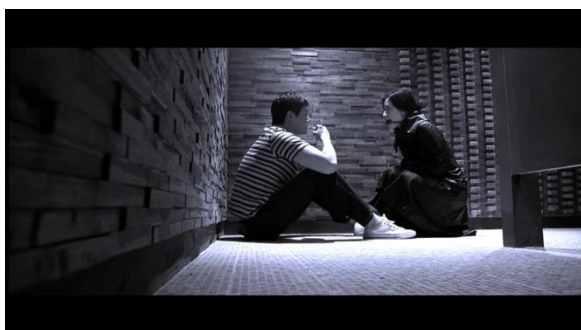
Najdôležitejším spoločným znakom je sociálno-ekonomické postavenie postáv. Zázemie hlavnej postavy je pôvodne z nižšej spoločenskej vrstvy - Ryu žije so svojou sestrou v jednom byte na okraji mesta, Dae-su žije u svojej dcéry alebo Geum-ja ktorá spí v kamarátkinom vlasovom salóne. Do kontrastu s nimi sú postavené postavy z vyšších vrstiev - v prvom filme (*Má je pomsta*) stál proti Ryuovi milionár a obrovská suma peňazí, ktorú potreboval na operáciu pre sestru, proti Dae-suovi (*Oldboy*) taktiež stojí milionár, ktorý nemal problém, pre účel pomsty, nechať Dae-sua pätnásť rokov zamknutého v súkromnom väzení, Geum-ja zasa stojí proti pánovi Baekovi, ktorý si skrz únosy detí šetrí na jachtu. Ide o medzivrstvový ekonomický boj, kedy to vyzerá, že bohatí si môžu dovoliť takmer všetko.

Filmy tak vykresľujú rovnosť medzi ľuďmi, až v momente, kedy stoja zoči-voči smrti. Lee Woo-jin (antagonista - *Oldboy*) mal v podstate všetko, čo by Ryu (hlavná postava - *Má je pomsta*) potreboval ku šťastiu, navzdory tomu sa zastrelil. Park Dong-jin (antagonista - *Má je pomsta*) skončil dobodaný nožmi a učiteľ Baek namiesto luxusnej jachty, získal smrteľné zranenia od desiatich trúchliacich rodičov.

Trilógia je prepojená zobrazovaním mŕtvych vo filmovom čase a priestore. Zatiaľ, čo v *Oldboy* sa mŕtva Lee Soo-ah sprítomní najmä strihovo v hlave Woo-jina, v *Má je pomsta* a *Nebohá pani pomsta* sa nebožtíci zjavujú v jednom priestore so žijúcimi postavami³⁷. Zároveň sú v týchto dvoch menovaných postavy psychologizované a zobrazenie nežijúcej postavy vieme vziať ako ich predstavu (pri

³⁷ Vo filme *Oldboy* sa sprítomní v priestore iba ruka Woo-jin-ovej sestry.

Woo-jinovi v *Oldboy* by to mohlo viesť k zmäteniu diváka a tak je vystavaná scéna komplexnejšia, postupne sa dostávame do antagonistovej hlavy). Zobrazenie nebožtíkov v trilógii o pomste je dôležité najmä na poukázanie, že pomsta ich už nevráti. Filmy sú týmto javom jasne prepojené a jedná sa o jeden z najsilnejších spojovacích prvkov.



Obr. 5 postavy sa stretávajú s mŕtvymi, vľavo hore Geum-ja s Woon-moom vo filme *Nebohá pani Pomsta* (2005). Vpravo Dong-jin so svojou dcérou vo filme *Má je pomsta* (2002). Vľavo dole Woo-jin so svojou sestrou vo filme *Oldboy* (2003).

Vo filmoch možno čítať aj kontrast jemnosti a brutality. Najviac to vidieť vo filme *Má je pomsta*, hlavná postava má so sestrou vykreslený veľmi hlboký vzťah, film obsahuje mnoho milo riešených záberov - napríklad keď sa Ryu rozpráva so sestrou cez zrkadlo. Zároveň o hodinu a pol neskôr v tom istom filme je zobrazený Dong-jin rozrezávajúci Ryuovi päty alebo v situácii, ako umučí jeho priateľku k smrti.

Filmy v trilógii sa v tomto nadmieru podobajú - prvá polovica je vždy jemnejšia (najmä čo sa týka vzťahov - vo filme *Oldboy* sa Dae-su s Mi-Dou milujú tesne po prvej hodine filmu a odvtedy sa od seba vzdialia), v druhej polovici filmov prichádza na rad pomsta a umieranie postáv.

Najzaujímavejším prepojením medzi trojicou filmov je pre mňa zranenie ruky hlavnej postavy. Akoby to autor využíval na jej označenie, respektíve aj na označenie postavy, ktorá bude vykonávať pomstu (vo filme *Má je pomsta* postavu Dong-jina

zraní jeho bývalý zamestnávateľ práve na ruke, ten ju potom má obviazanú skoro až do konca filmu).

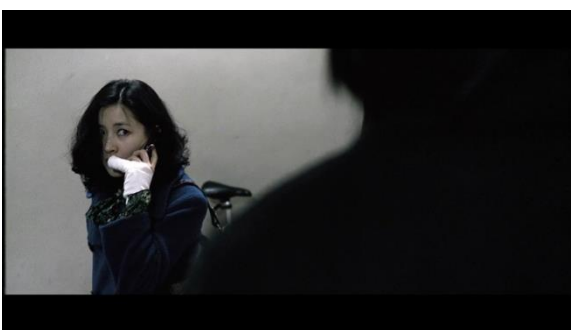
A



B



C



Obr. 6 zranenia postáv ktoré neskôr vykonajú pomstu, A – Dae-su (Oldboy), zranená ruka z tréovania boxu. B - Dong-jin (Má je pomsta) zranenie od zamestnanca jeho firmy. C – Geum-ja (Nebohá pani Pomsta) odrezanie malíčka ako vykúpenie sa.

7. Strihové postupy

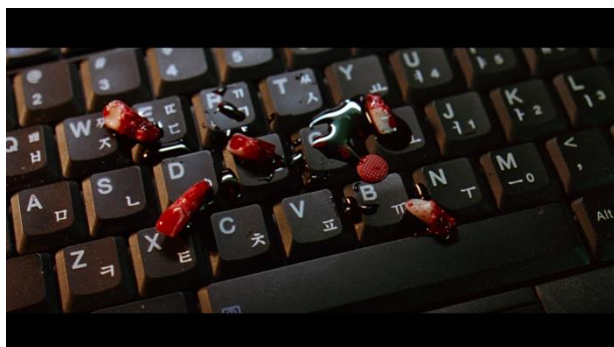
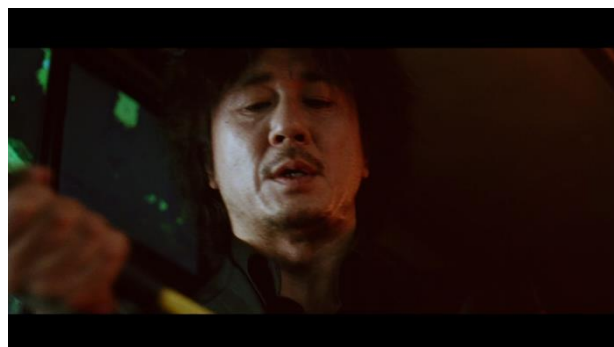
V trilógii som odpozoroval viacero strihových postupov, ktoré tvorcovia používajú. Všetky z nich sa týkajú najmenej dvoch filmov z trilógie. Najmä posledné dva filmy (*Oldboy* a *Nebohá pani pomsta*) sú strihovo podobné, buďto sa režisérovi koncept trilógie vyvinul práve pri výrobe filmu *Oldboy*, alebo sa môže jednať o štýl režiséra, ktorý sa postupne vyvíjal.

7.1 Malý eufemizmus

Keď sa divák dostáva k scénam obsahujúcim prehnanú brutalitu, scény prestávajú byť popisné. Vo filme *Oldboy* prebieha scéna trhania zubov. Miesto toho, aby ju naservírovali divákovi, sa tvorcovia rozhodli, tú najnepríjemnejšiu časť vystrihnúť - vidíme iba kladivo a záber na odhadzovanie vytrhnutých zubov. V tomto prípade, kde autor zobrazuje nástroj spájaný s ranou a bolesťou – kladivo, v spojení s krehkosťou zubov a trhaním, je divák pripravený scénu precítiť a domyslieť si jej chýbajúcu časť.

Dovolím si tvrdiť, že v prípade, kedy by film záber na trhanie zubov obsahoval, mohla by celá scéna pôsobiť nefunkčne až komicky. Tým, že popisný záber trhania zubov do filmu nedal, moment je posilnený divákovou imaginačnou schopnosťou a empatiou.

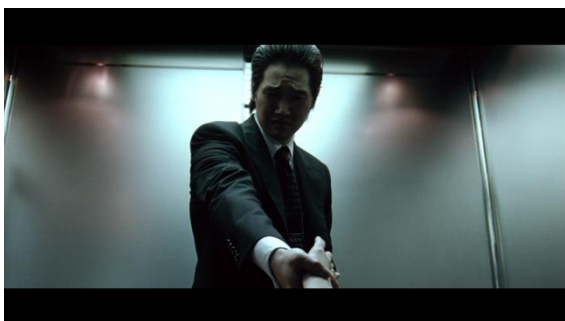
Vo filme *Nebohá pani pomsta* sa s týmto divák stretne, najmä vo finálnej scéne - oveľa viac vidí rodičov oblečených v plastových mundúroch zašpinených od krvi, než zábery mučenia Baeka. Opäť aj pri tejto scéne si divák viac domýšľa, než vidí.



Obr. 7 Dae-su (*Oldboy*) vytrháva zuby riaditeľovi väznice v ktorej bol uväznený, samotné vytrhnutie je počuť len vo zvuku, autor sa tak vyvaroval zbytočne drastickým záberom. *Oldboy* (2003)

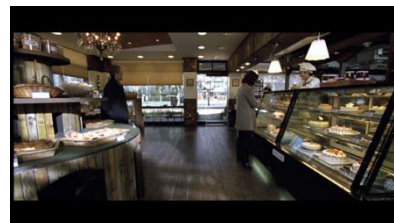
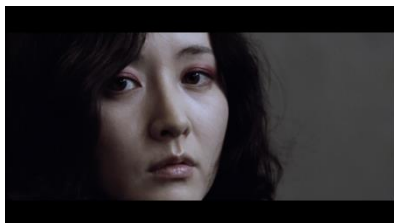
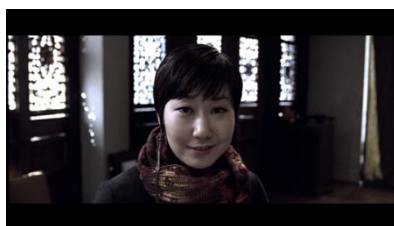
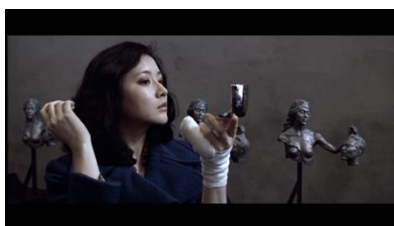
7.2 Ohýbanie času a priestoru

Podobne ako vo filme *Easy Rider* (1969, *Dennis Hopper*), divák vidí na konci scény „jedna“ obrazy zo scény „dva“. V trilógii sa objavujú strihy, ktoré prepájajú čas a priestor - napríklad na konci filmu *Oldboy*, kedy divák vidí Woo-jina vo výťahu ako drží svoju sestru nad priehradou.



Obr. 8 Ohýbanie času a priestoru vo filme *Oldboy* (2003), Woo-jin drží svoju sestru v inom priestore a čase.

Vo filme *Nebohá pani pomsta* zasa Geum-ja pozerá na priateľku v ateliéri, potom na detektíva v pekárni, následne sa aj Geum-ja nachádza v pekárni s detektívom. Tento postup napomáha bezčasovosti, ktoré majú všetky tri filmy. Nemožno povedať ako dlho jednotlivé príbehy trvali, to napomáha vnímaniu príbehov ako takých, bez zamýšľaním sa nad konkrétnymi časovými okolnosťami.

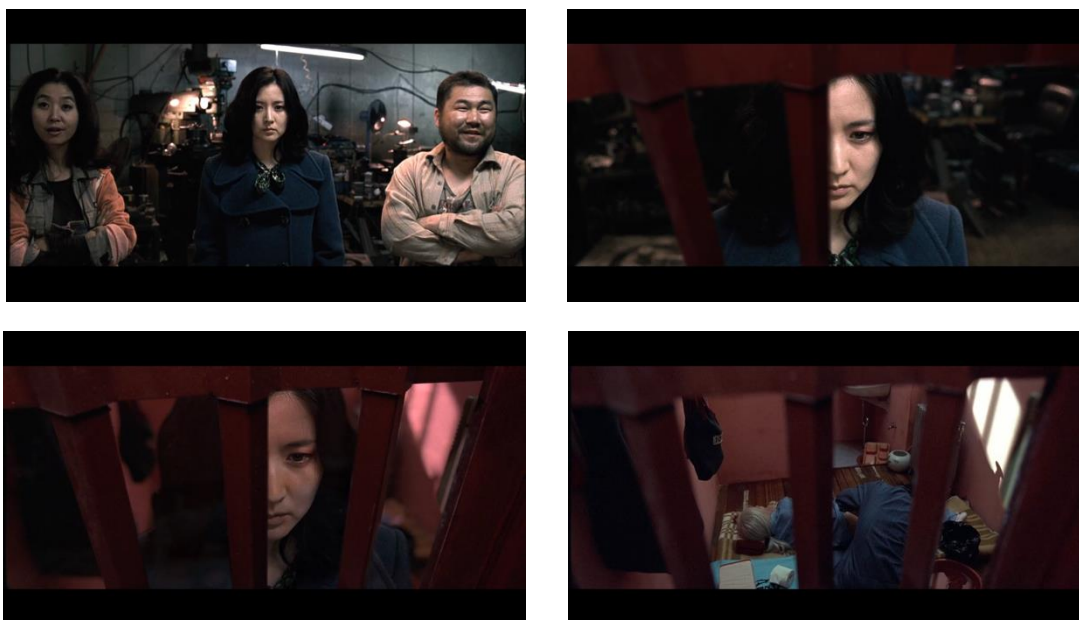


Obr. 9 Ohýbanie času a priestoru vo filme *Má je pomsta* (2005)
– sekvencia v ateliéri sa presunie do pekárne.

7.3 CGI³⁸ prelínačky

Autor využíva filmovú interpunkciu – počítačovo-generovanú prelínačku. Divák nevidí ostrý strih medzi zábermi, miesto neho sa stáva svedkom počítačového efektu, ktorý prechod medzi scénami na prvý pohľad ozvláštni a zjemní. Príkladom je scéna vo filme *Nebohá pani pomsta* (2005) - v čase 00:19:22, pred Geum-jaou sa zjaví červené mreže a príbeh sa presúva v časopriestore z autoservisu do väzenia.

Tento typ strihu sa objavuje vo všetkých troch filmoch, najviac v poslednom. Aj keď efekt naoko prechod zjemňuje, v skutočnosti robí presný opak - upozorňuje na seba. Avšak nevidím za touto interpunkciou žiadnu štruktúrovanosť – objavujú sa pomerne náhodne a dá povedať že v medzi záberovom spojení ide iba o efekt ktorý graficky zapadol – napríklad vo vyššie zmieňovanom príklade, ide iba o prechod do jedného z mnohých *flashbackov*. Vo filme sa však vyskytujú dôležitejšie *flashbacky* ktoré nie sú týmto prechodom podporené, alebo sú podporené efektom výrazne



Obr. 10 CGI prelínačka vo filme *Nebohá pani pomsta* (2005).

³⁸ Computer generated imaginery – počítačovo generovaný efekt.

slabším, nie tak premysleným.

Nutno ale povedať, že interpunkcia v týchto filmoch upozorňuje na dôležitý fakt, a to že film je fiktívnym dielom. Filmy v trilógii sa práve cez takéto efekty separujú od akejkolvek reálnosti. Upozorňujú na seba. Akoby raz za čas divákovi potrebovali zakričať: „Pozeráš sa na film!“. Práve preto mu ten potom dokáže odpustiť viacero nelogickostí. Vďaka prehnaným prelínačkám nevnímame film realisticky.

8. Trilógia ako triptych

Vo filmoch *Oldboy* a *Má je pomsta* spúšťa pomsta reťazovú reakciu, najsilnejšie sa tento jav ukazuje vo filme *Má je pomsta*. Prvá vražda spúšťa nezastaviteľný reťazec navzájom prepojených úmrtí, ich krutosť a zbytočnosť naberá na obrátkach, až kým sa ako Eulerov disk³⁹ nezastavia v bode najvyššej intenzity úmrtím poslednej postavy. Filmy ukazujú že koniec prichádza, až už sa nemá kto, komu alebo ako pomstiť (*Má je pomsta* - smrť všetkých postáv; *Oldboy* - smrť Woo-jina; *Nebohá pani pomsta* - smrť Baeka a následné odfotenie všetkých páchatel'ov).

Filmy od prvého k poslednému degradujú v úrovni násilia a stupňujú v citlivosti. Zatiaľ čo v prvom filme umrú všetky postavy brutálnym spôsobom, v nasledujúcich dvoch sa toto číslo znižuje. Úmrtia či spôsob pomsty by sa v jednotlivých filmoch dalo vykresliť ako triptych na úrovni:

pudovosť - sofistikovanosť - cit

Kým v prvom filme (*Má je pomsta*) sa postavy správajú pudovo a pomsta sa stupňuje, až kým sa už nemá kto komu pomstiť, v druhom (*Oldboy*) šlo o pomstu vytvorenú rozumovo, ide o sofistikovaný plán pomsty. Vytrvalé čakanie na správny moment. V treťom filme (*Nebohá pani pomsta*) vidíme návrat k emóciám. Postava Baeka je vykreslená len v drobných scénkach, a tak si k nemu nevytvoríme žiadny väčší vzťah (mimo odporu). To potom prispieva k väčšej napojenosti k hlavnej postave a tiež emotívnejšiemu vnímanie pomsty.

9. Záver

Každý z filmov, ktoré nám trilógia ponúka, reprezentuje pomstu ako jav, ktorý sa nevypláca. Koniec koncov vždy dospeje k ničomnej situácii, v ktorej nikto

³⁹ Fyzikálna hračka pomyselne zrýchľujúca svoje rotovanie až do momentu kým zrazu nezastaví.

nevyhral. Je teda *katarzia* filmu ako ustanovený pojem niečím zmysluplná? Zdá sa, že je naopak autorom popieraná...

V momente, kedy človek dosahuje diváckeho vrcholu, vždy padá do priepasti ešte väčšej, akou prechádzal počas predošlého deja. Je to odraz reality.

Autor sa totižto ani formálne, ani obsahovo nepremieňa, autor vie, že pomsta nie je katarzná, má skôr cyklickú povahu a prináša akúsi trpkosť, bez vyústenia v naše základné ľudské potreby ako sú napríklad *radosť*, *ľahkosť* a zmieňovaná *katarzia*. Nič z toho nepríde.

Vďaka tomuto jednoduchému, odhaliteľnému motívu sa z filmov, ktoré tvoril nezávisle od seba, môže stať trilógia prepojená nie len tematicky, ale aj výberom postáv či podobnému naratívu, ktorý filmy obsahujú. A tak následne možno porozumieť a potvrdiť doslovné označenie *Trilógia pomsty*.

10. Literatúra a pramene

PAQUET, Darcy. *New Korean Cinema: Breaking the Waves (Short Cuts)*. 1. New York: WallFlower Press, 2010. ISBN 1906660255.

MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. 1. Lodon: Methuen, 1999. ISBN 0-413-71550-7.

LEE, Sangjoon. *Rediscovering Korean cinema*. Ann Arbor: University of Michigan Press, [2019].

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Film art: an introduction*. 11. ed. New York (New York): McGraw Hill, [2016]. ISBN 978-1259534959.

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 5. vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2017. ISBN 978-80-7331-455-2.

KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.

GUNNING, Tom - *Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda*. Gunning, Tom. *Illuminace : časopis pro teorii, historii a estetiku filmu* 13, č. 2, (2001,)

OLD BOY - Festival de Cannes 2022. [online]. Copyright © DR [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.festival-cannes.com/en/festival/films/old-boy>

Oldboy (2005) Reviews - Metacritic. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2022 METACRITIC, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/oldboy>

Lady Vengeance Reviews - Metacritic. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2022 METACRITIC, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 01.08.2022].

Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/lady-vengeance>

Oldboy - Box Office Mojo. Home - Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0364569/?ref_=bo_tt_tab#tabs

Oldboy (2013) Reviews - Metacritic. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2022 METACRITIC, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 10.08.2022]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/oldboy-2013>

Park Chan-Wook's "Vengeance Trilogy" [online]. Dostupné z: <http://archive.today/yunp>

Gongdong gyeongbi guyeok JSA - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0260991/awards/?ref_=tt_awd

Park Chan-wook. The A.V. Club | Pop culture obsessives writing for the pop culture obsessed. [online]. Copyright © 2022 G [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.avclub.com/park-chan-wook-1798217399>

HEOJIL KYOLSHIM - Festival de Cannes 2022. [online]. Copyright © 2022 CJ ENM Co., Ltd., MOHO FILM. ALL RIGHTS RESERVED [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.festival-cannes.com/en/festival/films/heojil-kyolshim>

Slovenské slovníky. Slovenské slovníky [online]. Copyright © [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://slovník.juls.savba.sk/?w=trilógia&s=exact&c=O01e&cs=&d=scs#>

trilogy | Etymology, origin and meaning of trilogy by etymonline. Etymonline - Online Etymology Dictionary [online]. Copyright © 2001 [cit. 01.08.2022]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/trilogy>

The Beginner's Guide: Park Chan-wook, Director - Film Inquiry. Home - Film Inquiry [online]. Copyright © 2022 Film Inquiry. All Rights Reserved. [cit. 01.08.2022].

Dostupné z: <https://www.filminquiry.com/beginners-guide-park-chan-wook/>

Palisades Tartan Releasing Vengeance Trilogy DVD Box Set - ComingSoon.net.

ComingSoon.net - New Movies, Movie Trailers, TV, Streaming, Anime & Video Game News [online]. Copyright © 2022 All Rights Reserved. [cit. 01.08.2022]. Dostupné z:

<https://www.comingsoon.net/dvd/news/59545-palisades-tartan-releasing-vengeance-trilogy-dvd-box-set>

Two Ways to Make Your Midpoint Matter - Write + Co. for screenwriters. Home -

Write + Co. for screenwriters [online]. Copyright © Copyright 2022 [cit. 10.08.2022].

Dostupné z: <https://writeandco.com/two-ways-to-make-your-midpoint-matter/>