

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Film, televize, fotografie a nová média

Zvuková tvorba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**PŘÍSTUP KE ZVUKOVÉ TVORBĚ REMAKŮ
DEMONSTROVANÝ NA FILMECH THE GRUDGE**

MgA. Zuzana Švancarová

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Oramus, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Jan Gál

Datum obhajoby: 27. 9. 2022

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television and Photography Arts and New Media

Department of Sound Design

MASTER 'S THESIS

**THE APPROACH TO SOUND DESIGN OF REMAKES
DEMONSTRATED BY THE GRUDGE MOVIES**

MgA. Zuzana Švancarová

Supervisor: MgA. Tomáš Oramus, Ph.D.

Reviewer: Mgr. Jan Gál

Date of thesis defence: 27. 9. 2022

Assigned degree: MgA.

Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Přístup ke zvukové tvorbě remaků demonstrovány na filmech The Grudge

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

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

Prostřednictvím této práce bych chtěla poděkovat svému vedoucímu práce MgA. Tomáši Oramusovi, PhD., který se mi věnoval a pomohl mi posunout mou práci na lepší úroveň. Děkuji Mgr. Haruně Honcoop, která mi pomohla s ucelením informací o Japonsku a japonských tradicích, díky kterým jsem dostala nový vhled na tuto problematiku. Děkuji také MgA. Mgr. Petru Neubauerovi, který mi pomohl s výběrem a specifikací tématu této práce. Za kontrolu překladu děkuji Ing. Denise Szmekové a Kamile Vlčkové. V neposlední řadě bych chtěla poděkovat své rodině a přátelům, kteří mi pomáhali hlavně po psychické stránce.

Prohlašuji, že tištěná verze diplomové práce a verze elektronická jsou totožné.

Abstrakt

Diplomová práce řeší tvůrčí možnosti zvukové složky při tvorbě remaků. Tuto problematiku zkoumá pomocí zvukové komparace tří verzí filmu The Grudge – Ju-on: The Curse (2000, Takashi Shimizu), The Grudge (2004, Takashi Shimizu) a The Grudge (2020, Nicolas Pesce). Práce zkoumá a porovnává jednotlivé verze na úrovních – mluvené slovo, ruchy, atmosféry, filmové ticho a hudba – a dává je do souvislostí s přístupem jejich tvůrců, jejichž kompletní rozhovory jsou zařazeny v přílohách.

Klíčová slova:

The Grudge, remake, zvuková komparace, Takashi Shimizu, Nicolas Pesce

Abstract

The diploma thesis addresses the creative possibilities of the sound component in the creation of remakes. It examines this issue through a sound comparison of three versions of The Grudge movies – Ju-on: The Curse (2000, Takashi Shimizu), The Grudge (2004, Takashi Shimizu) and The Grudge (2020, Nicolas Pesce). The work examines and compares individual versions on the following levels – spoken word, noises, atmospheres, film silence and music – and puts them in context with the approach of their creators, whose complete interviews are included in the appendices.

Keywords:

The Grudge, remake, sound comparison, Takashi Shimizu, Nicolas Pesce

Obsah

ÚVOD	9
1. METODIKA	11
2. NARATIV FILMŮ	13
3. VZNIK A TVORBA REMAKŮ	15
3.1 Mizanscéna	17
3.2 Náboženství	17
3.3 Herci	18
3.4 Čas a cena	20
3.5 Propagace	22
3.6 Technologický pokrok	23
4. ZVUKOVÁ KOMPRACE DÍLČÍCH ČÁSTÍ FILMŮ	24
4.1 Mluvené slovo	24
4.2 Ruchy	25
4.2.1 Ruchy konkrétních motivů	27
4.3 Atmosféry	35
4.4 Filmové ticho	39
4.5 Hudba	40
ZÁVĚR	44
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH ZDROJŮ	48
SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ	50
SEZNAM POUŽITÝCH TABULEK	51
PŘÍLOHA I ROZHOVOR S MARTI D. HUMPHREYM	52
PŘÍLOHA II ROZHOVOR S JEFFREY PITTSEM	53
PŘÍLOHA III TEXTY ARCHIVNÍCH PÍSNÍ Z FILMU THE GRUDGE (2020)	65

ÚVOD

Již nějaký čas se zabývám myšlenkami o prostoru, který mají tvůrci remaků pro svou tvorbu, a o případných omezeních, která tato situace obnáší. Při konkrétnějším studiu jsem se dopracovala k americkým remakům japonských hororů, jejichž výroba je velmi oblíbená, ať už jsou podnětem pro jejich vznik nízké náklady pro následné hollywoodské zpracování, či originalita a děsivost, která japonským hororům rozhodně nechybí.

Japonsko a USA jsou si vzdálené nejen svou polohou, ale hlavně svým způsobem uvažování. Japonsko je zemí tradic, které sahají až ke vzniku samotného Japonska. Oproti tomu Spojené státy americké jsou zemí, jejíž dnešní podoba se utvářela postupně. Američané, jak je známe dnes, nejsou původními obyvateli tohoto kontinentu, tudíž všechny známé západní trendy, které nyní zaplavují svět, vznikaly postupným míšením různých tradic.

Film *The Grudge* jsem zvolila nejen proto, že patří mezi první kultovní japonské horory, na jejichž základech pak staví mnoho dalších filmů, ale také proto, že vyčnívá svým rozsáhlým zpracováním. Do této doby vzniklo zatím třináct verzí filmu *The Grudge* a stejnojmenný šestidílný seriál. Z toho na osmi filmech pracoval sám Takashi Shimizu¹, autor původního scénáře. Některé verze na původní snímek navazují, některé jsou ve formě „sidequelu“ s nejasnou návazností, avšak se stejným ústředním tématem.

Pomocí komparace vybraných tří verzí – *Ju-on: The Curse* (2000, Takashi Shimizu), *The Grudge* (2004, Takashi Shimizu) a *The Grudge* (2020, Nicolas Pesce), kde se různí jak režiséři, tak cílové národnosti diváků, bych chtěla porovnat shodné a rozdílné zvukové prvky, a blíže tak definovat prostor, který byl zvukařům remaků poskytnut.

Volbu konkrétních verzí, které mezi sebou porovnávám, jsem učinila na základě několika faktorů. Videofilm z roku 2000 je prvním vzniklým dílem na dané téma. Režie snímku se ujal autor námětu Takashi Shimizu pod záštitou japonské produkce se zvukařem Mitsuo Tokitou. Mou další volbou je kinoverze z roku 2004, kterou opět režíroval Takashi Shimizu, avšak tentokrát pod záštitou americké produkce. Zvukového mixu se i přesto ujal japonský zvukař Kiyoshi Kakizawa. Posledním zvoleným snímkem je doposud

¹ Ve své práci používám anglickou transkripci pro psaní japonských jmen. V japonské kultuře jsou jména tradičně psána opačným způsobem, v tomto případě Shimizu Takashi.

poslední verze filmu z roku 2020, která už byla kompletně v americké produkci, a to včetně režiséra Nicolase Pesca nebo zvukaře Edgara Ozolinse.²



Obrázek 1 – Portrét Takashi Shimizu (vlevo) a Nicolase Pesca (vpravo)

² Edgar Ozolins je původem z Lotyšska, avšak kvůli jeho časté spolupráci s americkými produkcemi tuto skutečnost přecházím a řadím ho k americké tvorbě.

1. METODIKA

Pro lepší orientaci v kontextu jsem se rozhodla začít kapitolou o vzniku a tvorbě remaků v USA a v Japonsku, doplněnou o faktory, které mají obecně vliv na jejich tvorbu. Vzhledem k tomu, že čtenáři nemusí zmíněné filmy znát, pokračuji krátkým nastíněním narace jednotlivých verzí v kontextu původního námětu. Poté přecházím k analytické části práce, kde porovnávám zvukové prvky, které mají vliv na výslednou dramaturgii filmů.

Zvukovou složku jsem rozdělila na podkapitoly – mluvené slovo, ruchy (které dále dělím podle jejich konkrétních motivů), atmosféry, filmové ticho a hudbu. Pro plynulejší čtení jsem se rozhodla jednotlivé verze filmu označit pojmy – subjekt A (verze z roku 2000), subjekt B (verze z roku 2004) a subjekt C (verze z roku 2020) – tedy podle posloupnosti jejich vzniku.

Do poznámek pod čarou jsem doplnila konkrétní časy zmiňovaných filmových momentů. U jevů, které se ve filmech objevují častěji, jsem zmínila pouze jeden čas jako modelový příklad.

Podařilo se mi také kontaktovat tvůrce zvolených remaků, kteří byli ochotní mi zodpovědět dotazy ohledně své tvorby. Rozhovory jsem přeložila a příhodnými pasážemi jsem podložila některá svá tvrzení. Kompletní přeložené rozhovory jsem vložila do samostatné přílohy.

Abych dokázala do problematiky lépe proniknout, poprosila jsem tvůrce vybraných remaků o zodpovězení několika otázek. Marti D. Humphrey, který se podílel na verzi z roku 2004, odpověděl pouze stručně a elektronicky.³ Jeffrey Pitts, podílející se na verzi z roku 2020, mi věnoval téměř dvě hodiny svého času a vedl se mnou diskuzi formou video hovoru.⁴ Oba dva zmíněné rozhovory proběhly již začátkem roku 2021, kdy začala vznikat také tato diplomová práce.

³ Celý rozhovor s Marti D. Humphreyem je k nalezení v Příloze I této diplomové práce.

⁴ Celý rozhovor s Jeffrey Pittsem je k nalezení v Příloze II této diplomové práce.



Obrázek 2 – Plakáty vybraných verzí filmu The Grudge (vlevo Ju-on: The Curse 2000, uprostřed The Grudge 2004, vpravo The Grudge 2020)

2. NARATIV FILMŮ

Hlavní děj filmu se opírá o starou duchařskou pověst Yotsuya Kaidan o mstivém duchovi, který se dokáže vrátit do světa živých, aby vykonal fyzickou pomstu za křivdy způsobené během svého života. Podle pověsti se tito duchové objevují po usmrcení ve stavu extrémního vzteku, bolesti nebo smutku. Na této pověře staví spousta hororových filmů, avšak *The Grudge* ztvárňuje původní příběh⁵.

Pro vyprávění je využit princip mozaiky příběhů jednotlivých lidí, které postihlo prokletí domu. Hlavní linka ukazuje učitele Kobayashiho, který jde navštívit dům malého žáka Toshia, který se dlouhou dobu neobjevil ve škole. V domě však objeví pouze samotného Toshia, který mu řekne, že rodiče odešli na nákup. Kobayashi se rozhodne na rodiče počkat, avšak postupně se v domě začnou dít podivné věci.

Další dějové linky rozvíjí příběhy lidí, kteří v domě bydleli nebo do něj vešli a přilepilo se na ně jeho prokletí, které je pronásledovalo, kamkoliv šli. Příběh vrcholí odhalením zrůdností, které se v domě staly. Toshiova matka Kayako byla tajně zamilovaná do Kobayashiho, což její manžel zjistil, a v záchvatu žárlivosti krutě zabil ji, jejich syna i synova oblíbeného kocoura. Z této kruté několikanásobné vraždy vzešla smrtící kletba, která nyní zabíjí každého, kdo do domu vstoupí.

Subjekty A a B mají v podstatě totožnou narativní stránku a odehrávají se také na stejném místě, v Japonsku. Subjekt C jejich narativ zanechává a dále ho rozvíjí ve Spojených státech.

V subjektu B představuje hlavní linka příběh mladé Američanky Karen, která se s přítelem Dougem přestěhovala do Japonska. Karen vypomáhá v pečovatelském centru, které ji vyšle do téhož domu, kde se odehrával příběh subjektu A a v němž nyní žije nová rodina. Po Karenině příchodu se opět začnou dít podivné věci nejen jí, ale také týmu kriminalistů, kteří do domu dorazí a které následně postihne smrtící kletba.

Jeden z kriminalistů se po odhalení pravdy rozhodne dům zapálit, jenže než to stihne, Kajako (v subjektu A Kayako) je zabita. Karen se dozví, že ji Doug šel hledat do prokletého domu, a rychle se za ním vydá, jenže ten zemře na následky šoku po spatření

⁵ *The Grudge's Ghost Origin Story Explained* [online]. ScreenRant, 2020 [cit. 2022-02-05]. Dostupné z: <https://screenrant.com/grudge-movie-ghost-origin-story-legend-explained/>

Kajako. Karen se rozhodne dokonat záměr kriminalisty a dům zapálí, jenže v nemocnici zjistí, že hasiči dům zachránili a Kajako je jí stále v patách.

Subjekt B má jako jediný výraznou halucinační linku hlavní hrdinky Karen, bez jejíž pomoci by nejen divákům, ale ani postavám nemohla být záhada odkryta. Subjekt A je, oproti dvěma dalším, výjimečný svým koncem, jelikož jako jediný nekončí vraždou či potenciálně blížící se smrtí hlavní hrdinky, ale končí zobrazením nové, nepříliš exponované postavy.

Subjekt C začíná svůj příběh u prokletého domu v Japonsku, odkud se mladá hospodyňka vrací za svou rodinou do Spojených států amerických. Celá její rodina je vyvražděna a vyšetřování se chopí detektivka Muldoonová, která se do města nově přistěhovala.

V tu chvíli se začínají prolínat jednotlivé příběhy rodin, které žily nebo ještě žijí v nově prokletém americkém domě. Smrtící prokletí se nalepí také na detektivku Muldoonovou, ale namísto původní Kajako (či Kayako) a jejího syna Toshia, se v této verzi filmu objeví noví duchové zavražděných Američanů. A s každou další smrtí přibývá počet duchů, kteří prahnou po pomstě.

Subjekt C pro svou odlišnost využívá také flashbacky na již vzniklé filmy, díky kterým si dopomáhá k osvětlení děje divákům.

3. VZNIK A TVORBA REMAKŮ

I přes to, že první americký remake japonského filmu můžeme zaznamenat již v 60. letech 20. století⁶, staly se tyto remaky populárními až začátkem 21. století. Prvním podnětem byla síla a děsivost právě japonských hororů. Jedním z prvních, a zároveň nejznámějších remaků, byl horor *The Ring*. Poté začali Američané natáčet spoustu remaků dalších výrazných japonských hororů.

Nejsilnějším důvodem k tvorbě nových filmových verzí byl pro Hollywood samozřejmě nízký finanční náklad na vznik filmu a vysoký příjem z jeho následné distribuce. Navíc volbou originálu, pocházejícího z velmi odlišné kultury, vznikl prostor pro důraznější změny, a to nejen v podobě prostředí a herců, ale také v menších či větších dramaturgických úpravách. Japonských remaků amerického originálu je podstatně méně, než je tomu obráceně.

Podnětem pro vznik těchto remaků byla právě rozlišnost kultur, která ale v některých případech velmi pozměnila jejich výsledné vyznění.

Názor Jeffreyho Pittse na tvorbu amerických remaků zní: „Myslím si, že to děláme jednodušší, protože nejsme v Japonsku. Možná to není tím, že jsou Japonci chytřejší, ale jsou zvyklí na určitý typ hororů. Jejich horory procházejí postupnými změnami atmosféry. Zatímco v Americe, a možná i tam u vás, mají horory více lekaček. Hodně našich diváků to samozřejmě nemá rádo. Jdou do kina a bojí se, že je něco vyleká. Ale spousta diváků očekává vylekání už v prvních 10 minutách filmu. Pokud ho nedostanou, není to podle nich dobrý film. Otázka je: je to ta správná cesta? Pravděpodobně ne, já si to alespoň nemyslím. Podle mě je nejlepší horor právě o gradující atmosféře.“

Na začátek jsem se rozhodla vyhledat informace o diváckém hodnocení jednotlivých verzí filmu *The Grudge*, abych mohla zmapovat jejich oblíbenost komplexně. Vycházela

⁶ American Remakes of Japanese Films: The Good, the Bad, and the Shameless Rip Offs. *Worldly Magazine* [online]. Burwood, Victoria, Australia: *Worldly Magazine*, 2020 [cit. 2022-08-15]. Dostupné z: <https://wordlypress.wordpress.com/2020/10/26/american-remakes-of-japanese-films-the-good-the-bad-and-the-shameless-rip-offs/>

jsem z obvyklých zdrojů u nás dostupných – ČSFD⁷, IMDB⁸ a Rotten Tomatoes⁹, kde jsem dohledala data ohledně klasického diváckého hodnocení i hodnocení profesionálů.

	ČSFD	IMDB	Rotten Tomatoes Tomatometer	Rotten Tomatoes Audience Score
Ju-on: The Curse (2000)	70 %	6.8	64 %	66 %
The Grudge (2004)	66 %	5.9	40 %	46 %
The Grudge (2020)	44 %	4.3	20 %	23 %

Tabulka 1 – Divácké hodnocení jednotlivých verzí filmu The Grudge¹⁰

	ČSFD	IMDB	Rotten Tomatoes Tomatometer	Rotten Tomatoes Audience Score
Ju-on: The Curse (2000)	856	8 000	14	1 000
The Grudge (2004)	10 317	144 000	162	250 000
The Grudge (2020)	2 409	26 000	127	2 500

Tabulka 2 – Počet diváckého hodnocení jednotlivých verzí filmu The Grudge¹¹

⁷ Česko-Slovenská filmová databáze. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group, 2022 [cit. 2022-08-22]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz>

⁸ Internet Movie Database. *Internet Movie Database* [online]. Col Needham, 2022 [cit. 2022-08-22]. Dostupné z: <https://www.imdb.com>

⁹ Rotten tomatoes. Rotten Tomatoes [online]. San Francisco: Warner Bros, 2022 [cit. 2022-08-22]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com>

¹⁰ Výsledky jsou aproximativní dle dostupných informací zveřejněných k datu odevzdání diplomové práce.

¹¹ Výsledky jsou aproximativní dle dostupných informací zveřejněných k datu odevzdání diplomové práce.

Jak je z Tabulky 1 patrné, v hodnocení kvality a celkového provedení jednotlivých verzí je nejúspěšnější původní verze z roku 2000. S každým dalším remakem divácké hodnocení procentuálně klesá. Podle Tabulky 2 je však divácky nejúspěšnější verze z roku 2004, která v počtu hodnocení mnohonásobně přesahuje další dva snímky. Vysvětlením tohoto diváckého trendu by mohl být právě marketing postavený na předchozí úspěšné verzi, a tím také nalákání většího množství diváků, kteří mají od remaku velká očekávání.

V otázce důvodů užití konkrétních zvukových postupů je důležité brát v potaz všechny faktory, které mohou mnohá rozhodnutí ovlivnit. Jedná se především o jevy vycházející z kulturních rozdílů těchto dvou národností, což je zároveň základním podnětem pro americkou tvorbu remaků japonských filmů.¹² Nejdůležitější faktory, které mají vliv na vznik remaků, rozepisují v této podkapitole.

3.1 Mizanscéna

Očividnou proměnnou ve všech amerických remacích je právě mizanscéna. Remaky se obvykle odehrávají v jiné (publiku bližší) zemi, s čímž jsou spojeny i běžné činnosti postav. Příkladem může být stolování, kdy je v Japonsku typické sezení na zemi, ale oproti tomu ve Spojených státech je typické západní stolování všech postav kolem jednoho stolu.

Na to navazuje osvětlení, které je také pozměněno kulturními vlivy. V Japonsku je typické sporé světlo, které filmům dodává tajuplnější a stísněnější dojem.

3.2 Náboženství

Pro pojetí hororových filmů je náboženství jedním z nejzásadnějších rozdílů. Pro Japonsko jsou typické dva náboženské systémy – buddhismus a šintoismus. Znamená to, že Japonci většinou věří v převtělování podle karmických zákonů, a proto jsou pro

¹² Americké remaky japonských hororů [online]. 25fps, 2009 [cit. 2022-02-05]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2009/americke-remaky-japonskych-hororu/>

ně nadpřirozené jevy a celkově přítomnost duchů v reálném životě realističtější, a tím také děsivější než pro západní kultury. Právě to je důvodem skvělé výstavby japonských hororů, v nichž mají duchařské příběhy své přímé opodstatnění a často také spojitost s reálnými pověrami.

Ve Spojených státech jsou duchové většinou bráni pouze jako výmysl, který v reálném světě neexistuje, a tím se v této kultuře nadpřirozené věci stávají spíše nereálnými a méně děsivými. Proto se těmito „bubákům“ musí děsivost dotvářet jinou, převážně vizuální formou a užitím momentů překvapení, díky kterým se mohou západní diváci opravdu vylekat.

Duchové jsou tedy v japonských verzích méně vyobrazováni než ve verzích amerických. Jakmile se však vizuálně objeví, jsou využívány spíše pomalejší stříhy, či dokonce jednozáběrové vyobrazení duchů, které je podpořeno právě zvukovou dramaturgií.

Z rozhovoru s Jeffrey Pittsem: „V Japonsku se obecně předpokládá, že duchové existují, a jsou tak vlastně součástí jejich kultury. Takže si myslím, že takovéto filmy mají u nich mnohem větší úspěch, a snadněji se tak v Japonsku prodávají. Ale není tomu tak jen v Japonsku, podobně to mají další východní země.“

3.3 Herci

Zásadní proměnnou jsou herci, kteří musí odpovídat zemi vzniku filmu. Jedním z důvodů pro tuto změnu je špatné rozlišování obličejů opačné kultury, a tím pádem následná snadná a rychlá ztráta v ději.

Dalším důvodem je rozdílný styl herectví (Obrázek 3 a 4). Američtí herci jsou většinou konzistentní, takže během filmu nedochází v jejich projevu k výrazným změnám. Od začátku filmu jsou jejich projevy až přehnaně expresivní. Japonští herci se oproti tomu vyvíjejí během celého filmu, a postupně se tak dostávají od nevýrazných a chladných

projevů až k velmi expresivním a emocionálním výjevům. Tento způsob hraní přímo navazuje na jednu z tradičních forem japonského divadla Kabuki¹³.



Obrázek 3 – Momenty největšího zděšení postav při pohledu na Kayako z filmu Ju-on: The Curse (2000)



Obrázek 4 – Momenty největšího zděšení postav při pohledu na duchy z filmu The Grudge (2002)

¹³ Kabuki je jednou ze tří tradičních japonských divadelních forem z přelomu 16. a 17. století. Je pro něj typické výrazné líčení, okázalé kostýmy, dramatická gesta a tradiční hudební doprovod.

3.4 Čas a cena

I přes to, že tyto faktory není možné na první pohled hned rozpoznat, hodně se v tvorbě remaků odrážejí. Často totiž nebývá podnětem pro jejich tvorbu skvělý námět a touha přetvořit ho podle svých tradic a zvyků, ale prostá touha vydělat co nejvíce peněz v co nejkratším čase.

Čas se dá ušetřit nejen při psaní námětu, který je již připravený a stačí ho pouze upravit pro vlastní potřeby. Dá se ušetřit také jinými způsoby v podobě přebírání nápadů či hotových předmětů nebo kostýmů z již vzniklého díla.

	Budget	Výdělek
Ju-on: The Curse (2000)	\$4.000.000	\$70.000.000
The Grudge (2004)	\$10.000.000	\$187.000.000
The Grudge (2020)	\$10.000.000	\$50.000.000

Tabulka 3 – Přehled rozpočtů jednotlivých verzí filmu The Grudge¹⁴

	Začátek natáčení	Konec natáčení	Premiéra	TV premiéra
Ju-on: The Curse (2000)				11. 2. 2000
The Grudge (2004)	26. 1. 2004	duben 2004 + červenec 2004	12. 10. 2004	únor 2005
The Grudge (2020)	7. 5. 2018	23. 6. 2018	2. 1. 2020	3. 12. 2021

Tabulka 4 – Přehled termínů natáčení a distribuce jednotlivých verzí filmu The Grudge

¹⁴ Rozpočty jsou aproximativní dle dostupných informací zveřejněných k datu odevzdání diplomové práce.

Z Tabulky 3 vyplývá, že už první ze tří analyzovaných verzí byla natočena za velmi nízký budget a díky své úspěšnosti dosáhla velkého výtěžku. Druhá verze měla větší budget, ale stejně tak dosáhla mnohem většího výtěžku. Třetí verze byla mnohem náročnější na vizuální a zvukové efekty, ale přesto si udržela budget druhé verze. Výdělek u této verze sice nedosahuje ani výtěžku první verze, ale v tomto případě je potřeba vzít v potaz, že v roce, kdy byl snímek distribuován, začala celosvětová pandemie, kvůli které byla uzavřena kina. Vzhledem k nastalé situaci se ale výtěžek pohybuje v relativně vysokých číslech.

Přestože se mi nepodařilo získat informace o rozsahu natáčení snímku z roku 2000, u dalších dvou verzí je již zde vidět rozdíl. Snímek z roku 2004 byl natáčen podstatně delší dobu a jeho uvedení do kinodistribuce proběhlo hned v následujícím roce. Oproti tomu snímek z roku 2020 byl natáčen kratší dobu, ale jeho vydání trvalo téměř dva roky. Z těchto informací je možné usuzovat, že důvodem této rozdílnosti byly rozsáhlejší a náročnější postprodukční práce na posledním ze zkoumaných snímků.

Pohled amerického zvukaře Jeffreyho Pittse na finanční a časovou stránku amerických remaků: „Problém s originálními horory je, že mívají spíše menší budget. Na nový originální horor nedostanete větší budget. Na investory působí síla toho, co je jisté. Dají vám peníze, pokud předpokládají, že se jim opět vrátí a ještě tím něco vydělají. Chtějí mít jistotu v návratnosti. Teď jsme dělali film *Seance*¹⁵, bude to mít premiéru v květnu¹⁶. Když to bude mít velký úspěch a chtěli by vytvořit další díl – doufám, že to neudělají, ale řekněme, že ano, možná by tomu pak dali i větší budget. Jako třeba po *Ju-onu* dostal film *The Grudge*. *Ju-on* měl malý budget. Vždyť je tam kluk s pomalovaným obličejem, chápete. Ale to vůbec nevadí, protože ten příběh je prostě skvělý. A takovýto pocit je těžké vytvořit. Tedy, můžete to dokázat i s malým budgetem, ale jen pokud máte excelentní příběh.

Podle mě je *The Ring* jediným americkým remakem, který je povedenější než originál. Myslím tím, že myšlenka tam byla lépe realizovaná, a to právě kvůli tomu většímu budgetu. Tady mi to dávalo smysl a opravdu to fungovalo. Film mě celou dobu bavil, měl dobře zpracované CGI a podobně. Říkal jsem si, že je to opravdu skvělé, dobře

¹⁵ *Seance* – Simon Barret (2021)

¹⁶ Premiéra filmu byla 21. května 2021

udělané. Samozřejmě už ne ty další sequely, které pak přišly. Větší produkce vydávají nové filmy přibližně co tři roky. Ale nedělají to proto, aby přišly s opravdu skvělým filmem, ale proto, že musí. Ve smlouvách mají určité závazky, které musí plnit, aby si udržely licence. Je pro ně tedy výhodnější vytvořit co tři roky zhruba 2 000 000 dolarový film, aby si udržely své licence. Jinak by to pro ně znamenalo vytvořit úplně nový film třeba i za 20 000 000 dolarů. I když myslím, že zrovna na nějakém novém filmu zrovna pracují. No... prostě je pro ně výhodnější si licenci pořád udržovat a točit levnější filmy. Vlastně tyto okolnosti hodně ovlivňují filmovou tvorbu.

Na *The Grudge* jsme měli dostatek času a mohli jsme si vyhrát se sound designem. Snažili jsme se, aby to bylo nové a fungovalo to v této době. Film jsme začali editovat už v září 2018. Dělali jsme na něm až do prosince 2019. Ale nepracovali jsme na něm v jednom kuse. Prvně jsme to měli od září do prosince 2018. Pak probíhaly nějaké dotáčky a podobně, to trvalo několik měsíců. Po nich jsme se k tomu vrátili a pracovali jsme na tom určitě 12 týdnů, možná dokonce i o něco víc. Snažili jsme se to udělat opravdu dobře. Po pár měsících práce jsme udělali temp mix, který nám zabral dva nebo tři dny. Pak byly zkušební projekce, kde jsme dostali spoustu podnětů od prvních diváků. Po zkušebních projekcích se film znovu přestříhával tak, abychom zapracovali všechny podněty, znovu jsme připravili temp mix a takto několikrát dokola. Šlo nám o to, aby to bylo co nejlepší a abychom zapracovali všechny připomínky. Ta dlouhá postprodukce neobsahovala čistě jen naši práci, ale taky tyto projekce a opětovné úpravy. Vznikalo několik variant efektů, něco se vyhazovalo... Kdybychom na tom pracovali kratší dobu, sice by se tím ušetřilo, ale výsledek by nebyl tak dobrý a přišlo by méně diváků, takže se tyto testovací projekce opravdu vyplatí a jsou ve výsledku výhodnější."

3.5 Propagace

Pokud je zvolený námět známý a dobře hodnocený, je více než pravděpodobné, že se budou diváci velice těšit i na jeho remake, protože budou očekávat další skvělé dílo, které je nadchne. Je tomu tak dokonce i v případě, kdy se remake nepodaří nebo se dokonce úplně odflákne. Sice se brzy rozkřikne, že toto nové dílo neodpovídá kvalitám originálního díla, zvědavost diváků ale často přece jen zvítězí, a remake tak získá spoustu diváků za minimální či úplně nulovou propagaci.

Remaky si díky dobře připravené propagaci mohou snadněji najít také úplně nové diváky, kteří sice originální verzi filmu neviděli, ale už jen dobře podaná informace o vzniku remaku z původního velmi úspěšného díla je dokáže na sledování filmu mnohdy nalákat snadněji než na naprosto nové dílo.

3.6 Technologický pokrok

Jedním z podnětů pro vznik remaku může být také technologický pokrok, nabytý časovým odstupem od vzniku originálního snímku. Tento pokrok dává tvůrcům nové možnosti nejen ve změnách dějových linií, ale také v samotném zpracování filmu. Obzvláště u filmů, kde se objevují nadpřirozené či vymyšlené bytosti, je prostor pro jejich technické zdokonalení, a tím také modernizaci filmového originálu. Konkrétně u hororových snímků vytváří technologický pokrok možnosti pro vizuální změny nadpřirozených bytostí, čímž docílí jejich větší děsivosti pro západní diváky.

Postřeh zvukaře Jeffrey Pittse: „Vlastně je ještě jeden důležitý důvod. Spoustě lidí se nechce číst titulky. Alespoň tady u nás. V tomhle ohledu jsou Američané hrozně rozmazlení. Já osobně nerad sleduji dabované filmy, protože tím o hodně přicházím. I přes to, že existují mezinárodní pásy a zvukaři se to snaží dělat podobně jako originály, nezní to tak. Dabing z toho vždy hrozně vystupuje a některé zvuky se můžou úplně ztratit. Takže já bych rozhodně dal přednost tomu, pustit si originál, slyšet hlasy, které patří zobrazeným hercům a užít si původní zvuk. Jenže když takový film pustíte v jakémkoliv multiplexu v Americe, diváci vám na něho nepřijdou. Prostě protože má titulky. To nikdo nechce absolvovat.“

4. ZVUKOVÁ KOMPARACE DÍLČÍCH ČÁSTÍ FILMŮ

4.1 Mluvené slovo

Ačkoliv zvukař pracuje s již napsanými dialogy, musí na ně svou prací reagovat a někdy je může dokonce využít jako nosný zvukový prvek. Ve všech subjektech je důležitý hlas zemřelé matky, který se objevuje většinou až před koncem filmu. V subjektech A a B je hlas zemřelé matky realizován formou vnitřního monologu, v obou případech se jedná o předčítání z vlastního deníku, což přenáší hrdinu do flashbacků událostí, které předcházely následnému smrtícímu prokletí.

V subjektu A je hlas zemřelé navíc využit v akusmatickém¹⁷ dialogu s jejím zemřelým synem. Tento dialog je hybatelem děje, jelikož tím zarazí hrdinův odchod z domu a navede ho zpět za duchem chlapce¹⁸. Pro další vedení pohybu hrdiny po domě je opět využit hlas zemřelé, tentokrát však v akusmatickém dialogu přímo s hrdinou.

Subjekt C se od předchozích dvou liší tím, že je hlas zemřelé poprvé slyšet v přímém dialogu s hlavní hrdinkou. Konkrétně se jedná o větu: „Chci ti něco ukázat.“, která hrdinku, stejně jako u předchozích subjektů, přenesse do flashbacků děsivých událostí¹⁹.

Subjekty B a C jsou si podobné využitím jedné zamlklé postavy jako prostředníka. V obou případech se jedná o starší a nemohoucí ženu, která mlčí až do chvíle, než se dostane do přímého kontaktu s duchy v domě.

Mimo tyto významové momenty je subjekt C význačný také zapojením diegetických hlasů hrdinů, převážně výkřiků, které se spolu s dalšími zvukovými složkami spojují, a dotváří tak děsivou atmosféru. Jedná se především o momenty úleku, kterým předchází tišší pasáže, a posílení výkřiku tak získává mnohem větší sílu.

¹⁷ Chion, Michel. Hlas ve filmu. Přeložil Josef FULKA. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2020. Str. 16. ISBN 978-80-7331-209-1.

¹⁸ Ju-on: The Curse (2000) – 00:42:29

¹⁹ The Grudge (2020) – 01:21:37

Zajímavé je také užití hlasu chlapce, který se objevuje pouze v subjektech A a B. V začátku subjektu A chlapec srozumitelně mluví se svým učitelem a hlas přesně vystihuje chlapcův utrápený vzhled²⁰. Stejně tak na konci subjektu A vede chlapec akusmatický dialog se svou matkou a hlas zní, jako by byl chlapec stále ve stejné situaci, ale namísto toho se v té době odehrává největší a pro diváky nejděsivější situace z celého filmu.²¹

V subjektu B chlapec také promluví, avšak z jeho výrazu i tónu hlasu jde cítit nepříjemný chlad²². I přes to, že jsou si subjekty A i B velmi podobné. Co se týče narace, chlapec v subjektu B promluví v úplně jiné scéně a s jinou postavou než v subjektu A. Jeho skromný projev má vždy vliv na pochopení dané situace postavami, kterých se rozhovor týká.

4.2 Ruchy

Každý ze subjektů pracuje s ruchy odlišně, avšak některé motivy jsou totožné. Zásadním rozdílem mezi subjektem C a dvěma zbylými subjekty je prostor, který ve filmu ruchová složka zabírá. U subjektů A a B se jedná o většinový prostor, ve kterém se ruchy promyšleně proplétají. U subjektu C je však prostor pro ruchy pramalý, takže zůstávají upozaděny, většinou ve prospěch hudební složky. V momentě, kdy se v této verzi naskytne prostor pro ruchy, je tento prostor opravdu výrazný a ostatní složky kvůli němu ustupují do pozadí.

Tento rozdíl nemusí být dán čistě jen rozdílností kultur a filmových postupů. Může se jednat také o obecný vývoj kinematografie, která se v průběhu let posunula mílovými kroky vpřed. Subjekt A byl sice distribuován v kinech, ale zároveň se vyráběly VHS nosiče, a spousta diváků tak film sledovala doma na (v té době) menších televizích s ne příliš kvalitními reproduktory. Oproti tomu subjekt C vyšel v době, kdy diváci navštěvují kina častěji a domácí technické vybavení mají většinou také na vyšší úrovni, než tomu bylo v dřívějších dobách.

²⁰ Ju-on: The Curse (2000) – 00:07:33

²¹ Ju-on: The Curse (2000) – 00:52:07

²² The Grudge (2004) – 00:21:04

Dalším významným rozdílem je práce se zvukem mimo obraz. Subjekt C s ním pracuje pouze zřídka, a to většinou výraznými a neoriginálními prvky, jako je například zvonek u dveří. Subjekt C k dotvoření atmosféry využívá spíše nediegetických zvuků. Subjekty A a B naopak využívají diegetické ruchy mimo obraz, a to nejen k dotvoření atmosféry, ale také jako důležité hybatele děje²³. Navíc s nimi často pracují tak, aby nebyly zvuky prvoplánově rozpoznatelné, a divákovi se tak informace rozkrývaly postupně.

Výrazněji se mimoobrazové ruchy projevují v subjektu B. Několikrát jsou v něm užity konkrétní kroky ve vyšším patře, což vede postavy k prozkoumání zdroje těchto kroků. Rychlé rozpoznatelné kroky doprovázené spadnutím misky ze stolu a rozlitím sklenice pozvedávají tyto jevy nejen divákům, ale také postavám do nadpřirozené roviny²⁴.

Velmi význačné je užití zvuků třískání, které navracejí diváky i postavy z flashbacku zpět do reality. Přechod z nediegetického užití zvuků třískání do diegetického užití se zobrazením jejich zdroje je sám o sobě děsivý, jelikož zdrojem zvuků je oběšený otec, kterého rozhoupává duch zabitého chlapce. Jeho bezvládné nohy narážejí do stěny, a tím vytvářejí zpočátku záhadné třískání²⁵.

Časté je v subjektu B užití zvuků čvachtání, které v mnoha případech vede pozornost postav do koupelny. Nejvýraznější jsou zvuky čvachtavých kroků pohřešované ošetřovatelky, která se vrátí do Care centra. Jakmile ji její šéf spatří a slyší čvachtání jejích kroků, zaměří se na její mokré stopy. Po bližším prozkoumání zjistí, že to není voda, ale krev, co z jeho podřizené kape, a teprve poté je odhaleno její hrůzné znetvoření²⁶.

Toto různorodé užití ruchů přesně odráží typické hororové postupy v jednotlivých státech. Japonské delší záběry a pomalejší tempo střihu dávají prostor pro využití mnoha navrstvených ruchů k dotvoření hrůzostrašné atmosféry, kdežto americká forma

²³ př. Ju-on: The Curse (2000) – 00:06:33 a The Grudge (2004) – 00:16:59

²⁴ př. The Grudge (2004) – 00:31:11

²⁵ The Grudge (2004) – 01:26:52

²⁶ The Grudge (2004) – 01:00:23

rychlých a překvapivých jump scarů²⁷ nedává zvukařům prostor pro větší práci s ruchy před konkrétním útokem a nutí je více pracovat se zvukovou dynamikou, pomocí které můžou posílit úlek postav, a tím docílit také pravděpodobnějšího vyděšení diváků.

U subjektu C můžeme tento princip zaznamenat také u zvukových můstků, které jsou několikrát náhle utnuty hlasitým ruchem, který začíná scénu novou. I přes to, že má tento subjekt menší tendence využívání ruchů mimo obraz než další dva subjekty, jejich výjimečnému užití přikládá větší důvod a důraz.

Výrazným příkladem je scéna hlavní hrdinky, ležící doma na gauči. Během toho, co studuje staré případy, jí pes začne olizovat nohu. Tyto zvuky se ozývají pouze mimo obraz. Hrdinka psa napomene a kamera přestřihává na psa u její nohy. Tato situace se ještě dvakrát opakuje, avšak při posledním olizování nohy je slyšet něco jiného, než v předchozích případech. Po přestřihu na nohy hrdinky již není vidět pes, ten přiběhne až na její zavolání z vedlejší místnosti. Tato situace je změnou charakteru ruchů olizování již předpovězena. Pravdou ale je, že ne každý divák si tohoto drobného rozdílu všimne²⁸.

4.2.1 Ruchy konkrétních motivů

Přítomnost duchů je ve všech subjektech podpořena větším množstvím zvukových motiv. Prvním motivem, který je použit ve všech verzích, je zvuk zemřelé ženy, se kterým původně přišel Takashi Shimizu. Druhým podstatným motivem je zvuk zemřelého dítěte. Tyto dva motivy jsou dále rozvíjeny motivem telefonu a motivem much.

Zemřelá žena se vyznačuje klokotavým hrdelním zvukem. Tento strašidelný zvuk nahrál sám režisér Takashi Shimizu, který tímto zvukem během svého dospívání děsil lidi. Můžeme jej slyšet napříč všemi verzemi, avšak každý ze subjektů pracuje s tímto motivem odlišně.

²⁷ Jump scare [online]. Wikipedia, 2022 [cit. 2022-07-16]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare

²⁸ The Grudge (2020) – 00:41:07

Narozdíl od subjektu C oba subjekty A i B využívají panorámu motivu ke konkrétnímu mapování ducha v prostoru, čímž určují také jeho slyšitelnost nejen pro diváky, ale také pro samotné postavy. I přes to je motiv v obou subjektech využit odlišně. V subjektu A doprovází motiv ženy veškerá úmrtí. Proto se objevuje až téměř ve dvacáté minutě filmu, jelikož do té doby byl na scéně pouze chlapec²⁹.

U subjektu B rovněž doprovází motiv ženy veškerá úmrtí, avšak přichází už kolem šesté minuty filmu a postupně sílí. Prvodivák může zpočátku motiv velmi snadno přeslechnout, protože ho doprovází vrzání půdy, které je svým charakterem velmi podobné hrdelnímu motivu ženy³⁰.

Zcela novým využitím motivu je v subjektu B přiřazení motivu umírajícím, přesto stále živým osobám. Tento jev se ve filmu objevuje celkem třikrát. První vyobrazení je zároveň prvním důrazem na hrdelní motiv. Jedná se o moment, kdy manžel dorazí domů a najde svou ženu bezvládně ležet na posteli. V momentě, kdy žena umírá, sama vydá podobný hrdelní zvuk³¹.

Druhým momentem je flashback do událostí původní vraždy, kvůli které vzniklo prokletí domu. Když manžel začne dusit svou ženu, tento pro film typický hrdelní zvuk z ní začne postupně vycházet, čímž se vysvětluje jeho následné užití³².

Třetím a posledním momentem je konečný úsek těsně před spálením domu hlavní hrdinkou. Diváci vidí, že hrdinka drží v náručí svého bezvládného přítele Douga a snaží se zapálit dům. Při záběru na tvář přítele je slyšet jemný hrdelní zvuk, což dává divákům naději na jeho záchranu, avšak v protizáběru na hrdinku zvuk stále sílí a přerůstá v děsivý motiv mrtvé ženy, která se v bezvládného přítele převtělila³³.

Subjekt C si sice motiv mrtvé ženy ponechal, ale zpracoval ho naprosto odlišným způsobem od již zmíněných dvou subjektů. Prvním rozdílem je, že nevyužívá panorámu

²⁹ Ju-on: The Curse (2000) – 00:19:28

³⁰ The Grudge (2004) – 00:05:58

³¹ The Grudge (2004) – 00:35:26

³² The Grudge (2004) – 01:28:18

³³ The Grudge (2004) – 01:31:51

k mapování přítomnosti ducha, naopak motiv rozprostírá do celého prostoru a v některých případech je slyšitelný pouze pro diváky k dokreslení atmosféry. Ačkoliv hrdelní zvuk působí v těchto případech diegeticky, nedoprovází a neláká herce k dalším úkonům, tedy je nediegetický a záměrem jeho užití je jistá předzvěst či důkaz, že je duch přítomen.

Druhým podstatným rozdílem je, že se nejedná pouze o jeden hrdelní zvuk jednoho ženského ducha, ale o více variací na tento původní zvuk, jelikož duchem se stává každý, který na kletbu zemře. Diváci se tak často setkávají s variací motivu pro mužského ducha³⁴.

Třetím zásadním rozdílem je časté využití dechových variací hrdelního motivu, případně jeho kombinace s jinými zvuky. Hojně je motiv ducha podpořen hudební složkou nebo jinými ruchy. Nejčastějším spojením je rozbitá či narušená technika, které buď vypadáva signál, nebo se vypíná a zapíná, a tím nejen auditivně, ale také vizuálně podporuje děsivost scény. Příkladem je rádio v autě, ze kterého zní motiv ducha, přerušovaný výpadky signálu rádia.³⁵ Vizuálnějším příkladem je budík u postele, který s každým pípnutím zhasíná a opět rozsvěcuje zelené světlo³⁶.

Podobnost tohoto hrdelního motivu ve všech třech subjektech je dána právě jeho důrazností a jedinečností. Diváci již mají ducha Kayako s hrdelním klokotaným zvukem spojeného a ti nadšenější diváci, kteří se na nový remake svého oblíbeného filmu již těší, mohou tento zvuk přímo očekávat.

Jak uvedl v rozhovoru Jeffrey Pitts: „Původně jsme využívali různé dýchavičné zvuky a křupání a došli jsme takto celkem daleko, ale nebyl to The Grudge. Nechtěli jsme vynechat to, čím se film ve světě vepsal do paměti, takže jsme se vrátili k originálnímu klokotavému hrdelnímu zvuku. Byl to nápad režiséra, ale původní zvuk jsme měli jen jeden. Nevím, jestli jste to někdy sama zkoušela, ale je to dost náročné a já to třeba vůbec nedokážu udělat. Jediným zdrojem v okolí byla má žena, která hned řekla: ‚Vy chcete tohle?‘ a hned začala zvuky vydávat. Prolíná se tam samozřejmě více zvuků, jako

³⁴ př. The Grudge (2020) – 01:10:34

³⁵ The Grudge (2020) – 00:27:55

³⁶ The Grudge (2020) – 00:25:46

třeba křupání, ale jsem rád, že se nám podařilo implementovat tento ikonický zvuk. Hlavní bylo, že jsme měli zdroj, který jsme mohli sami nahrát, protože každý záznam zní jinak, a my jsme si tak mohli vymyslet, co jsme chtěli. Hranice jsou dobré, protože vám vymezují prostor, ve kterém se pak pohybujete. V některých ohledech je to jednodušší, v některých složitější. Právě proto jsme chtěli zůstat oddaní originálu, což byl právě zmíněný hrdelní zvuk, ale zároveň jsme se to snažili udělat modernější, a zároveň jsme to chtěli ozvláštnit a zapojit tak svůj vlastní vklad. Nastavené hranice dávají zároveň prostor pro drobná vybočení. V tomto filmu jde především o atmosféru – například když se postava ve sklepení dívá na nahrávací zařízení. Vše jsme si nahráli nově a čistě a potom jsme měli prostor pro jakékoliv úpravy. Jak jsem zmínil, v původním záměru byl hrdelní zvuk odlišný a film jsme už měli prakticky hotový, ale nakonec jsme se to rozhodli celé předělat, protože je to známý zvuk, a kde jinde by se dal použít, než právě ve filmech *The Grudge*. Je to tak výrazný zvuk, že kdyby se objevil v jiném filmu, diváci by mohli očekávat právě jednoho z těchto původních duchů.”³⁷



Obrázek 5 – Typická verze ženského ducha ve filmech *The Grudge*

³⁷ Celý rozhovor s Jeffrey Pittsem je k nalezení v Příloze II této diplomové práce.

Motiv dítěte, konkrétně zavražděného chlapce, se objevuje pouze v subjektech A a B. V subjektu C je duch chlapce nahrazen duchem malé dívky, která však nemá vlastní zvukový motiv, její přítomnost je většinou doprovázena variací duchařského motivu v kombinaci s nízkofrekvenčními tóny. Dívka dokonce nikdy nepromluví.

V obou subjektech A i B je chlapcův zvukový motiv propojen s kočičím mňoukáním a prskáním. Podobné, či dokonce úplně stejné je použití mňoukání kočky, které odvede pozornost postav od chlapce. Toto mňoukání je pro diváka často matoucí, jelikož perspektivou by mňoukání často patřilo kočce v exteriéru, avšak chlapci během toho nikdy není vidět do obličeje. V protizáběru je pak ale jasné, že je to chlapec, kdo mňouká³⁸.

Rozdílným je ale vizuální ztvárnění kočky, která v subjektu A vždy stojí samostatně pouze bez chlapcovy přítomnosti, což vede diváka k úvahám, že chlapec se v kočku dokáže proměnit. Hned v úvodu subjektu B je ve skříni skrytá mňoukající kočka, která je posléze nahrazena mlčícím chlapcem³⁹. Chlapec i kočka jsou několikrát vidět najednou, takže diváci mohou předpokládat, že chlapec s kočkou měli blízký vztah. Ve flashbacku je pak jasně vidět, že kočka chlapci patřila a stejně tak, jako byl chlapec svým otcem utopen, byla utopena i kočka.

V subjektu B navíc chlapcův motiv dostává větší prostor. V několika momentech, a to především v koupelně, je slyšet dětský křik a často jsou také slyšet kroky chlapce běžajícího po domě⁴⁰.

³⁸ Ju-on: The Curse (2000) – 00:11:18 a The Grudge (2004) – 01:13:07

³⁹ The grudge (2004) – 00:17:32

⁴⁰ př. The Grudge (2004) – 00:26:36



Obrázek 6 – Duch chlapečka (vlevo) a duch dívky (vpravo)

Telefony jsou hybateli dějů ve všech subjektech. Nejenže se na nich odráží doba, kdy byly subjekty natočeny, ale také přístup k jejich zapojení do děje se různí.

V subjektu A jsou telefony využívány nejméně. V momentě, kdy jedna postava telefonuje s druhou, nejde tato druhá postava paralelně slyšet⁴¹. Její část rozhovoru se objevuje až v další části filmu, kde pokračuje linka jejího příběhu.

Kromě telefonátů je zvuk vyzvánění užít jako prostředek na podporu osamocení postavy v prostoru. Tím je dosaženo nejen vyvolání strachu v divácích, ale také v samotných postavách. V subjektu A je telefon navíc využit také vizuálně, konkrétně když mladá studentka vidí číslo volajícího 4444444, a tím se její strach stupňuje⁴².

Důvodem jsou dlouhodobě zakořeněné japonské pověry. Číslo čtyři se v japonštině vyslovuje jako „shi“ (smrt), číslo devět jako „ku“ (mučení). Vzhledem k velké podobnosti

⁴¹ Ju-on: The Curse (2000) – 00:26:46

⁴² Ju-on: The Curse (2000) – 00:30:12

při výslovnosti se Japonci těmto číslům vyhýbají natolik, že jimi nečíslují například ani pokoje v hotelích⁴³.

Poslední telefonát na první pohled zní, jako by postava hovořila s duchem. Důvodem je, že diváci slyší oba dva hlasy najednou. Teprve po nějaké chvíli je střížen záběr volajícího a diváci pochopí, že se jedná o zatím živého manžela, který vyvraždil svou rodinu⁴⁴.

V subjektu B je několikrát užit motiv záznamníku, což je matoucí v konečné fázi filmu. Když hrdinka vběhne do domu a slyší hlas volajícího, může se na první pohled zdát, že se opět jedná o záznamník. Teprve po chvíli se odhalí její halucinace v podobě flashbacku na učitele, který telefonuje se svou ženou⁴⁵.

V tomto subjektu byl originálně užit přenosný telefon pro vystopování dalších mrtvol pomocí jeho prozvonění detektivem⁴⁶ a objevuje se tady také hrdelní motiv, který z telefonu zazní, a vyděsí tím postavy⁴⁷. Stejně jako u subjektu A zde obvykle druhého volajícího nelze slyšet.

Subjekt C tento motiv využívá obráceně a nechává diváka slyšet oba volající, čímž doplňuje chybějící informace.⁴⁸ Jedinou výjimkou je hovor hlavní hrdinky do psychiatrické léčebny. Důvodem je napětí, které vzniká divákovou nevědomost⁴⁹.

Právě v tomto subjektu se s telefonem často pracuje jako s předmětem propojení s duchy, a proto se během celého filmu v telefonátech objevují výpadky spojení s náznaky duchařského motivu.

Zvláštní změnou je telefon vyzvánějící během naháněcí scény v domě. Funguje v podstatě na stejném principu jako telefonát studentce v subjektu A, avšak vyděšenému

⁴³ Japanese superstitions [online]. Wikipedia, 2021 [cit. 2022-02-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_superstitions#Unlucky_numbers

⁴⁴ Ju-on: The Curse (2000) – 00:50:13

⁴⁵ The Grudge (2004) – 01:20:19

⁴⁶ The Grudge (2004) – 00:40:16

⁴⁷ př. The Grudge (2004) – 00:49:27

⁴⁸ př. The Grudge (2020) – 00:01:10

⁴⁹ The Grudge (2020) – 00:41:35

muži volá jeho žena, což je vizuálně podpořeno⁵⁰. Pocitově však diváci mohou vnímat, že si duch hledá svou oběť stejným způsobem, jako v subjektu B našel detektiv další mrtvoly – pomohl si zvukem telefonu⁵¹.

Bzučení much je opět užito ve všech subjektech, avšak na rozdíl od motivu chlapce, který v subjektu C úplně zmizel, jsou mouchy v subjektu C užity mnohonásobně více než v subjektech A a B. Tyto subjekty užívají bzučení much pouze v momentě, kdy dochází k nalezení mrtvé ženy.

V subjektu A se konkrétně jedná o hybatele děje, který zaujme pozornost učitele a nedovolí mu odejít z domu. V momentě, kdy učitel uslyší bzučení much, vydá se hledat zdroj jejich zájmu⁵². V subjektu B se pak jedná o jakýsi kompas, kdy s narůstající hlasitostí bzučení postavy rozeznávají místo, ke kterému směřují⁵³.

V subjektu C podporuje motiv mušího bzučení přítomnost duchů v blízkosti postav. Je to motiv, který je postavami slyšitelný a často se pojí přímo s konkrétní mrtvolou či jinou starou a zapáchající věcí. Ve všech případech se jedná o negativní znamení, které značí přítomnost kletby.

Poprvé se muší bzučení objevuje během ohledávání ohořelé mrtvoly v autě, což je také prvním momentem filmu, kdy je jasně patrné, že se smrtící prokletí přeneslo do USA⁵⁴. Při nález druhé mrtvoly v domě se opět objevuje muší bzučení, které zpočátku zastíňuje hudba. Další muší bzučení je slyšet v obchodě u pultu s masem⁵⁵. Postavu, která maso právě nakupuje, provází duch holčičky. Když tatáž žena ujíždí z prokletého domu pryč, zničehonic se začne ozývat bzučení much, kterého si žena nevšímá. Pro diváka je to však upozorněním na následující zjevení ducha muže⁵⁶.

⁵⁰ The Grudge (2020) – 01:02:40

⁵¹ The Grudge (2004) – 00:40:16

⁵² Ju-on: The Curse (2000) – 00:48:24

⁵³ The Grudge (2004) – 01:25:29

⁵⁴ The Grudge (2020) – 00:07:50

⁵⁵ The Grudge (2020) – 00:37:50

⁵⁶ The Grudge (2020) – 01:10:31

Hlavní hrdinku před jejím domem v noci pronásleduje duch muže. Jeho vizuálnímu zobrazení předchází typické hrdelní klokotání a po jeho vizuálním zobrazení doprovází tento zvuk také bzučení hejna much.

V jednom případě motiv značí pouze starý koláč⁵⁷. Pravděpodobně se jedná pouze o podporu motivu a o udržení diváků ve střehu, jelikož tato scéna přímo následuje scénu, kdy se hrdince před jedoucím autem z ničeho nic objeví tajemná postava.

4.3 Atmosféry

U atmosféry se obecně předpokládá, že stejná prostředí budou mít přinejmenším podobnou atmosféru. U zvolených tří subjektů tomu tak není, a to ani přes to, že se subjekty A i B odehrávají v totožném prostředí, tedy v Japonsku.

V subjektu A jsou atmosféry velmi monotónní a tiché, což do velké míry podporuje osamocenenost postav a dodává filmu napjatou, až děsivou atmosféru. Ostatní složky zvuku díky tomu navíc dostávají větší prostor pro svou realizaci. Ve filmu jsou dva momenty, kdy je atmosféra výraznější a podporuje emoce diváků.

Prvním výraznějším projevem atmosféry je moment, kdy dvě dívky studují v jednom z pokojů v domě. Ačkoliv diváci nejsou nijak vyrušeni, jedna z dívek začne reagovat na podivné, až děsivé zvuky. Jediné, co však divák zaznamená, je výraznější ptačí zpěv⁵⁸.

Druhý výraznější moment práce s atmosférou se objevuje už na začátku filmu. Bystrý divák si může všimnout, že když první postava míří k prokletému domu, v pozadí lze vidět vlakovou trať, která zůstává bez jakékoliv auditivní podpory⁵⁹.

Poprvé se projevuje až na konci filmu, když jde prodejce se svou sestrou směrem k domu a opět procházejí kolem vlakového přejezdu, který se rozezní varovným signálem kvůli příjíždějícímu vlaku. Tento prvek je sice výrazný, ale tím, že je podpořen také

⁵⁷ The Grudge (2020) – 00:19:00

⁵⁸ Ju-on: The Curse (2000) – 00:14:48

⁵⁹ Ju-on: The Curse (2000) – 00:05:13

vizuálně a probíhá ve druhém plánu, až za důležitým rozhovorem sourozenců, stává se pouze podprahovým signálem, značícím blížící se nebezpečí⁶⁰.

Projíždějící vlak se podruhé objevuje v těsné návaznosti, když jde stejná sestra směrem k domu úplně sama a s bratrem pouze telefonuje. Tentokrát není vlak podpořen vizuálně, ale je součástí atmosféry. Motiv vlaku nejen, že pomáhá divákovi určit místo, kterým sestra prochází, ale opět značí předzvěst blížícího se nebezpečí.

Zajímavostí je, že i když se na ulicích objevují komparzisté, nelze jejich projevy zaslechnout ani v podobě promluv, ani v podobě kroků či jiných potenciálních zvuků. Důrazné, až téměř chybné je to v momentě, kdy původní vrah vychází z telefonní budky. Nejen, že je pokryt krví, ale jeho chůze ani není stabilní, což vyděsí náhodné kolemjdoucí a jejich zděšení se projevuje vizuálně. Auditivně však není jejich zděšení vůbec podpořeno⁶¹.

Upozadování zvukových atmosfér nebo některých ruchů z okolí je pravděpodobně svázáno se záměrem natočení V-cinema⁶² filmu, který je určen primárně pro domácí distribuci. V době vzniku filmu nebyla ještě domácí technika natolik vyvinuta jako v současnosti, takže zvuková reprodukce nebyla dostatečně kvalitní. Některé nepodstatné zvukové prvky proto byly často opomíjeny, jelikož by během projekce stejně neměly dostatečný prostor.

Jak již bylo zmíněno, subjekt B se odehrává ve stejném prostředí, přístup k užití atmosfér je ale naprosto odlišný. Nejzásadnějším rozdílem je zaplněnost užitých atmosfér a jejich rovnoměrný poměr s dalšími zvukovými složkami. Jedná se o scény, které se neodehrávají v prokletém domě, tedy převážně ulice města a cesty hromadnou dopravou. Oproti nim jsou atmosféry v prokletém domě podstatně tišší, avšak přesto stále znatelné. Tyto dynamické změny podporují emocionální dopad na diváky, jelikož podprahově působí jako předzvěst něčeho děsivého.

⁶⁰ Ju-on: The Curse (2000) – 00:58:14

⁶¹ Ju-on: The Curse (2000) – 00:51:53

⁶² The V-Cinema Notebook, Part 1. MIDNIGHTEYE [online]. Rotterdam: Tom Mes, 2014 [cit. 2022-07-17]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/features/the-v-cinema-notebook-part-1/>

Atmosféry v tomto subjektu nejen, že svými výraznými motivy napomáhají k lepší orientaci diváka v prostoru, ale také využívají frekvenčně promyšlené prvky, kterými podprahově dokáží pozměnit či podpořit divákovy emoce.

Prvním výrazným motivem je řev racků, který je slyšet hned po úvodních titulcích⁶³. Rackové slouží výhradně k orientaci v prostoru, který se ve filmu objevuje pouze dvakrát⁶⁴.

Dalším motivem je cinkání zvonkohry, které je spjato nejen s místem, tedy s prokletým domem, ale také s jednou jedinou časovou linkou⁶⁵. Jedná se o učitele, který byl prvotním spouštěčem děsivé vraždy. Na konci filmu se jeho příběh formou halucinace proplétá s dějovou linkou hlavní hrdinky a právě díky utichlé zvonkohře jsou diváci schopni rozeznat, v jaké časové rovině se postavy nacházejí. Bonusovým využitím zvonkohry je také podpora místa, ve kterém se herci nacházejí, jelikož se jedná o Američany v Japonsku, pro jehož kulturu jsou zvonkohry typické.

Často se zde vyskytují momenty, kdy jsou součástí atmosféry zvuky, které svým charakterem podprahově ovlivňují diváky, čímž v nich vyvolávají potřebné pocity. Velmi výrazným je moment, kdy hlavní hrdinka uteče z nemocnice do práce svého přítele. Když stojí hrdinka na ulici a čeká na něj, v atmosféře je slyšet autobus, který skřípavě zastavuje, a tyto vyšší frekvence působí na diváky nepříjemně⁶⁶. Toto užití je záměrné, jelikož autobus v atmosféře projíždí kolem postav, ale vizuálně není podpořen.

Autobus odjíždí do ztracena a hned několik vteřin poté sedí hlavní postavy v autobuse jiném, což je zvukově dost výrazný skok⁶⁷. Je až s podivem, že zde není využito zvukový háček⁶⁸, který se v jiných částech filmu často objevuje.

⁶³ The Grudge (2004) – 00:01:05

⁶⁴ The Grudge (2004) – 01:05:24

⁶⁵ př. The Grudge (2004) – 00:28:41

⁶⁶ The Grudge (2004) – 00:57:42

⁶⁷ The Grudge (2004) – 00:57:52

Nejvýraznější a snad i nejdelší zvukový háček se objevuje poté, co je divák poprvé seznámen s hlavní hrdinkou filmu. Poté, co proběhne první dialog mezi ní a jejím přítelem a zdá se, že bude následovat erotická scéna, se kamera odvrací do vedlejší místnosti, přičemž zvuky postav utichají. Postupně narůstá hluk ulice, na které se objeví stejné postavy v následném střihu⁶⁹. Tento háček je mírně přehnaný a svou silou a délkou může trochu působit jako chyba, avšak následující háčky už jsou užity lépe.

Subjekt C využívá atmosféry napůl cesty od subjektů A a B. Atmosféry v tomto subjektu jsou výrazné stejně jako v subjektu B, avšak většinu času jsou upozaděny, aby daly prostor jiným zvukovým složkám. Nejčastěji právě hudbě.

Zajímavé je rovněž využití televize jako součásti atmosféry v domě detektiva. Ještě během dialogu, který se odehrává u dveří tohoto domu, hlavní hrdinka pronese větu: „There's another body.“ a poté vejde do domu. Hned v následujícím střihu je úzký záběr na televizi, ve které Ježíš řekne větu: „This is my body.“, která je jasně srozumitelná. Jeho další větu přehluší rozhovor detektiva s hlavní hrdinkou a televize náhle jako by utichla. V atmosféře se objevuje pouze formou drobných fragmentů⁷⁰.

Velmi často se zde pracuje s klišé atmosférami podnícenými počasím, převážně s deštěm a bouřkou. Déšť samozřejmě dokresluje pochmurnou a děsivou atmosféru u postav, spojených s kletbou. Převážně se to týká jejich osamělé jízdy autem z nebo do domu.

⁶⁸ Pojem zvukový háček jsem odvodila od definice dialogového háčku, se kterým přišli David Bordwell a Kristin Thompsonová. V případě této diplomové práce se tedy nejedná o háčky dialogové, nýbrž o háčky tvořené atmosférami či ruchy. Pojem dialogový háček lze dohledat například v publikacích:

Bordwell, David – Thompsonová, Kristin (2011): *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze.

Bordwell, David – Staiger, Janet – Thompson, Kristin (1985): *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, s. 32, 33, 66, 85, 365, 616, 617.

Thompson, Kristin (1999): *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

⁶⁹ *The Grudge* (2004) – 00:09:58

⁷⁰ *The Grudge* (2020) – 00:17:25

Během bouřky je první hrom dokonce slyšet přesně v momentě, kdy prodejce prokletého domu vybíhá z auta k jeho dveřím, a tím běží vstříc kletbě, kterou na sebe a na svou rodinu uvalí⁷¹.

Na tento hromový příchod navazuje další klišé, se kterým je spojena stejná postava, pouze o den později. Situace se opakuje a postava prodejce opět přichází od auta k domu, v polovině cesty se však zastaví, na což reaguje hurónský havraní křik, který utichne až po zjevení ducha malé dívky⁷².

Zvláštností subjektu C je časté užívání, téměř až nadužívání, dozvuku u slovních projevů, které nejsou spojené s hlavními postavami. Jedná se nejen o užívání reprodukováného slova, jako třeba vysílaček a rozhlasů, ale také hlasů epizodních postav, u nichž silným reverbem hlas postupně ztrácí význam mluveného slova a splývá s okolním světem, čímž se v podstatě stává součástí atmosféry⁷³.

Trochu schizofrenně může působit úplný konec filmu, kdy se diváci zvukovým můstkem dostanou od záběru vyděšeně křičící hrdinky na záběr jejího domu zvenčí. U tohoto záběru hlas hrdinky utichá a celý prostor zabírá příjemná letní venkovská atmosféra⁷⁴. Sotva však diváci dokáží vydechnout, atmosféru začne střídat hudba, ve které se opět ozve křik⁷⁵. I přes to, že se nejedná o vyděšený křik postavy, ale o součást skladby, tato dvojaká změna emoce může diváky snadno rozhodit, a tím znejistit jejich výsledné smýšlení o filmu.

4.4 Filmové ticho

V podstatě by se dalo říct, že je využití filmového ticha v hororech nutností. Přesně tento výrok se odráží ve všech třech subjektech. Ve většině smrtících scén vsadily všechny tři subjekty na dramaturgicky připravené filmové ticho, které vzápětí střídá silná

⁷¹ The Grudge (2020) – 00:22:21

⁷² The Grudge (2020) – 00:28:19

⁷³ př. The Grudge (2020) – 01:13:44

⁷⁴ The Grudge (2020) – 01:27:06

⁷⁵ The Grudge (2020) – 01:29:06

dynamická stylizace. Tento jev je v hororových filmech velmi typický, protože divák zaskočí, čímž posílí míru jeho zděšení.

Filmové ticho se ve vybraných subjektech nevyskytuje pouze během děsivých scén, ale také jako forma přechodu do scén následujících. Je možné, že tady sehrála svou roli také doba, ve které se film natáčel, nicméně subjekt A oproti dvěma dalším výrazně vystupuje svým technickým tichem mezi jednotlivými dějovými linkami. Vizuálně se jedná o přechody přes černou obrazovku a o dramaturgicky oddělující prvek, ozřejmující změnu časové linie. Avšak ne vždy je toto filmové ticho dobře akusticky připravené, a proto může v některých momentech divák vytrhnout z děje pomyšlení na technickou chybu filmu⁷⁶.

Podobný jev se objevuje také v subjektu B, avšak v tomto případě se jedná o ticho stylizované v plynulém přechodu do další scény. Tato stylizace se v jednotlivých scénách liší, avšak díky tomu nejsou diváci vyrušeni a mají dost času na to, aby vstřebali předešlou scénu⁷⁷.

V subjektu C není filmové ticho využito pro oddělení jednotlivých scén jako u předchozích verzí. Zde je filmové ticho využito primárně pro budování napětí a vzápětí je nahrazeno dynamickou změnou, většinou v doprovodu náhlé vizuální změny, za účelem co největšího vyděšení diváků.

4.5 Hudba

Co se filmové hudby týče, její množství postupně v subjektech nabírá na objemu. Jedním z důvodů může být doba, ve které se film natáčel, dalším důvodem však může být právě rozdílnost kultur.

⁷⁶ př. Ju-on: The Curse (2000) – 00:21:56

⁷⁷ př. The Grudge (2004) – 00:07:52

Takashi Shimizu se v obou subjektech, A i B, rozhodl zvolit hudbu původní, komponovanou. U subjektu A se stal skladatelem Gary Ashiya, který pro něj složil pět skladeb.

Kromě těchto pěti skladeb zazněla ve filmu ještě jedna archivní skladba, která byla přehrávaná z walkmanu jedné postavy. Tato skladba je v kontrapunktu s emocemi diváků.⁷⁸ Kontrapunkt navíc umocňuje přerušování skladby zdánlivou závadou walkmanu, což posléze rozhodí také emoce postavy⁷⁹.

Před touto situací se ve filmu na mžik objeví jedna melodie, jež vychází z natahovací hračky, kterou postava zapne. Je možné, že pro místní kulturu má nějaký hlubší význam, avšak pro západní kulturu tato melodie nehraje žádnou podstatnou roli⁸⁰.

Na stejném principu funguje melodie před budovou školy, která je pravděpodobně obdobou školního zvonění, avšak pro západní kulturu může být matoucí a připomínat například hlášení na vlakovém nádraží⁸¹.

Skladatelem pro subjekt B se stal Christopher Young, který složil celkem osm skladeb. Tento nárůst v počtu skladeb se dá vysvětlit také tím, že je subjekt B o dvacet šest minut delší než subjekt A.

Subjekt C se však v tomto případě naprosto vymyká jakékoliv posloupnosti a obsahuje celkem třicet dva různých skladeb, přestože je dokonce o dvě minuty kratší než subjekt B. Třicet z nich složil pro film John Andrew Grush. Zbylé dvě byly převzaty.

První z nich je převzata ze seriálu Riverdale. Jedná se o skladbu The Devil's Daughter od Laura St. Jude, která svým lehce melancholickým a osamělým vyzněním podporuje emoce hlavní hrdinky během její první děsivé cesty z prokletého domu⁸².

⁷⁸ Ju-on: The Curse (2000) – 00:18:21

⁷⁹ Ju-on: The Curse (2000) – 00:18:52

⁸⁰ Ju-on: The Curse (2000) – 00:17:48

⁸¹ Ju-On: The Curse (2000) – 00:22:19

⁸² The Grudge (2020) – 00:15:38

Skladba, jejíž text tematicky pojednává o slibu smrti, hraje diegeticky z rádia⁸³. Najednou se hlavní hrdince zdá, že něco spatřila. Rádio začne drhnout, až vypne úplně. V tu chvíli se před jedoucím autem z ničeho nic objeví malá holčička a kvůli ní hrdinka strhne volanet.

Druhou archivní skladbou je Too Many Times od Peter Sivo Band. Tato příjemná jazzová skladba začíná jako zvukový háček již v předešlé scéně, kde si hlavní hrdinka pročítá informace o obyvatelích prokletého domu. Spolu s hudbou se kamera pomalu přesune k fotografii nemocné ženy, kterou hrdinka v domě našla. Obraz diváky přenesení k hrajícímu gramofonu a začne být doprovázen rozhovorem manžela nemocné ženy se ženou, která mu přijela pomoci.

I přes to, že hlas ženy působí stejně poklidně jako hudba, jsou spolu v jistém kontrastu. Skladba pojednává o ukončení milostného vztahu, kdežto žena hovoří o následné asistované sebevraždě, kvůli které do domu přijela⁸⁴. Během tohoto rozhovoru obraz ukazuje příjezd této ženy až po její první příchod do prokletého domu. V tu chvíli je obraz poprvé přestřižen na skutečně probíhající dialog a hudba ustupuje do pozadí, jako by hrála z jiné místnosti. Hudba naprosto utichne až ve chvíli, kdy muž začne popisovat zhoršení stavu své nemocné ženy po jejich přestěhování do prokletého domu⁸⁵.

Zajímavostí je také úplný úvod filmu, kde všechny tři subjekty nejen uvádí první titulky, ale také psanou formou prezentují přísloví o prokletí, na kterém se zakládá celý děj subjektů. Už v této úvodní části se jednotlivé subjekty liší.

Subjekt A začíná psaným příslovím v tichu a teprve poté se zlehka rozeznává hudba, která pokračuje dál přes první hrané záběry, již se střídají s úvodními titulky. V subjektu B začíná úvodní hudba už během nabíhání loga distribuční společnosti, pokračuje během titulků a psaného přísloví o smrtící kletbě a ustupuje hned v prvním záběru, kde je hudba přehlušena atmosférou.

⁸³ Celý text písně je dostupný v Příloze III této diplomové práce.

⁸⁴ Celý text písně je dostupný v Příloze III této diplomové práce.

⁸⁵ The Grudge (2020) – 00:32:09

Subjekt C se od obou předchozích liší nejvíce. Úvodní hudba sice začíná už během zobrazování loga distribuční společnosti, ale vzápětí pokračuje přes první hranou scénu, kde na chvíli zmizí, aby dala prostor efektům, které podpoří děsivost situace. Jakmile se situace uklidní, hudba se opět vrátí a pokračuje od hrané scény přes zobrazení titulků o smrtící kletbě až po titulek názvu filmu, spolu se kterým se rozplyne.

Výběr hudby u remaků a její následné zpracování jsem řešila také v rozhovorech s Marti D. Humphreyem a Jeffrey Pittsem. Z rozhovorů vyplývá, že ani jeden z těchto tvůrců se na výběru hudby nepodílel.

Marti D. Humhrey: „Režisér si vybral skladatele Christophera Younga. Vzal jsem jeho stopy a smíchal je do finální podoby.“⁸⁶

Jeffrey Pitts: „O výběr hudby se staral režisér a editor hudby. Režisér měl celkem jasnou představu o výběru hudby, se kterou chtěl pracovat.“⁸⁷

⁸⁶ Celý rozhovor s Marti D. Humphreyem je k nalezení v Příloze I této diplomové práce.

⁸⁷ Celý rozhovor s Jeffrey Pittsem je k nalezení v Příloze II této diplomové práce.

ZÁVĚR

Ve své práci jsem porovnala tři verze filmu *The Grudge* a musím uznat, že rozdíl mezi čistě japonskou verzí z roku 2000 a čistě americkou verzí z roku 2020 je značný. V hodnocení je ale nutné přihlédnout také k již zmíněným okolním faktorům, které tuto rozdílnost podpořily. Proto nyní zhodnotím jednotlivé dvojice subjektů mezi sebou.

Začnu nejradikálnějšími rozdíly, které se jasně projevují u subjektů A a C. Náboženské faktory byly pravděpodobně určující pro změnu dějové linie, která dala prostor většímu množství duchů než v originále, což přirozeně nutilo zvukaře ke změně duchařských motivů.

Zde se tedy objevil nový prostor pro kreativitu tvůrců remaku, která ale byla samozřejmě stále ovlivněna originálním dílem. Motiv ženského ducha je pro všechny verze filmu směrodatný, jelikož je pro diváky velmi snadno a silně zapamatovatelný. Mix nových mužských a typických ženských motivů se tak nabízel vzhledem k vizuálu, kde se již objevují noví duchové, ale zároveň dochází k zachování typického a pro *The Grudge* charakteristického původního zvuku.

Nejradikálnějším rozdílem v těchto subjektech bylo použití hudby, která v subjektu C pokrývá zhruba tři čtvrtiny filmu, kdežto v subjektu A pokrývá pouze desetinu filmu. Zde se jasně projevuje rozdílnost hybatele emocí v těchto odlišných kulturách. V amerických hororových filmech jsou emoce diváků vedeny primárně hudbou, která tím pádem musí zaobírat větší prostor. Stejně tak jsou všechny další složky filmu jasně definované, aby divák nemusel příliš přemýšlet a byl jasně vedený správným emočním i dějovým směrem.

V japonských hororových filmech je převážně využíváno podprahového vedení diváků ruchovou složkou filmu. Často využívají charakterově podobné zvuky duchů s typickými zvuky prostoru, kde se děj odehrává, tak, aby divákům tyto nenápadné zvuky naháněly strach, ačkoliv duch zrovna není na scéně. I přes to, že jsem každý z rozebíraných filmů viděla několikrát, měla jsem u subjektu A v některých místech problém rozlišit například vrzání půdy od hrdelního klokotaného zvuku ženského ducha.

U subjektů A a B se může na první pohled zdát, že budou svým zpracováním velmi podobné, jelikož se oproti původnímu filmu nezměnil ani děj, ani podstatná část štábu.

Z hlediska podobnosti tvorby vzhledem k dalším subjektům je subjekt B svým zpracováním mnohem blíže k subjektu A, tedy k japonské verzi, avšak prvoplánově by jej diváci přiřadili spíše k americké verzi.

Užitím hudby i ruchů je subjekt B se subjektem A velmi podobný. Nejenže typický hrdelní zvuk ženského ducha zůstává naprosto totožný, ale také zde jsou zvuky duchů proplétány s ruchy prostoru, ve kterém se děj odehrává.

Radikální rozdíl mezi subjekty A a B je v užívání atmosfér. U subjektu A si jich divák sotva všimne, a celý film tak prožívá v tichém napětí. V subjektu B jsou atmosféry naopak velmi plné a znatelné, což dotváří napětí v kontrastu s protichůdnými tichými scénami. Navíc přeplněnost atmosfér různými hlasy města paradoxně vyvolává podobný efekt jako tiché atmosféry v subjektu A. Jejich tichost zde vytváří pocit samoty, ve které se postavy nacházejí, a tím stupňují napětí a děsivost, jelikož se hrdinům nemůže dostat pomoci.

V subjektu B také figuruje samota hlavní hrdinky, avšak je jí dosaženo jiným způsobem. Ruku v ruce zde působí přeplněné rušné atmosféry doplněné vizuální stránkou filmu. Diváci tak vidí jedinou západní postavu v přeplněném asijském prostředí. Hlavní hrdinka díky tomu působí odtrženě od okolního světa a opět vyvolává v divácích pocit, že se jí nedostane pomoci tak snadno.

I přes to, že na scénáři subjektu B pracovali Američané, stále je zde zachováno pomalejší tempo vyprávění, a tím také prostor pro silnější užití ruchové složky. Co se týče technologického pokroku, je v těchto subjektech mírně patrný, avšak ne v takovém rozsahu jako u subjektu C. Tato podobnost je pravděpodobně dána nejkratším rozestupem mezi jednotlivými subjekty, tedy pouze čtyřmi léty.

Prostor pro zvukaře u subjektu B byl o dost omezenější než u subjektu A. Kromě změny ve využití atmosfér zůstávají ve filmu stejné motivy, což vede pouze k jejich odlišnému načasování a umístění v prostoru. Největší volnost ve své tvorbě dostali zvukaři u subjektu B v možnostech akusmatických dialogů v prokletém domě, kde se nemuseli tak striktně držet originálu.

Ačkoliv jsou subjekty B a C oba velmi americké, subjekt C se až příliš snaží oprostít od originálu, což je patrné nejen z dramaturgického zpracování scénáře, ale také na

jednotlivých principech, které jsou v subjektu použity. Scénář sice navazuje na původní příběh a první scéna před titulky o smrtícím prokletí se v původním domě odehrává, zbytek děje je ale kompletně přesunut do amerického prostředí. Tato změna dala tvůrcům větší možnosti k oprostění se od originálního zpracování.

Již zmíněný rozdíl v použití hudby vede subjekt C také k rozdílnému zacházení s ostatními složkami zvuku. Atmosféry ustupují do pozadí stejně jako v subjektu A, ale v momentě, kdy se pro ně najde prostor, blíží se svou zaplněností a výrazností spíše subjektu B. Podobný princip se projevuje také u ruchové složky, která je upozaděna ve prospěch hudby a dostává prostor pouze pro konkrétní a důrazné prvky.

Je pro mě zatěžko určit, který ze subjektů je zvukově zajímavější, protože každý využívá trochu odlišné principy. I přes to, že se subjekt C může zdát nejnudnějším, hudební složka je velmi propracovaná a zaslouží si větší pozornost.

Subjekt A je technicky slabší, ale vyvažuje to svými originálními přístupy, což se u subjektu B projevuje v opačné tendenci. Technická stránka je již lepší, avšak originalita přístupů je oslabena využitím již fungujících principů.

Kdybych měla sama určit, který ze subjektů funguje divácky nejlépe, vybrala bych subjekt B, ve kterém se setkávají strategie obou národností, a vytváří tím vyváženější výsledek, přestože se jedná pouze o „béčkový“ horor.

Závěrem zmíním závěrečnou část rozhovoru s Jeffrey Pittsem: „Udělal jsem na tom velký kus práce. Jsou tam části, na které jsem pyšný. Jsou věci, které se tam nedostaly, i když jsem si je tam přál. Ale to nebylo moje rozhodnutí. U filmu to funguje tak, že 20–40 % vaší práce je vystřiženo. Některé scény na začátku dokonce ani neexistovaly, jako třeba tahle. A myslím si, že je opravdu skvělá. Já si třeba ukládám i věci, které se vyhodily, když se mi líbí. Dá se to využít taky jinde.“

Pro *The Grudge* jsem používal hodně archivních zvuků. Důležité je s těmito archivními zvuky pracovat a během editování je přetvořit v něco unikátního. Je potřeba přemýšlet nad tím, jak s tím zacházet, aby diváci nepoznali, že už ten zvuk někde slyšeli. Je v tom hodně práce. Existuje archivní zvuk, tuším, že se jmenuje *Wind gass sand*, a je součástí jednoho z hollywoodských zvukových balíčků. Používají ho všichni, protože je skvělý. Taky jsem ho už několikrát použil. Občas ho v některých filmech poznávám a baví mě

sledovat, jak rozdílně s ním jednotliví zvukaři zacházejí. Ale já ho samozřejmě poznávám proto, že ho sám používám. Normální diváci pravděpodobně nemají šanci si toho všimnout. Takže dělejme to. Používejme zvuky a hrajme si s nimi!”

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH ZDROJŮ

1. Nenávist (The Grudge) – Je to Kruh, není to Kruh...? [online]. Kritiky.cz, 2005 [cit. 2022-02-07]. Dostupné z: <https://www.kritiky.cz/nenavist-the-grudge---je-to-kruh-neni-to-kruh.../>
2. Takashi Shimizu [online]. Wikipedia, 2021 [cit. 2022-02-07]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Takashi_Shimizu
3. Nenávist: Recenze [online]. Moviezone, 2020 [cit. 2022-02-07]. Dostupné z: <https://film.moviezone.cz/nenavist-2020/recenze>
4. Nenávist (2004) [online]. Horror-web.cz, 2013 [cit. 2022-02-07]. Dostupné z: <https://www.horror-web.cz/clanky/nenavist-2004.html>
5. The Grudge's Ghost Origin Story Explained [online]. ScreenRant, 2020 [cit. 2022-02-05]. Dostupné z: <https://screenrant.com/grudge-movie-ghost-origin-story-legend-explained/>
6. The Grudge (film series) [online]. Wikipedia, 2022 [cit. 2022-02-07]. Dostupné z: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/The_Grudge_\(film_series\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/The_Grudge_(film_series))
7. Americké remaky japonských hororů [online]. 25fps, 2009 [cit. 2022-02-05]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2009/americke-remaky-japonskych-hororu/>
8. Japanese superstitions [online]. Wikipedia, 2021 [cit. 2022-02-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_superstitions#Unlucky_numbers
9. Metody pozápadňování japonských hororů [online]. Brno: Masarykova universita, 2009 [cit. 2022-02-07]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/zz8oh/METODY_POZAPADNOVANI_JAPONSKYCH_HORORU.pdf
10. Great music and sound design is essential to striking the right chord of fear and suspense in audiences and fully investing them in a horror film's story. [online]. Bloody blog, 2020 [cit. 2022-02-07]. Dostupné z: <https://morbidlybeautiful.com/sound-design-horror-movies/>

11. J-Horror: Its Birth and the Theory behind It [online]. Kansai University Graduate School of Letters: Kansai University Graduate School of Letters, 2012 [cit. 2022]. Dostupné z: https://www.academia.edu/26305269/J_Horror_Its_Birth_and_the_Theory_behind_It
12. McRoy, Jay. Japanese horror cinema. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2005. xviii, 220 stran. ISBN 0-8248-2990-5.
13. Chion, Michel. Hlas ve filmu. Přeložil Josef FULKA. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2020. ISBN 978-80-7331-209-1.
14. Bordwell, David – Thompsonová, Kristin (2011): *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze.
15. Bordwell, David – Staiger, Janet – Thompson, Kristin (1985): *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, s. 32, 33, 66, 85, 365, 616, 617.
16. Thompson, Kristin (1999): *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
17. Jump scare [online]. Wikipedia, 2022 [cit. 2022-07-16]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare
18. The V-Cinema Notebook, Part 1. MIDNIGHTEYE [online]. Rotterdam: Tom Mes, 2014 [cit. 2022-07-17]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/features/the-v-cinema-notebook-part-1/>
19. American Remakes of Japanese Films: The Good, the Bad, and the Shameless Rip Offs. Worldly Magazine [online]. Burwood, Victoria, Australia: Worldly Magazine, 2020 [cit. 2022-08-15]. Dostupné z: <https://wordlypress.wordpress.com/2020/10/26/american-remakes-of-japanese-films-the-good-the-bad-and-the-shameless-rip-offs/>

SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Portrét Takashi Shimizu (vlevo) a Nicolase Pesca (vpravo)	10
Obrázek 2 – Plakáty vybraných verzí filmu The Grudge (vlevo Ju-on: The Curse 2000, uprostřed The Grudge 2004, vpravo The Grudge 2020)	12
Obrázek 3 – Momenty největšího zděšení postav při pohledu na Kayako z filmu Ju-on: The Curse (2000)	19
Obrázek 4 – Momenty největšího zděšení postav při pohledu na duchy z filmu The Grudge (2020)	19
Obrázek 5 – Typická verze ženského ducha ve filmech The Grudge	30
Obrázek 6 – Duch chlapečka (vlevo) a duch dívky (vpravo)	32
Obrázek 7 – Marti D. Humphrey	52
Obrázek 8 – Jeffrey Pitts	64

SEZNAM POUŽITÝCH TABULEK

Tabulka 1 – Divácké hodnocení jednotlivých verzí filmu The Grudge	16
Tabulka 2 – Počet diváckého hodnocení jednotlivých verzí filmu The Grudge	16
Tabulka 3 – Přehled rozpočtů jednotlivých verzí filmu The Grudge	20
Tabulka 4 – Přehled termínů natáčení a distribuce jednotlivých verzí filmu The Grudge	20

PŘÍLOHA I ROZHOVOR S MARTI D. HUMPHREYM

ZŠ: Jak jste se na remaku podílel?

MDH: Byl jsem Dialog and Music Re-Recording Mixer. Míchal jsem to v roce 2004. Úzce jsem spolupracoval s režisérem a Paulem Ottossonem, abych dodal filmu celkovou zvukovou rovnováhu. Sound Effects Re-Recording Mixer byl Kelly Vandever.

ZŠ: Viděl jste před tím originální verzi filmu?

MDH: Ne, nikdy jsem originál neviděl. Paul Ottosson byl Supervising Sound Editor / Sound Designer. Najal mě, abych smíchal „The Grudge“. Smíchal jsem to, jak jsem považoval za vhodné.

ZŠ: Chtěl po Vás režisér, abyste se nějakým způsobem držel originální verze?

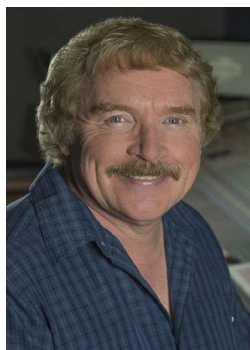
MDH: Režisérem byl Takashi Shimizu, stejný režisér jako u původní verze. Nepamatuji si, jestli po mě něco takového chtěl.

ZŠ: Myslíte, že kdyby se nejednalo o remake nebo byste měl jiného režiséra, udělal byste něco jinak?

MDH: Nemyslím si to. Smíchal jsem to přesně tak, jak jsem to v tu chvíli považoval za vhodné.

ZŠ: Kdo stál za výběrem hudby?

MDH: Režisér si vybral skladatele Christophera Younga. Vzal jsem jeho stopy a smíchal je do finální podoby.



Obrázek 7 – Marti D. Humphrey

PŘÍLOHA II ROZHOVOR S JEFFREY PITTSEM

ZŠ: Viděl jste originální verzi před tím, než jste začal pracovat na remaku?

JP: Ano, viděl jsem The Grudge asi desetkrát. Je to fenomenální. Možná jsem viděl tu verzi z roku 2006?

ZŠ: To bude pravděpodobně ta z roku 2004.

JP: Ano.

ZŠ: The Grudge má zatím třináct verzí. Viděl jste je všechny?

JP: Neviděl jsem všechny, ale viděl jsem jich více. Postupně mi začaly připadat trochu divné, takže jsem viděl jen nějaké úseky, víc ne. Ale originální verze, tuším že se jmenuje Ju-on, to je úžasný film. Ten byl pro mě nejsilnější.

ZŠ: Mělo to nějaký vliv na Vaši práci?

JP: Ano. Právě hrdelní zvuk. Původně jsme využívali různé dýchavičné zvuky a křupání a došli jsme takto celkem daleko, ale nebyl to The Grudge. Nechtěli jsme vynechat to, čím se film ve světě vepsal do paměti, takže jsme se vrátili k originálnímu klokotavému hrdelnímu zvuku.

ZŠ: S ohledem na svou diplomovou práci jsem viděla několik verzí The Grudge a četla hodně článků. V prvních verzích tento zvuk vytvořil sám režisér. Ve Vaší verzi se objevuje více duchů, žen i mužů. Tento typický hrdelní zvuk je tak využit rovnou v několika variantách. Kdo přišel s touto diferenciací?

JP: Byl to nápad režiséra, ale původní zvuk jsme měli jen jeden. Nevím, jestli jste to někdy sama zkoušela, ale je to dost náročné a já to třeba vůbec nedokážu udělat. Jediným zdrojem v okolí byla má žena, která hned řekla: „Vy chcete tohle?“ a hned začala zvuky vydávat. Prolíná se tam samozřejmě více zvuků, jako třeba křupání, ale jsem rád, že se nám podařilo implementovat tento ikonický zvuk. Hlavní bylo, že jsme měli zdroj, který jsme mohli sami nahrát, protože každý záznam zní jinak, a my jsme si tak mohli vymyslet, co jsme chtěli.

ZŠ: Měli jste pocit, že máte nějaká omezení, protože sice děláte něco nového, ale zároveň víte, že se odvíjíte od již vzniklého díla? Jak velký byl Váš prostor pro kreativitu?

JP: Hranice jsou dobré, protože vám vymezují prostor, ve kterém se pak pohybujete. V některých ohledech je to jednodušší, v některých složitější. Právě proto jsme chtěli zůstat oddaní originálu, což byl právě zmíněný hrdelní zvuk, ale zároveň jsme se to snažili udělat modernější, a současně jsme to chtěli ozvláštnit a zapojit svůj vlastní vklad. Nastavené hranice dávají zároveň prostor pro drobná vybočení. V tomto filmu jde především o atmosféru – například když se postava ve sklepení dívá na nahrávací zařízení. Vše jsme si nahráli nově a čistě a potom jsme měli prostor pro jakékoliv úpravy. Jak jsem zmínil, v původním záměru byl hrdelní zvuk odlišný a film jsme už měli prakticky hotový, ale nakonec jsme se to rozhodli celé předělat, protože je to známý zvuk a kde jinde by se dal použít, než právě ve filmech *The Grudge*. Je to tak výrazný zvuk, že kdyby se objevil v jiném filmu, diváci by mohli očekávat právě jednoho z těchto původních duchů.

ZŠ: Zajímá mě hudba, kterou jste použili. V porovnání s jinými verzemi jste ji využili mnohonásobně více.

JP: O výběr hudby se staral režisér a editor hudby. Režisér měl celkem jasnou představu o výběru hudby, se kterou chtěl pracovat, takže to bylo celkem fajn.

ZŠ: Nejsem si jistá, jestli to dokážete říct, ale myslíte si, že byste něco udělal jinak, kdyby tento film nebyl remakem, ale originálem?

JP: No... Tak přemýšlím – co je to vlastně originální příběh? Snažili se o to i u posledního filmu *The Ring*⁸⁸. Rozhodně si myslím, že pokud by to byl úplně nový film a zvládli byste ho zpracovat tak jako *Ju-on*, měli byste velké štěstí. Je tam velmi pomalé tempo a postupně se poodkrývá, co se vlastně děje. Což moc filmů nezvládne zachytit a ten náš to vlastně taky nedokázal. Když se podíváte na film *Ju-on*, vidíte postupné odhalování kočky, kluka a ženy. V této kombinaci se to drží, až je to nakonec kočka, kluk, žena a její manžel. Teprve tam přijdete na to, že její manžel je ten démon, který přijde

⁸⁸ Kruh – Gore Vebinski (2002)

a všechny je zabije. Do té doby jste takovou situaci neviděli, protože se jedná o postavu, o které celou dobu netušíte a víte o ní celkově jen velmi málo.

JP: Já vlastně nevím proč a vy možná budete vědět více, ale následuje tento trend více filmů? Nebo prostě zahodí postavu manžela a zůstanou jen s postavou té ženy?

ZŠ: Verze, které jsem viděla, tento trend následovaly. Přiznám se, že si teď nevybavuji, jestli jste ve svém filmu použili motiv kočky?

JP: Ne, my jsme měli pouze tu ženu. Je to tou americkou předělávkou. Většinou vyhadzujeme spoustu věcí tak, aby to fungovalo pro všechny idioty, co tady máme. Ale opravdu. Děláme testovací projekce na co možná nejširším okruhu lidí, abychom se ujistili, že je vše pochopitelné. Takže v momentě, kdy se dostaneme k propleteným příběhovým liniím, ztrácíme lidi. Proto se dostáváme do situace, kdy musíme udržet co nejjednodušší linku.

JP: Například v Ju-on se objevuje časová smyčka, kde se objevuje postava manžela, který je už několik let ztracen. Tenhle typ věcí prostě proletí hlavami Američanů bez toho, aby to pochopili, a začnou se v takovém typu příběhu ztrácet. Prostě by tomu nerozuměli, nejsou na to připraveni.

ZŠ: Myslím, že z většinového hlediska je to u nás dost podobné. Hlavně japonské nebo obecně východní filmy jsou naprosto odlišné od typické kinematografie a diváci je pak nechtějí nebo nemůžou chápat.

JP: V Japonsku se obecně předpokládá, že duchové existují, a jsou tak vlastně součástí jejich kultury. Takže si myslím, že takovéto filmy mají u nich mnohem větší úspěch, a snadněji se tak v Japonsku prodávají. Ale není to tak jen v Japonsku, podobně to mají další východní země. Například I saw the devil⁸⁹ z Jižní Korey. Viděla jste to?

ZŠ: Zatím ne.

JP: To by se vám líbilo. Je to skvělý film a hodně děsivý. Má ale „vibe“ Jižní Korey. Rozhodně to doporučuji, pokud jste viděla většinu filmů The Grudge.

⁸⁹ Viděl jsem ďábla – Jee-woon Kim (2010)

ZŠ: Co si myslíte, že je důvodem, proč musíme přemýšlet o tvorbě remaků rozdílně oproti originálům? Myslíte si, že je to obecnějšími národnostními rozdíly nebo se jedná větší množství jednodušších diváků?

JP: Myslím si, že to děláme jednodušší, protože nejsme v Japonsku. Možná to není tím, že jsou Japonci chytřejší, ale jsou zvyklí na určitý typ hororů. Jejich horory procházejí postupnými změnami atmosféry. Zatímco v Americe, a možná i tam u vás, mají horory více lekaček. Hodně našich diváků to samozřejmě nemá rádo. Jdou do kina a bojí se, že je něco vyleká. Ale spousta diváků očekává vylekání už v prvních deseti minutách filmu. Pokud ho nedostanou, není to podle nich dobrý film. Otázka je: je to ta správná cesta? Pravděpodobně ne, já si to alespoň nemyslím. Podle mě je nejlepší horor právě o gradující atmosféře.

ZŠ: To je jedním z důvodů, proč jsem si vybrala tyto filmy. V japonských hororech dávají velký důraz na zvuk, kterým dotvářejí a stupňují děsivou atmosféru. V amerických filmech se mi to bohužel nedaří najít, a jak jste říkal, jde tam převážně o vylekání diváků. Znáte nějaký americký horor, který má tu správnou atmosféru?

JP: Zním, i když si nejsem jistý, jestli je americký. Viděla jste *Midsummer*⁹⁰?

ZŠ: Ne.

JP: Nebo *Hereditary*⁹¹, to má podobný charakter. A pak *The Witch*⁹².

ZŠ: *The Witch* jsem viděla.

JP: Ještě *The Lighthouse*⁹³. Ten jste viděla?

ZŠ: Taky ne.

JP: Tak na ten se určitě podívejte. Tam je atmosféra vybudovaná naprosto skvěle. Opravdu dobrý horor je vybudovaný atmosférou. Dokonce se stává, že si někteří diváci

⁹⁰ Letní slunovrat – Carsten Myllerup (2003)

⁹¹ Děsivé dědictví – Ari Aster (2018)

⁹² Čarodějnice: Pověst z Nové Anglie – Robert Eggers (2015)

⁹³ Maják – Robert Eggers (2019)

ani neuvědomí, že se jedná o horor. A to právě kvůli tomu lekání. Pokud jste třeba viděla film *Melancholia*⁹⁴ od Larse von Triera.

ZŠ: Ano.

JP: Značná část jeho filmů je taková. *Antichrist*⁹⁵ je taky horor. Chápete, co tím myslím?

ZŠ: Rozumím.

JP: Tohle můžete vzít jako příklady. Ty horory s propracovanou atmosférou existují, ale nejsem si jistý, jestli jsou americké. Lars von Trier určitě není Američan, ale chápete, ty filmy se někde tvoří. Nejlepší z nich jsou *The Witch* a *Midsummer*. Oba dva filmy jsou fenomenální. Pokud jste je ještě neviděla, určitě byste měla.

ZŠ: Dobře, podívám se.

ZŠ: Poslední věc, kterou bych s Vámi chtěla probrat, je práce s režisérem. Víím, že režiséři mají během tvorby filmů největší slovo. Jak máte tedy nastavenou spolupráci, pokud máte třeba jiné nápady, které se od těch jejich liší?

JP: Pravidelně máme meetingy, na kterých o filmu mluvíme. Do filmu *The Grudge* jsem byl zainteresovaný od samého začátku, stejně jako režisér, takže nám to celou dobu klapalo. Čtyři roky svého života jsem strávil sledováním japonských hororů. Bylo to sice už před deseti nebo dvaceti lety, ale v tomhle jsme si s režisérem sedli a bylo to pro nás úplně přirozené. Když jsme začali pracovat na *The Grudge*, nebylo to jen o mě a režisérovi, do hry vstoupily i další faktory. Produkce měla nějaké nápady, marketing měl nějaké nápady. I když děláte u filmu zvukovou postprodukci, dotýká se vaší práce také spousta dalších rukou. Musíte pracovat v systému, kde každý dělá svou práci, protože pokud ne, vyjde z toho špatný film. Skončíte s filmem, který není ničím ojedinělý. Protože aby vznikl dobrý film, musíte spojit hlavy dohromady a vytvořit ho společně. Takže tahle na tom pracujeme. Na hororových filmech dokážete během tvorby vždycky

⁹⁴ *Melancholie* – Lars von Trier (2011)

⁹⁵ *Antikrist* – Lars von Trier (2009)

najít nějakou unikátní věc, ale pak vidíte ty nízké rozpočty a amatérské herce... Je těžké najít ideální průsečík nízkého budgetu a kvalitní práce.

ZŠ: Tvoříte hodně remaků?

JP: Dělal jsem Blair Witch⁹⁶, tedy tu americkou verzi. Hmm, dělal jsem ještě nějaký další? Co jsem dělal?

ZŠ: Máte rozsáhlý seznam, který jsem sice viděla, ale nevím, jestli jsou tam ještě další remaky.

JP: Dělal jsem třeba Death Note⁹⁷. To je asi technicky taky remake. Takže... chtěl bych nadále dělat jen remaky? Asi ne, ale zase – musí mít filmy jako Death Note vždy stejný konkrétní zvuk? Ne. Může to být zcela originální. Nejde o originál typu: tohle je zvuk této knihy. To se nestává. Pro Blair Witch jsme vytvářeli hodně dechů, protože jsme vizuálně ukázali i tu čarodějnici a další věci, které v předchozím filmu nebyly. Takže jsme měli vlastně více prostoru, než měli v originále.

JP: Problém s originálními horory je... právě jsem totiž jeden udělal... že mívají spíše menší budget. Na nový originální horor nedostanete větší budget. Na investory působí síla toho, co je jisté. Dají vám peníze, pokud předpokládají, že se jim opět vrátí a ještě tím něco vydělají. Chtějí mít jistotu v návratnosti. Teď jsme dělali film Seance⁹⁸, bude to mít premiéru v květnu⁹⁹. Když to bude mít velký úspěch a chtěli by vytvořit další díl – doufám, že to neudělají, ale řekněme, že ano, možná by tomu pak dali i větší budget.

JP: Jako třeba po Ju-onu dostal film The Grudge. Ju-on měl malý budget. Vždyť je tam kluk s pomalovaným obličejem, chápete. Ale to vůbec nevadí, protože ten příběh je prostě skvělý. A takovýto pocit je těžké vytvořit. Tedy, můžete to dokázat i s malým budgetem, ale jen pokud máte excelentní příběh.

⁹⁶ Záhada Blair Witch – Daniel Myrick, Eduardo Sánchez (1999)

⁹⁷ Death Note – Adam Wingard (2017)

⁹⁸ Seance – Simon Barret (2021)

⁹⁹ Premiéra filmu byla 21. května 2021

ZŠ: Skvěle, myslím si, že mám, co jsem potřebovala a moc bych Vám chtěla za rozhovor poděkovat.

JP: To není za co. Jaký je vlastně cíl tohoto rozhovoru? Co z toho vznikne?

ZŠ: Píši práci na téma remaků a vybrala jsem si film The Grudge, protože má tolik verzí, že je skvělým příkladem pro toto hodnocení. Je zajímavé sledovat, jak různí lidé pracují, jak nad filmem přemýšlí, a rozebírat a porovnávat jejich výsledné verze. Na příští týden mám naplánovaný také rozhovor s Marti D. Humhreyem, který pracoval na verzi The Grudge z roku 2004.

JP: Ju-on je opravdu skvělá volba. Ve skutečnosti si myslím, že existuje pouze jeden americký hororový remake, který je lepší, než japonský originál, a tím je The Ring.

ZŠ: The Ring? Tím si upřímně nejsem jistá. Podle mě je i v tomto případě lepší originální verze.

JP: Vážně? No... myslím, že myšlenka tam byla lépe realizovaná. Právě kvůli tomu většímu budgetu. Tady mi to dávalo smysl a opravdu to fungovalo. Film mě celou dobu bavil, měl dobře zpracované CGI a podobně. Říkal jsem si, že je to opravdu skvělé, dobře udělané. Samozřejmě už ne ty další sequely, které pak přišly. Některé produkční společnosti vydávají nový film Přibližně co tři roky. Ale nedělají to proto, aby přišli s opravdu skvělým filmem, ale proto, že musí. Ve smlouvách mají určité závazky, které musí plnit, aby si udrželi licence. Je pro ně tedy výhodnější vytvořit co tři roky zhruba 2 000 000 dolarový film, aby si udrželi své licence. Jinak by to pro ně znamenalo vytvořit úplně nový film třeba i za 20 000 000 dolarů. I když myslím, že zrovna na nějakém novém filmu zrovna pracují. No... prostě je pro ně výhodnější si licenci pořád udržovat a točit levnější filmy. Vlastně tyto okolnosti hodně ovlivňují filmovou tvorbu.

ZŠ: Řekla bych, že finance mají dokonce největší vliv na vznikající kinematografii. A vlastně jsou také velkým důvodem, proč někteří lidé filmy podporují a točí. Ale dalším důležitým důvodem pro vznik remaků je neschopnost, nebo spíše omezená schopnost lidí rozpoznávat obličejové jiné kultury. Je to samozřejmě důležitý důvod, ale neřekla bych, že se dá tvorba nového remaku založit pouze na těchto dvou důvodech.

JP: Vlastně je ještě jeden důležitý důvod. Spouště lidem se nechce číst titulky. Alespoň tady u nás. Například Ichi the Killer¹⁰⁰ je naprosto skvělý film. Viděla jste to?

ZŠ: Ne, ale chystám se na něho už dlouho.

JP: Je to strašně divoký film. Režisérem je Takashi Miike, o něm jste slyšela?

ZŠ: Právěže už jsem slyšela hodně o něm i o jeho práci. Letos jsme ho zrovna probírali na univerzitě, proto mám jeho film na seznamu, ale z časových důvodů jsem to ještě nezvládla.

JP: Tak to určitě dožeňte. Já ho viděl. Když se podíváte na Miikeho práci, je až neuvěřitelné, kolik filmů natočil. Je to asi 150 filmů. Některé filmy dokonce vymyslel během dovolené, to je opravdu šílené. Na dovolené vymyslel film a během dvou týdnů ho natočil. Jenže tyto filmy opravdu nejsou špatné. Víte, věřím, že remake The Grudge z roku 2004 je lepší než náš nový remake. Hlavně po příběhové stránce. Ale myslíte si, že je lepší příběhově nebo zpracováním?

ZŠ: Největším rozdílem ve Vaší verzi a té z roku 2004 je, že ji natočili podle originálního příběhu a největší změnou je herecké obsazení. Oproti tomu Vaše verze začíná přibližně tam, kde předchozí verze končí, a jedná se pak o úplně jiný příběh. Ale nemyslím si, že je tento rozdíl důležitý. Já hodnotím spíše zpracování než samotný příběh, ale v některých momentech to jde ruku v ruce.

JP: Rozumím.

ZŠ: Když jste načal téma titulků, které diváci často nechtějí číst, myslím, že v tom je u nás trochu rozdíl. Tím, že jsou v současné době hodně populární právě americké filmy, jsme na sledování titulků o něco zvyklejší. Dalo by se proto říct, že bude divákům jedno, jestli budou sledovat americký film s českými titulky, nebo japonský film s českými titulky, ale není to tak. Čeští diváci mají stejně většinou radši americké remaky těchto japonských hororů.

¹⁰⁰ Ichi the Killer – Takaši Miike (2001)

JP: Páni. Pokud jste u vás zvyklí na filmy s titulky, tak je to super. V tomhle ohledu jsou Američané hrozně rozmazlení. Já osobně nerad sleduji dabované filmy, protože tím o hodně přicházím. I přes to, že existují mezinárodní pásy a zvukaři se to snaží dělat podobně jako originály, nezní to tak. Dabing z toho vždy hrozně vystupuje a některé zvuky se můžou úplně ztratit. Takže já bych rozhodně dal přednost tomu, pustit si originál, slyšet hlasy, které patří zobrazeným hercům a užít si původní zvuk. Jenže když takový film pustíte v jakémkoliv multiplexu v Americe, diváci vám na něho nepřijdou. Prostě protože má titulky. To nikdo nechce absolvovat.

ZŠ: To je škoda. Jak to vlastně máte teď během Covidu? Máte zavřená kina, ale na filmech dále pracujete?

JP: Ano. Vlastně teď, když jsou lidé doma, je velký zájem o TV show, takže na jedné teď dělám. A pak budu pracovat na dalších pěti částech V/H/S/94¹⁰¹, které budou k vidění na nějaké streamovací službě. Vlastně jsem jen malinko změnil svou práci. Namísto filmů určených do kin dělám filmy určené na stream. Ale samozřejmě už se těším, až se to vrátí do normálu. Myslím, že jakmile se to znovu otevře, lidé se do kin pohnou. Raději pracuji na filmech do kin než na seriálech pro televizi. Připadá mi, že televize dělá pořád dokola to stejné, kdežto u filmů se přichází stále s novými nápady. Na The Grudge jsme měli dostatek času a mohli jsme si vyhrát se sound designem. Snažili jsme se, aby to bylo nové a fungovalo to v této době.

ZŠ: Jak dlouho jste pracoval na filmu The Grudge?

JP: To už si nepamatuju. Počkejte, podívám se do kalendáře. Film jsme začali editovat už v září 2018. Dělali jsme na něm až do prosince 2019. Ale nepracovali jsme na něm v jednom kuse. Prvně jsme to měli od září do prosince 2018. Pak probíhaly nějaké dotáčky a podobně, to trvalo několik měsíců. Po nich jsme se k tomu vrátili a pracovali jsme na tom určitě 12 týdnů, možná dokonce i o něco víc.

ZŠ: To je docela dlouhá doba. Tipla bych, že když je to remake, budete na to mít méně času, aby to bylo co nejlevnější.

¹⁰¹ V/H/S/94 – Simon Barrett, Chloe Okuno, Ryan Prows, Jennifer Reeder, Timo Tjahjanto (2021)

JP: To je pravda, času bylo dost. Snažili jsme se to udělat opravdu dobře. Po pár měsících práce jsme udělali temp mix, který nám zabral dva nebo tři dny. Pak byly zkušební projekce, kde jsme dostali spoustu podnětů od prvních diváků. Po zkušebních projekcích se film znovu přestříhával tak, abychom zapracovali všechny podněty, znovu jsme připravili temp mix a takto několikrát dokola. Šlo nám o to, aby to bylo co nejlepší a abychom zapracovali všechny připomínky. Ta dlouhá postprodukce neobsahovala čistě jen naši práci, ale taky tyto projekce a opětovné úpravy. Vznikalo několik variant efektů, něco se vyhazovalo... Kdybychom na tom pracovali kratší dobu, sice by se tím ušetřilo, ale výsledek by nebyl tak dobrý a přišlo by méně diváků, takže se tyto testovací projekce opravdu vyplatí a jsou ve výsledku výhodnější. Takto se pracuje i na filmech Netflixu. Je to šílené.

ZŠ: Myslím, že je dobré konzultovat film během tvorby s diváky, protože pro ně to přece tvoříme.

JP: To rozhodně. Když jsem dělal svůj první remake, tak se zkušebním divákům vůbec nelíbil. Během té projekce byli diváci naprosto zděšení. Během nějaké scény dokonce jedna divačka nahlas křičela a já si říkal, že je to skvělé. Ale naopak, bylo to na ně až příliš hrozné.

ZŠ: Oslovujete na každou další projekci stejné diváky, abyste mapovali, jak na ně zapůsobily provedené změny, nebo volíte vždy nové diváky?

JP: Vždy nové. Víte, hororové filmy jsou zvláštní. Když točíte film, chcete, aby měl úspěch a dobré hodnocení. Jenže horory moc dobré hodnocení nemívají. Je paradox, že pokud uděláte opravdu dobrý horor, který na diváky působí, můžou ten film začít nenávidět. Napíšu pak hodnocení, že je to odporný film. Proto, když oslovujeme diváky na zkušební projekce, snažíme se obsáhnout cílovou skupinu a to je někdy těžké. U remaků se taky ptáme, kdo viděl originál, a s těmi, kdo se přihlásí, pak diskutujeme separátně.

ZŠ: Takže na zkušební projekce chodíte taky, abyste viděl, jak to na diváky zapůsobilo?

JP: Ano, většinou chodím na dvě až tři zkušební projekce. Občas bývají reakce diváků hodně zajímavé.

ZŠ: Když se zpětně zamyslíte nad filmem The Grudge. Udělal byste teď něco jinak?

JP: Asi ne. Udělali jsme na tom velký kus práce. Jsou tam části, na které jsem pyšný. Jsou věci, které se tam nedostaly, i když jsem si je tam přál. Ale to nebylo moje rozhodnutí. Vy jste viděla všechny verze, to já ne. Ale co si myslím, že je v naší verzi opravdu unikátní, jsou změny perspektivy vyprávění z protagonistky na jinou postavu. Pro mě tato změna působí ojedinele a snažil jsem se na té části pracovat odlišně od zbytku filmu. Chtěl jsem, aby to působilo rázněji a energičtěji. Je takový moment v nějaké jiné verzi?

ZŠ: Myslím, že ne. Sice jsem asi dvě verze neviděla, ale v žádné si to nevybavuji.

JP: To jsem si myslel. Je to důležité pro odhalení příčiny toho všeho, co se tam děje. U filmu to funguje tak, že 20–40 % vaší práce je vystřiženo. Některé scény na začátku dokonce ani neexistovaly, jako třeba tahle. A myslím si, že je opravdu skvělá. Já si třeba ukládám i věci, které se vyhodily, když se mi líbí. Dá se to využít taky jinde.

ZŠ: Takže si děláte vlastní zvukový archiv, se kterým pak pracujete v dalších filmech?

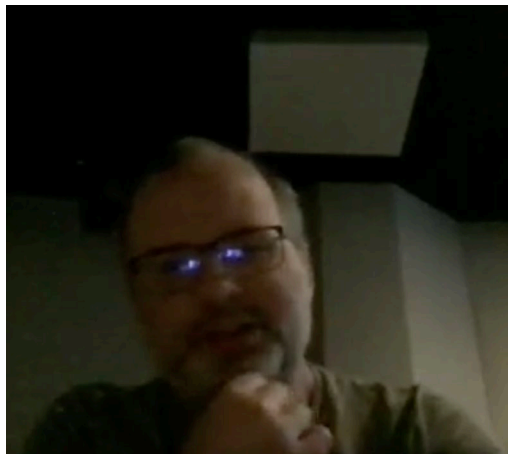
JP: Ano, archivuju si více méně vše, co nahraju. A já nahrávám hodně. Nikdy nevíte, co se vám bude hodit, protože to nemusíte použít jako konkrétní zvuk, můžete ty zvuky navrstvit, a vytvořit tak něco jiného. Například mám uložený každý hrdební zvuk, který jsme nahráli, ale pravděpodobně to nikdy nebudu moct použít, protože to je typický zvuk filmu *The Grudge*. Nevím, jestli se mi to někdy bude na něco hodit. Tyhle ty zvuky typické pro konkrétní film pravděpodobně nikdy nevyužiju. Například pro remaku filmu *Blair Witch* jsme taky nahrávali typický zvuk, který v žádném jiném filmu nepoužiju. Anebo bych vlastně mohl, třeba si to lidé spojí.

ZŠ: Můžete z toho udělat záměrný vtip jen pro zasvěcené.

JP: To občas děláme. Ale nic příliš výrazného. Mrzí mě, když vidím ta kvanta filmů, která používají stejné zvuky. Jako třeba wilhelmův výkřik. To už musí znát každý divák. Když ve vysoko rozpočtovém filmu použijete tři stejné wilhelmovy výkřiky, které nahrál někdo jiný před vámi, to přece nemá smysl. Proč někdo něco takového udělá? Proto si na opětovné používání výrazných zvuků dávám pozor.

ZŠ: Já mám taky svůj vlastní archiv a občas z něho používám atmosféry, které nejsou snadno rozpoznatelné. Ale stejně ráda nahrávám pro každé dílo nové zvuky a hraju si s nimi.

JP: Samozřejmě. Je potřeba to rozlišovat. Nemusíte nahrávat pokaždé jiné otevírání dveří, protože to moc lidí nerozezná. Jiné to je, pokud točíte v nějakém atypickém domě a nahráváte si v něm úplně všechno. V tom případě je dobré si v něm nahrát i různá otevírání a zavírání dveří. Ale ne každý film potřebuje originálně nahrané dveře. Třeba pro *The Grudge* jsem používal hodně archivních zvuků. Důležité je s těmito archivními zvuky pracovat a během editování je přetvořit v něco unikátního. Je potřeba přemýšlet nad tím, jak s tím zacházet, aby diváci nepoznali, že už ten zvuk někde slyšeli. Je v tom hodně práce. Existuje archivní zvuk, tuším, že se jmenuje *Wind gass sand*, a je součástí jednoho z hollywoodských zvukových balíčků. Používají ho všichni, protože je skvělý. Taky jsem ho už několikrát použil. Občas ho v některých filmech poznávám a baví mě sledovat, jak rozdílně s ním jednotliví zvukaři zacházejí. Ale já ho samozřejmě poznávám proto, že ho sám používám. Normální diváci pravděpodobně nemají šanci si toho všimnout. Takže dělejme to. Používejme zvuky a hrajme si s nimi!



Obrázek 8 – Jeffrey Pitts

Devil's Daughter – Laura St. Jude

Your hiding in the mid will heal

But death is a promise and I hold that promise ring

Don't let me hear you cry about it, what she meant to you

I just can't stand

Don't think that I don't hear you call her name out through the night

And when you're holding me, I know it's her you're holding tight

You better stop and look at me boy

Oh I'm giving you all of me Ooh I'm not ready to leave

I've got so much more to do

I wanna kiss him goodbye

I wanna say to him until he cries

Then he'll go, then I'll go, then he'll go See a man in my dreams and he's staring at me

He's taking my hand and he's pulling beneath

He says I'm here child, I'm here to take your way

Your the devil's daughter, and this is your day

But I'm not ready to leave

I've got so much more to do

I wanna kiss him goodbye

I wanna say to him until he cries

Then he'll go, then I'll go, then he'll go

Too Many Times – Peter Sivo Band

Too many times you said goodbye

Too many times you made me cry

You've broken my heart

Too many times

Sorry you say well so am I

You're sorry each day yet never try

I just can't forgive

Too many times

I know what you're thinking

But you're wishful thinking

Won't bring another chance

To you

Both of us are grown up

So we better own up

And face the fact that

We're through

Too many times you promised me

Too many times it's plain to see

It's happened before

Too many times