

Komparativní analýza jihokorejské a americké verze filmu Oldboy

Lucie Marková

Bakalářská práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Lucie Marková**
Osobní číslo: **K17133**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:**
Komparativní analýza jihokorejské a americké verze filmu Oldboy
2. Praktická část:
Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě
uvedené ve Výrobní knize AAV

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

1) Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Dokumentární série fotografií, správně adjustovaných, v rozměru 30x45cm na šířku, která zachycuje zajímavý moment v životě člověka. Důležitá je složka obsahová i výrazová. Barevnost či nebarevnost fotografií je podmíněna sdělením. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír Filmová korea

KOKEŠ, Radomír D. Mezi Drsnákem a Časem

LEE, Hyangjin Contemporary Korean cinema : identity, culture and politics

KLUSÁKOVÁ, Veronika; KŘIPÁČ Jan Dějiny světového film

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Art. Július Liebenberger, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **Mgr. Art. Július Liebenberger, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne:

Jméno a příjmení studenta:

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá komparativní analýzou dvou filmů, a to konkrétně jihokorejskou a americkou verzí filmu Oldboy. Zkoumá jak jejich základní rozdílnost od původní předlohy, tak oba filmy mezi sebou navzájem. Sleduje jejich vzájemnou odlišnost v pojetí tématu, ovlivnění kulturou a technickém zpracování. Dále je v ní nastíněna problematika tvorby remaku či adaptace podle japonské mangy a je poukázáno na značně vysokou procentualitu negativních reakcí na oba tyto fenomény.

Klíčová slova: Pak Čchan-uk, Spike Lee, Oldboy, Komparativní analýza, Remake, Adaptace

ABSTRACT

The bachelor's thesis deals with a comparative analysis of two films, namely the South Korean and American versions of the film Oldboy. It examines both their basic differences from the original manga and the two films to each other. It monitors their mutual distinction in the conception of the topic, the influence of culture and technical processing. It also outlines the issue of remake or adaptation according to the Japanese manga and points to a very high percentage of negative reactions to both of these phenomena.

Keywords: Park Chan-wook, Spike Lee, Oldboy, Comparative analysis, Remake, Adaptation

Děkuji panu Mgr. Art. Júliusovi Liebenbergerovi, ArtD. za rady a vědomosti, které mi během studia předal, a za jeho ochotu vždy s čímkoliv poradit. Dále také děkuji mé sestře Martině Jílkové za celkovou jazykovou korekturu této práce a rodičům za pevné nervy po celou dobu mého studia.

„V našich životech se setkáváme s dobrými i špatnými věcmi. Život je plný bolesti a neštěstí a to je to, co chci lidem ukázat.“ – Park Chan-wook

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I. TEORETICKÁ ČÁST	12
1 JAPONSKÁ MANGA JAKO PŘEDLOHA PRO FILM.....	13
1.1 Z KRESLENÉHO SVĚTA DO REÁLU ANEB PROBLEMATIKA ADAPTACE	13
1.1.1 Rozdíl v adaptaci mangy a běžného komiksu	14
2 REMAKE.....	15
2.1 HOLLYWOODSKÝ REMAKE	15
2.1.1 Remaky asijské kinematografie	16
3 PARK CHAN-WOOK	17
4 SPIKE LEE.....	19
II. ANALYTICKÁ ČÁST	20
5 OLDBOY (2003).....	21
5.1 TRILOGIE POMSTY	21
5.2 ANALÝZA	22
5.2.1 Narativní analýza	22
5.2.2 Stylistická analýza	23
5.2.3 Motivy.....	23
5.2.3.1 Hypnóza	23
5.2.3.2 Zrcadlo	24
5.2.3.3 Mravenci	26
5.2.3.4 Ruce	26
5.2.3.5 Příběh o Oidipovi.....	27
5.2.3.6 Zuby.....	27
5.2.4 Symbolika barev	27
5.2.4.1 Poselství.....	28
5.3 ROZDÍL MEZI FILMEM A PŘEDLOHOU	29
6 OLDBOY (2013).....	31
6.1 ANALÝZA	31
6.1.1 Narativní analýza	31
6.1.2 Stylistická analýza	33
6.1.3 Motivy.....	33
6.1.3.1 Myši	33
6.1.3.2 Muž z plakátu.....	34
6.1.3.3 Dopisy.....	34
6.1.4 Symbolika	34
6.1.4.1 Korejský Oldboy	34
6.1.4.2 Antagonista s britským přízvukem.....	35
III. KOMPARACE	36
7 KOMPARACE KOREJSKÉHO A AMERICKÝM FILMU OLDBOY	37
7.1 NARATIVNÍ ČÁST.....	37
7.1.1 Práce s časovou osou	37
7.1.2 Charakteristiky hlavní postavy a odlišné pojetí závěru filmu	38
7.1.3 Hlavní motiv antagonisty a pojetí incestu.....	39
7.1.3.1 Motiv.....	39
7.1.3.2 Pojetí incestu.....	39
7.1.4 Vykreslenost ostatních postav.....	40

7.2	KOMPARACE POHYBU KAMERY A PRÁCE SE SVĚTLEM	41
7.2.1	Práce s mizanscénou	41
7.2.2	Práce se světlem	41
7.2.3	Pohyb kamery	42
7.2.3.1	Jízda	42
7.2.3.1.1	Oldboy 2003	42
7.2.3.1.2	Oldboy 2013	43
7.2.3.2	Švenk	44
7.2.3.2.1	Oldboy 2003	44
7.2.3.2.2	Oldboy 2013	45
7.2.3.3	Využití jeřábu	45
	ZÁVĚR	46
	SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY	47
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	51
	SEZNAM OBRÁZKŮ	52
	SEZNAM PŘÍLOH	54

ÚVOD

Tématem této bakalářské práce je komparativní analýza jihokorejské a americké verze filmu *Oldboy*.

Práce poukazuje na problematiku tvorby remaků a odpovídá na otázku, proč se staly takovým fenoménem zejména v Hollywoodu. Práce se dále zabývá problematikou adaptací podle japonských komiksů manga.

V hlavní části práce rozebírá kulturní dopad na vytvoření díla se stejnou tematikou, zároveň se věnuje i rozdílnosti v technickém zpracování obou filmů, pohybu kamery, svícení, práci se symboly, hereckou akcí, poselstvím atd.

Zabývá se tedy důkladně prací dvou režisérů Park Chan-wooka a Spike Leeho. Porovnává korejskou novou vlnu s tou hollywoodskou a sleduje jejich propojenost a rozdílnost. Park Chan-wook tímto filmem konečně dává do povědomí veřejnosti existenci korejské kinematografie, a hlavně existenci brutálního korejského thrilleru, který po tomto úspěchu nevídaně celosvětově vzkvétá. Spike Lee naopak tímto filmem vychází vstříc americkým divákům, kteří nechtějí číst titulky, ale i tak si chtějí vychutnat kultovní film. Snaží se do díla vložit co nejvíc autorských prvků. Nenazývá ho proto ani remakem, ale takzvanou reinterpretací.¹ Snaží se tedy od původní verze v rámci možností odprostit. Stále na ni ale klade důraz v některých scénách a nabádá diváky, aby se na korejskou verzi určitě podívali. Park Chan-wook zas motivuje lidi, aby nezanevřeli nad předělánkou a vnímali ji jako úplně jiný film. Což také řekl Leeovi potom, co dostal práva na přetvoření *Oldboye*. „Hele podívej, žehnám ti, ale nesnaž se předělat co jsme natočili my. Vytvoř svůj vlastní film.“²

Film se ovšem shledal s velkou kritikou, a proto se tato práce zabývá i tím, čeho se ve verzi Spika Leeho nepodařilo dosáhnout, ale zároveň se snaží i poukázat na vydařené prvky filmu.

¹ ROBERTS, Sheila. Spike Lee Talks OLDBOY, Why He Considers the Film a Reinterpretation, Performances of Josh Brolin and Elizabeth Olsen & His Confidence in Audience Turnout. *Collider* [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://collider.com/spike-lee-oldboy-interview/>

² ROBERTS, Sheila. Spike Lee Talks OLDBOY, Why He Considers the Film a Reinterpretation, Performances of Josh Brolin and Elizabeth Olsen & His Confidence in Audience Turnout. *Collider* [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://collider.com/spike-lee-oldboy-interview/>

Poznámka k transkripci korejských jmen

Pro korejská jména ponechávám tvar v anglické romanizaci, vycházející z anglicky psané literatury.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 JAPONSKÁ MANGA JAKO PŘEDLOHA PRO FILM

Spoustě nynějších filmů produkovaných v Japonsku je předlohou manga. Stalo se to tak běžnou věcí, až se z těchto filmů stal vlastní žánr.

Manga je typ komiksu vytvářený podle japonských norem. Je mnohem rozšířenější a striktní než všední komiks.

Každý rok přibývá nových filmů s touto tematikou. Bohužel spousta anime fanoušků je proti a nebojí se protestovat nahlas.

1.1 Z kresleného světa do reálu aneb problematika adaptace

Je velmi složité dosáhnout uspokojivého výsledku při tvorbě hraného filmu z něčeho, co nikdy hrané být nemělo. O to složitější je uspokojit lidi, kteří jsou zvyklí na nějakou podobu svého oblíbeného seriálu či filmu, které se nechtějí vzdát. Proto ať už se jedná o vzhled postav, jejich chování, prostředí, efekty nebo cokoliv, nikdy nebudou fanoušci jejich předloh stoprocentně spokojeni.

V posledních letech způsobilo velké haló obsazení herců neodpovídajících etnicitě původních charakterů. Jako například v nejnovějším remaku filmu *Deathnote* od Netflixu, kde asijskou postavu hraje černý herec, ve filmu *Ghost in the Shell*, kde hlavní postavu hraje běloška, i přesto že má být Japonka, nebo naopak ve filmu *Fullmetal Alchemist*, který je zasazen do Německa, hrají vše pro změnu Japonci.

Dalším problematickým bodem je zachování důležitých částí příběhu, když se z dlouhého seriálu musí udělat dvouhodinový film. Je nemožné obsáhnout v adaptaci všechno podstatné, nebo pro diváka zajímavé, což je ovšem diváky velmi často kritizováno. Stále si také můžeme všimnout přetrvávání myšlenky, že u japonských filmů není vizualizace nejdůležitější částí. Samozřejmě pár let zpět japonské filmy nepoužívaly tolik VFX v porovnání s Hollywoodem a japonská filmaři nebyli ani moc dobří ve vytváření velkolepých scén.

Ale v posledních letech se technicky posunuli a nyní dokáží používat nejlepší VFX na světě. Spousta lidí však stále zastává názor, že ani Japonsko není schopné adaptovat

mangu nebo anime v hraný film. Výsledkem toho je převážně negativní pohled na adaptované hrané filmy v celém Japonsku.³

1.1.1 Rozdíl v adaptaci mangy a běžného komiksu

Pro komiks je mnohem lehčí změnit téma a styl pro film než u mangy. Superhrdinské komiksy jsou většinou založené na jedné hlavní silné postavě. Tato postava dokáže bojovat a přeprat cokoliv. Proto je lehké s tímto tématem manipulovat podle potřeb.

Oproti tomu manga je tvořena s konkrétním příběhem, který se velmi detailně ukazuje v její kresbě. Takže při jakékoliv změně působí celek jako docela jiné dílo.⁴

³ MANGA.TOKYO. How Live-Action Movies Based on Manga Are Received in Japan. In: *sites.google.com*. [online]. 15.11.2016 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://manga.tokyo/otaku-articles/how-live-action-movies-based-on-manga-are-received-in-japan/>

⁴ ORIHARA Chen. Why do Japanese live-action adaptations appear to have extremely similar artistic direction to their manga/anime source material?. In: *anime.stackexchange.com*. [online]. 2.6.2015 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://anime.stackexchange.com/questions/21508/why-do-japanese-live-action-adaptations-appear-to-have-extremely-similar-artisti>

2 REMAKE

Tento pojem je nejčastěji používán v souvislosti s mainstreamovou filmovou tvorbou. I když je remake propojen se svým zdrojovým filmem, často se nová verze odchýlí od původního příběhu, nebo dokonce i žánru. Remaky se dají rozlišovat podle toho, pro koho jsou určeny. Některé počítají s tím, že divák původní film neviděl, nebo o něm jen slyšel, viděl ho a nelíbil se mu, anebo právě naopak. Většinou se remaky natáčejí tak, aby byly pochopitelné i pro diváka, co originál nezná, a naopak, aby i těm, co ho znají, předaly něco nového.⁵

2.1 Hollywoodský remake

V této podkapitole rozeberu, za jakým účelem vzniká takové množství hollywoodských remaků a jaký má dopad amerikanizace na remaky asijské kinematografie.

Hollywoodský remake se stal oblíbenou a nezbytnou součástí americké kinematografie. I přes veškerou kritiku tohoto fenoménu nelze předpokládat, že v brzké době tvorby remaků ubude. Mezi nejčastějšími důvody pro vznik těchto děl se uvádí nezvyklost Američanů na cizí jazyky, odmítání čtení titulků, a hlavně neochota se vcítit do postav z jiného prostředí (tzn. do postav, co nevypadají jako oni, a do prostředí, které jim je neznámé). Proto tedy i když se jedná o britský či australský film, Američané předělají celou mizanscénu, aby hlavní herci a lokace byli lidem povědomí.⁶

Teoretici dlouhodobě hledali příčinu tohoto fenoménu. Nejčastěji se uváděl jako důvod marketing a propagace „Americké kultury“. Jak ale tvrdí spousta kritiků a amerických filmových teoretiků nyní již příčinou není pouze tendence amerikanizovat vše, co jde, ale hlavně publikum, které na filmy chodí. Převážnou část diváků tvoří totiž mladiství a negramotní lidé. Amerika jim tedy svůj trh přizpůsobuje a filmy pro ně nejen překládá, ale i zlehčuje. Proto se často o hollywoodských remacích mluví jako o hloupější verzi, tedy jako o „dumber version“.⁷

Kvůli vysoké negramotnosti Amerika skoro úplně zavrhl systém titulků a celý národ si zvykl na amerikanizované verze tak, že zlenivěl a začal většinou odmítat jinou

⁵ ŠTELCLOVÁ, Adéla. REMAKE: SLOVNÍK ZÁKLADNÍCH POJMŮ. *TIM ezin* [online]. 2012, 2 (54) [cit. 5.4.2021]. ISSN 1805-2606. Dostupné z: https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/129935/3_TIMEzin_2-2012-1_14.pdf?sequence=1

⁶ ROSEWARNE, Lauren. Why Why We Remake: The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes [online]. 2020, 2 (127-137). New York: *Routledge* [cit. 5.4.2021]. ISBN 978-0-367-41913-4. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/339245361_Why_We_Remake_The_Politics_Economics_and_Emotions_of_Film_and_TV_Remakes

⁷ ROSEWARNE, Lauren. Why Why We Remake: The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes [online]. 2020, 2 (127-137). New York: *Routledge* [cit. 5.4.2021]. ISBN 978-0-367-41913-4. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/339245361_Why_We_Remake_The_Politics_Economics_and_Emotions_of_Film_and_TV_Remakes

kinematografii než domácí. To se však s přibývajícými světově oceňovanými cizojazyčnými filmy a s dostupností k celosvětové televizní a filmové tvorbě začíná pomalu měnit. Mladiství začínají překonávat svoji averzi vůči titulkům a ukazují větší oblibu vůči originálním snímkům.⁸

2.1.1 Remaky asijské kinematografie

V amerických kinech či v jiných západních zemích je asijský film vidět zřídka. Především kvůli odlišnostem kultury, jinému způsobu herectví, odlišným námětům, poetice a symbolice. Převážně kvůli těmto prvkům jsou asijské filmy pro většinu západních diváků nepochopitelné či cizí. U amerických diváku je hlavním problémem jazyková bariéra i známý problém neschopnost rozlišovat asijské tváře. Proto se většinou tyto filmy objevují pouze na festivalech nebo v uměleckých kinech.

I přese všechny tyto okolnosti v nich američtí režiséři a producenti našli komerční potenciál. Nejoblíbenějším předělávaným žánrem se staly horory. Prvním z nich byl Kruh z roku 2002 inspirovaný japonským originálem, následoval ho hongkongský horor Oko, či thajský horor Shutter. Samozřejmě se objevily remaky i na další žánrové filmy, například remake jihokorejské komedii My Sassy Girl či remake dramatu ze stejné země Oldboy.⁹

Je však třeba dodat, že ne vždycky je hollywoodské zjednodušování a ochuzování v těchto případech záměrné, ale přesto k nim může dojít v důsledku nesprávného nebo neexistujícího překladu. Nejčastěji se s tímto můžeme setkat u přetváření právě asijské kinematografie.¹⁰ U tvorby těchto remaků je totiž zapotřebí přetvořit naprosto celou mizanscénu a přizpůsobit se zcela jiné kultuře. Obvykle vypadají tyto filmy oproti originálům neúplně, jelikož postrádají hlubší význam a motiv.

⁸ ROSEWARNE, Lauren. Why Why We Remake: The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes [online]. 2020, 2 (127-137). New York: *Routledge* [cit. 5.4.2021]. ISBN 978-0-367-41913-4. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/339245361_Why_We_Remake_The_Politics_Economics_and_Emotions_of_Film_and_TV_Remakes

⁹ OSLZLOVÁ, Kristýna. AMERICKÉ REMAKY JAPONSKÝCH HORORŮ. *25fps* [online]. 2009, 6 [cit. 5.4.2021]. ISSN 1802-5714. Dostupné z: <http://25fps.cz/2009/americke-remaky-japonskych-hororu>

¹⁰ ROSEWARNE, Lauren. Why Why We Remake: The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes [online]. 2020, 2 (127-137). New York: *Routledge* [cit. 5.4.2021]. ISBN 978-0-367-41913-4. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/339245361_Why_We_Remake_The_Politics_Economics_and_Emotions_of_Film_and_TV_Remakes

3 PARK CHAN-WOOK

Tento filmový režisér, scénárista, producent a kritik se narodil 23. srpna 1963 v hlavním městě Koreji Soulu. Nejprve studoval na katolické univerzitě v Sogangu, kde absolvoval tři roky studia filozofie. Již v tomto období psal spoustu recenzí, kritik a stal se členem univerzitního filmového klubu.¹¹

V roce 1992 realizoval svůj první film s názvem *Moon Is The Sun's Dream*. Bohužel byl propadákem, a tak se Park Chan-wook radši vrátil zpět ke psaní kritik.¹²

V roce 2000 vydal zfilmovanou povídku Parka Sang-yoona *JOINT SECURITY AREA* a.k.a *J.S.A*, která se odehrává na demilitarizované zóně mezi Korejemi. Jedná se o politicko-vojenské drama podané emoční, lehce humornou formou. Tento film jako první zaznamenal úspěch.¹³

Následoval první film z nejpopulárnější trilogie pomsty, a to film *Sympathy for Mr. Vengeance*, který zapsal Park Chan-wooka do podvědomí jako výborného režiséra a scénáristu. Dále se pustil do šestidílné série snímků s názvem *If you were me*, zaměřující se na diskriminaci a nedodržování lidských práv.¹⁴

V roce 2003 sáhl po další předloze, a to tentokrát po japonské manze *Oldboy*, jejíž zfilmování mu přineslo zatím největší úspěch a zároveň úctu tvůrců po celém světě.

V ponuré tématice pokračoval i po tomto svém úspěchu, kdy natočil *Sympathy for Lady Vengeance* a dále *Breath*. Svůj první odskok od thrillerového žánru udělal s filmem *I'm a cyborg, but that's ok*, který vyhrál cenu Alfreda Bauera na mezinárodním filmovém festivalu v Berlíně.¹⁵

Když se několikrát Park Chan-wook rozpovídal o tom, kdo je vlastně jeho inspirací, padlo jméno, které není tak překvapivé, potom co si divák pustí jeho film. Jeho největší inspirací byl totiž Kafka, což se podepisuje na velkém množství jeho tvorby.¹⁶

¹¹ CHALÁNEK, Milan. Chan-wook Park; Biografie. *Csfd* [online]. 2008, 1 (1-3) [cit. 4.5.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/16153-chan-wook-park/biografie/>

¹² CHALÁNEK, Milan. Chan-wook Park; Biografie. *Csfd* [online]. 2008, 1 (1-3) [cit. 4.5.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/16153-chan-wook-park/biografie/>

¹³ CHALÁNEK, Milan. Chan-wook Park; Biografie. *Csfd* [online]. 2008, 1 (1-3) [cit. 4.5.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/16153-chan-wook-park/biografie/>

¹⁴ CHALÁNEK, Milan. Chan-wook Park; Biografie. *Csfd* [online]. 2008, 1 (1-3) [cit. 4.5.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/16153-chan-wook-park/biografie/>

¹⁵ CHALÁNEK, Milan. Chan-wook Park; Biografie. *Csfd* [online]. 2008, 1 (1-3) [cit. 4.5.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/16153-chan-wook-park/biografie/>

¹⁶ Park Chan-Wook: A conversation with the audience about *OLDBOY* [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=DiNt_TKf6LQ

Park Chan-wook se na delší dobu odmlčel, a to až do roku 2016, kdy představil světu Komornou. Film s několika liniemi, temný jako vždycky, mu přinesl další úspěch. Tento film vyhrál Parkovi Zlatou palmu v Cannes a spoustu dalších ocenění na různých světových filmových festivalech.¹⁷

¹⁷ CHALÁNEK, Milan. Chan-wook Park; Biografie. *Csfd* [online]. 2008, 1 (1-3) [cit. 4.5.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/16153-chan-wook-park/biografie/>

4 SPIKE LEE

Vlastním jménem Shelton Jackson Lee je filmový režisér, herec, scénárista a producent narozený v Atlantě v Georgii.¹⁸

Později se však přestěhoval do New Yorku, který je často vidět v jeho dílech. Během jeho studia vznikl i jeho první film s názvem *Last hustle in New York*. Po dokončení školy začal studovat newyorskou univerzitu umění, obor film, kterou dokončil v roce 1982. Jako závěrečný film natočil *Joe's bed stuy barbershop: We cut heads*, který vyhrál i několik cen.¹⁹

První větší úspěch zaznamenal s komedií *Ona to musí mít* z roku 1986. V roce 1989 natočil snímek pojednávající o rasových problémech s názvem *Jednej správně*. Ten mu vynesl nominaci na Oscara za nejlepší scénář a na Zlaté glóby za nejlepší režii a scénář.²⁰

V roce 1992 získal Denzel Washington nominaci na Oscara za hlavní roli v Leeově filmu *MALCOLM X*. Lee poté natočil drama *Hra se smrtí* a později politicky orientovanou *Dlouhou jízdu*.²¹

V roce 2013 vytvořil neúspěšný remake filmu *Oldboy*, ale v roce 2019 konečně dostal svého prvního Oscara za adaptovaný scénář s filmem *BlacKkKlansman*.²²

¹⁸ BARBER-PLENTIE, Grace. Where to begin with Spike Lee. *BFI* [online]. 2019, 3 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-spike-lee>

¹⁹ BARBER-PLENTIE, Grace. Where to begin with Spike Lee. *BFI* [online]. 2019, 3 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-spike-lee>

²⁰ BARBER-PLENTIE, Grace. Where to begin with Spike Lee. *BFI* [online]. 2019, 3 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-spike-lee>

²¹ Spike Lee; Biografie, 2008. In: *Csfd* [online]. 2008, 5 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/2978-spike-lee/biografie/>

²² Spike Lee; Biografie, 2008. In: *Csfd* [online]. 2008, 5 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/2978-spike-lee/biografie/>

II. ANALYTICKÁ ČÁST

5 OLDBOY (2003)

Oldboy je film natočený v roce 2003 korejským režisérem Park Chan-wookem. Je druhým snímkem jeho tzv. „trilogie pomsty“. Oldboy v Evropě vzbudil pozornost kombinací typicky asijského přístupu k zobrazování násilí, ironizujícího nadhledu a zajímavého příběhu. Získal mj. velkou cenu poroty na filmovém festivalu v Cannes.²³

Mnoho lidí se díky tomuto dílu dostalo ke korejské kinematografii.

Film sleduje životní osudy muže jménem Oh Dae-su, který je znenadání zavřen na patnáct let do jakéhosi soukromého vězení. Když je propuštěn, není už naživu nikdo z jeho blízkých, a Oh Dae-su se rozhodne najít člověka, který jej nechal uvěznit. Chce zjistit, proč to udělal, a pomstít se mu.

5.1 Trilogie pomsty

Trilogií pomsty se nazývá seskupení tří po sobě jdoucích filmů režiséra Park Chan-wooka, které všechny spojuje jedno téma – pomsta. Nejznámějším a zároveň nejúspěšnějším filmem této trilogie je jednoznačně Oldboy. Dalšími dvěma filmy jsou Nebohá paní Pomsta (2004) a Má je pomsta (2002).²⁴



Obrázek 1 - Má je pomsta (2002)

Obrázek 2 - Nebohá paní Pomsta (2004)



Obrázek 3 - Oldboy (2003)

²³ Oldboy (2003 film), 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_\(2003_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_(2003_film))

²⁴ The Vengeance Trilogy, 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Vengeance_Triology

5.2 Analýza

5.2.1 Narativní analýza

Nejedná se o lineární strukturu. Charakter hlavní postavy se exponuje prvních třicet minut filmu, divák se během tohoto úseku neseznamuje s žádnou jinou podstatnější postavou. Vidět je zejména psychologické rozpoložení Dae-sua, který prožívá extrémní změnu charakteru, která je velmi silně zdůrazněná díky úvodní sekvenci.

Postavou, která se nám díky jejímu typu exponování zdá po celou dobu filmu vzdálená, je postava kuchařky Mido. Její charakter zůstává celkem neodhalený a až zvláštní. Divák se nedokáže dívce moc dostat do hlavy. Tato postava zůstává, co se týče změny charakteru, stále na stejné rovině a moc se nemění, kromě toho že se zamiluje do Dae-su.

Poslední hlavní postavou je přední antagonista Woo-jin, který se ovšem poprvé objeví, pokud se nebude brát v potaz jeho hlas, až skoro v padesáté minutě filmu, takže skoro v polovině. Přichází do styku s Dae-su potom, co se protagonista popere v místě, kde byl dříve uvězněn. Woo-jin o sobě neprozrazuje nic moc ani vzhledem, ani chováním. Působí na okolí jako milý a přátelský mladík z nižší třídy. Pravdou je však, že Woo-jin je velmi bohatým a zahořklým mužem, který se snaží stejně jako Dae-su pomstít.

Film má přibližně dvě hodiny, pracuje s třemi různými časovými liniemi, které se navzájem protínají. Základní linií je linie současnosti, kdy už je Dae-su konečně venku a pátrá po odpovědích na otázky, které mu leží v hlavě posledních patnáct let.

Druhou linií je období, během kterého byl vězněn a ve kterém nejvíce vidíme jeho měnící se psychickou i fyzickou stránku.

Třetí linií jsou vzpomínky z období školy, které se postupně odhalují a prozrazují spoustu odpovědí.

Nakonec se zde objevuje úplně poslední obraz filmu, který se nedá zařadit do žádné ze zmiňovaných linií. Nedá se určit, zda je to vlastně skutečná linie v přítomnosti, nebo pouze iluze v hlavě, něco, co se nikdy nestalo.²⁵

²⁵ EGGERT, Brian. Oldboy. Deep focus review [online]. 2003, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://deepfocusreview.com/definitives/oldboy/>

5.2.2 Stylistická analýza

Film využívá v mnoha případech stylizaci rybí oko nebo až zvláštních úhlů kamery pro vytvoření nepříjemné, intimní atmosféry.

Mizanscénu v průběhu celého filmu lze popsat jako velmi stylizovanou. Barevnost je přizpůsobena různým motivům (viz podkapitola níže). Je celkově velmi bohatá, převážně skládající se ze dvou základních barev, a to zelené a červené. Jakmile se však dostaneme poprvé do bytu Woo-jina, celá barevná atmosféra filmu se mění a působí víc reálně.

Důležitými prvky jsou hraní si s červenými detaily a motivy v obrazech, což je i velmi často se opakující prvek. Ať už se jedná o jedovatě červené hůlky nebo naopak o konečný okamžik filmu, kdy do zasněženého bílého záběru vchází Mido v rudé bundě.

Další částí stylizace jsou přechody, které zajímavě propojují prostředí. S těmi je pracováno pomocí VFX. Například u záběru, kde Dae-su leží na posteli v hypnóze a otočí se do strany, kamera jede s ním a najednou se octne uprostřed trávy. Tento moment filmu je velmi jemný pro oko diváka na rozdíl od dalšího klíčového přechodu, kde se využívá kalendáře. Ten je celý dělaný ve VFX, a na rozdíl od prvního příkladu se nebojí jej přiznat, už se nejedná o ukázání plynulosti a nenápadnosti. Kalendář se za pomoci přetočení a změny jeho úhlu, promění ve stěnu chodby.²⁶



Obrázek 4 - Zhypnotizovaný Dae-su

5.2.3 Motivy

5.2.3.1 Hypnóza

Hypnóza je dalším z mnoha zvrátů tohoto díla, je to něco, čím začíná celý film, a zároveň jej i zakončuje. Pomocí hypnózy vytváří Woo-jin situace pro dva hlavní charaktery, aby se

²⁶ Park Chan-Wook: A conversation with the audience about OLDBOY [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=DiNt_TKf6LQ

potkali a byli si blízcí. Manipuluje tedy s nimi tak, aby ani jeden z nich nevěděl, že to, co dělají, není jejich vlastní vůle.²⁷

5.2.3.2 Zrcadlo

Zrcadla nebo jejich náhražky odráží kapitalismus a ukazují fragmenty sama sebe.²⁸ Objevují se všude od počátku filmu až po jeho úplný závěr, ať už tedy v podobě zrcadel či skleněných desek.

Poprvé se objeví, když je Dae-su uvězněný a snaží se dostat ven. Nejdříve rozbije zrcadlo, a pak se snaží podřezat jeho střepy. Zde se dá motiv zrcadel brát právě jako princip kapitalistické společnosti, nad kterou nemá šanci vyhrát.

Další částí, kde se využívají zrcadla, je obraz, ve kterém se nacházíme u Woo-jina doma. Zrcadla nám odhalují spoustu důležitých informací. Nejprve se objevuje záběr, kde Woo-jin kouká v zrcadle na Dae-su. Znamená to, že jsou oba stejní. Poté nám Dae-su za pomoci obrazu ukazuje fotku mrtvé studentky, a zároveň Woo-jinovi sestry, která dokazuje, že těsně před smrtí s ní Woo-jin byl. Nejdůležitějším motivem se zrcadlo stává v momentě, kdy Dae-su listuje fotoalbem a zjistí, že je otcem své nynější milenky. V ten moment se ve fotoalbu objeví zrcadlo a on hledí sám na sebe, respektive sobě do svědomí. Jelikož konečně pochopil city Woo-jina ke své sestře.²⁹

Další záběr, ve kterém se Dae-su snaží rozbít veškeré sklo v místnosti, se dá brát jako pokus o zničení všech informací, co do teď zjistil a díky kterým prozřel.

Poslední motiv zrcadla, nebo spíše skleněné desky, se objevuje těsně před posledním obrazem, kdy Dae-su hledí sám na sebe, na své vlastní já, od kterého chce tak moc utéct a zbavit se ho.

²⁷ DARIUS, Julian. Revenge, Hypnotism, and Oedipus in Oldboy (2003). Sequent [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://sequent.org/magazine/30991/revenge-hypnotism-and-oedipus-in-oldboy-2003/>

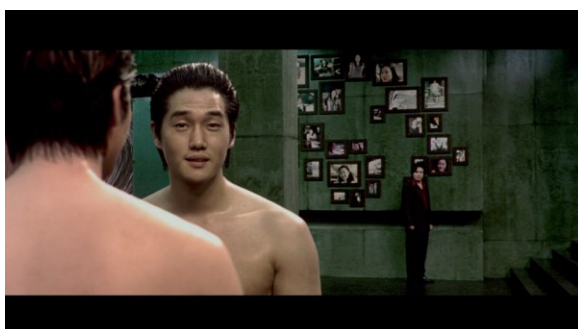
²⁸ BAUER, Jared. The Hidden Meaning of Oldboy – Earthling Cinema [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=poit_-c13M8

²⁹ MARKOVÁ, Jana. Narativní analýza filmové tvorby Park Chan-wooka [online]. Olomouc, 2017 (67-77) [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://theses.cz/id/ivee3p/DP_Markova_Jana.pdf. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.



Obrázek 5 - Střepy ze zrcadla

Obrázek 6 - Zrcadlo v pokoji



Obrázek 7 - Zrcadlo u Woo-jina



Obrázek 8 - Zrcadlo u Woo-jina 2



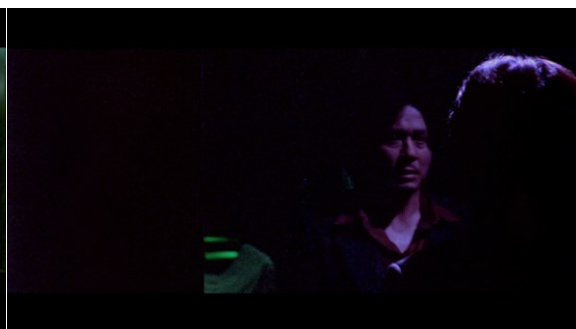
Obrázek 9 - Zrcadlo ve fotoalbu



Obrázek 10 - Střepy z okna



Obrázek 11 - Woo-jinovo okno



Obrázek 12 - Odras Dae-sua v okně

5.2.3.3 Mravenci

Jak bylo ve filmu řečeno jednou z hlavních postav Mido, mravenci jsou výtvozem Dae-suho myslí. Jedná se o Dae-suva přání být opět součástí společnosti. Je to také připomínka jeho osamělosti.³⁰ Když se objeví motiv mravenců podruhé, a to v záběru, kde sedí Mido v metru, je zde vidět inspirace Chan-wooka Franzem Kafkou, kterého vždy obdivoval.³¹



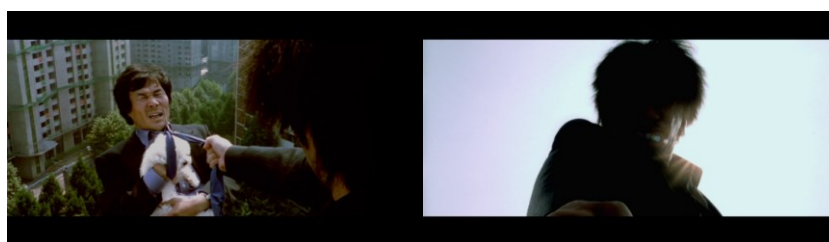
Obrázek 13 - Dae-su vidí mravence všude po svém těle

Obrázek 14 - Mido vidí mravence v metru

5.2.3.4 Ruce

Par Chan-wook již ve svém dřívějším filmu s názvem „Pohraniční pásmo“ nebo také krátce jen „JSA“ používal jako jeden z hlavních motivů nohy.³² Při interview na jedné z korejských vysokých škol řekl, že toužil natočit film i o rukách, a tím filmem byl právě Oldboy.³³

Ruce se stávají jedním z předních a opakujících se motivů. Ukazují rozdílnost mezi hlavními postavami a zároveň odhalují odpovědi. Jako příklad se dá uvést prvotní scéna, kde Dae-su stojí na kraji střechy a drží neznámého muže se psem, stejný motiv se opakuje později, když se ukazuje Woo-jinova minulost, kde je vidět jak stejně stojí na okraji, tentokrát mostu, a drží svoji sestru.



Obrázek 15 - Dae-su držící sebevraha A

Obrázek 16 - Dae-su držící sebevraha B

³⁰ MARKOVÁ, Jana. Narativní analýza filmové tvorby Park Chan-wooka [online]. Olomouc, 2017 (67-77) [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://theses.cz/id/ivee3p/DP_Markova_Jana.pdf. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.

³¹ Park Chan-Wook: A conversation with the audience about OLDBOY [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=DiNt_TKf6LQ

³² MARKOVÁ, Jana. Narativní analýza filmové tvorby Park Chan-wooka [online]. Olomouc, 2017 (67-77) [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://theses.cz/id/ivee3p/DP_Markova_Jana.pdf. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.

³³ Park Chan-Wook: A conversation with the audience about OLDBOY [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=DiNt_TKf6LQ



Obrázek 17 - Prolnutí současná se vzpomínkou A Obrázek 18 - Prolnutí současná se vzpomínkou B

5.2.3.5 Příběh o Oidipovi

Jméno hlavní postavy je inspirováno právě Oidipem. I když v jeho originálním příběhu jde o vztah mezi synem a matkou, Oldboy tímto směrem odkazuje u všech hlavních postav.³⁴

5.2.3.6 Zuby

Zuby představují roky, které Dae-su strávil uzamčený v pokoji. K jejich vytrhnutí používá kladivo jako nástroj proti systému.

5.2.4 Symbolika barev

Celý film provázejí tyto tři barvy: fialová, červená a zelená. Prolínají se v průběhu celého filmu, ať už jen v mizanscéně nebo i ve svícení. Za každou z nich stojí nějaká symbolika. Fialová se objevuje pokaždé, když se Dae-su dozvídá nové odpovědi. Ať už když prochází školou a vrací se mu vzpomínky nebo když dostává fialové balíky s nápovědami. Zelená nám zase nastiňuje, v jakých okamžicích si Dae-su připadá, že má navrch. Červená naopak ukazuje, kdy prohrává. Prvky červené vidíme v mizanscéně prakticky v každé scéně. Dá se to tedy vyložit tak, že Dae-su, aniž by o tom věděl, celou dobu prohrává. Zároveň tato barva propojuje i všechny hlavní postavy příběhu. Nejdůležitější kontrast mezi zelenou a červenou vidíme v momentě, kdy nám prozradí i svou symboliku, a to, že zelená ukazuje celou dobu jenom hru Woo-jina, který má od počátku až do konce navrch. Tento zlomový moment přichází, když se dostáváme do domu Woo-jina a sledujeme jeho laserové ukazovátka, které je zároveň i přístrojem, který by ho měl zabít. Když s ním někde ukazuje, svítí zeleně.

³⁴ DARIUS, Julian. Revenge, Hypnotism, and Oedipus in Oldboy (2003), Part 2. *Sequart* [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://sequart.org/magazine/31552/revenge-hypnotism-and-oedipus-in-oldboy-2003-part-2/>

Jakmile se ale k přístroji dostane Dae-su, světlo se změní v červené, a je vidět, že mu Woo-jin celou dobu lhal, o tom, k čemu ovladač slouží, a pouze si s ním hrál.³⁵



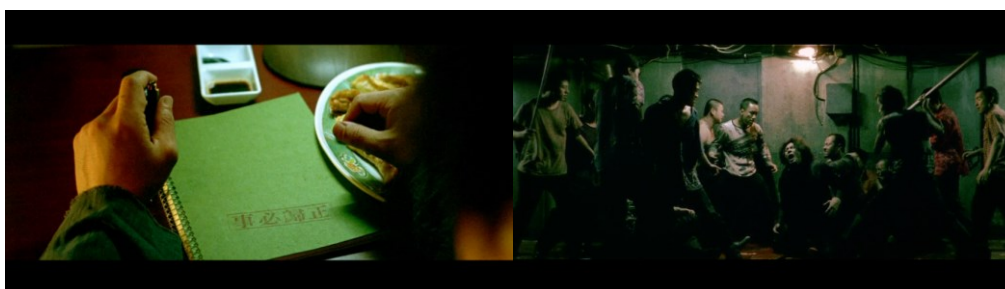
Obrázek 19 - Školní okno

Obrázek 20 - Dopis ve škole



Obrázek 21- Dae-su a Mido uspaní v hotelu A

Obrázek 22 - Balík s rukou



Obrázek 23 - Dae-suvy deníky

Obrázek 24 - Rvačka Dae-sua s gangstery

5.2.4.1 Poselství

Oldboy se od začátku až do konce snaží diváka směřovat k odpovědím, které film až do posledního momentu tají.

„Pamatuj si že, ať hodíš do vody kámen nebo zrnko písku, oboje se stejně jednou potopí.“³⁶ Tento citát je základním motivem filmu a odpovědí na to, proč se hlavnímu charakteru děje to, co se mu děje. Poukazuje na událost, která pro Dae-sua nebyla důležitá, takže na ni prostě zapomněl. Přitom ostatním dokázala i ukončit život. Tento citát se snaží

³⁵Subliminal Messages in OLDBOY: A Color Analysis [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aX4gQSz849w>

³⁶ Oldboy [올드보이] [film]. Režie PARK, Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, 2003.

ukázat, že i to, co někomu přijde nepodstatné, může mít, a bude mít, špatné následky. V tomto případě se jedná o situaci, kdy Dae-su řekl svému nejlepšímu příteli, co viděl ve škole. Což později způsobí šikanu a smrt dívky, o které začali po jeho odjezdu ze školy kolovat po škole fámy.

„Směj se a bude se s tebou smát celý svět. Plač a budeš plakat sám.“³⁷ Tento citát padne v momentě, kdy je Dae-su stále uvězněný a dozvídá se o tom, co se stalo jeho rodině a z čeho ho obviňují.³⁸

„I když už nejsem nic víc než zrůda – nezasloužím si i já žít?“³⁹ Tento citát lze pak považovat za jeho smíření se sebou samým, poté, co se popere s lidmi, kteří ho nesměli pustit patnáct let ven, a tak se jim pomstil. Ukazuje to i jeden z klíčových momentů, kdy se hlavní postava začíná stávat zápornou. Zároveň nám pomáhá pochopit i příběh Woo-jina a jeho sestry, kteří se museli cítit stejně kdysi, když Dae-su nic neřešil.⁴⁰

5.3 Rozdíl mezi filmem a předlohou

Nejvýraznějším rozdílem mezi filmem a jeho předlohou je určitě konec. Na rozdíl od filmu manga uzavírá příběh koncem, který by naštvál každého, kdo na něj čekal osm knih. Hlavní antagonista nemá na konci totiž vůbec žádný motiv, proč celou věc udělat, prostě to udělal jen tak z nudy.

Prvních několika kapitol se film drží předlohy dost přesně. Ukazuje z ní to podstatné a upravuje si to, co nefunguje. Jednou z dalších zásadních úprav je moment, kdy Dae-su najde sledovací zařízení. Manga ho ukazuje jako čip, který byl Dae-suovi voperován během jeho bezvědomí, zatímco ve filmu ho má Dae-su v botě a neslouží pouze k sledování, ale i k odposlouchávání. Tato změna, ať se nezdá zprvu tak důležitá, umožnila Park Chan-wookovi vytvořit jeden z dalších dramatických obrazů, a to obraz, ve kterém Woo-jin zabíjí Dae-suva nejlepšího kamaráda, který se v manze vůbec nevyskytuje.⁴¹

³⁷ Oldboy [올드보이] [film]. Režie PARK, Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, 2003.

³⁸ GIOGAIA, Anthony. Looking Back at Chan-wook Park's 'Oldboy'. *Geeks* [online]. 2018 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://vocal.media/geeks/looking-back-at-chan-wook-parks-oldboy>

³⁹ Oldboy [film]. Režie PARK, Chan-wook. Jižní Korea, 2003.

⁴⁰ EGGERT, Brian. Oldboy. *Deep focus review* [online]. 2003, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://deepfocusreview.com/definitives/oldboy/>

⁴¹ DARIUS, Julian. Revenge, Hypnotism, and Oedipus in Oldboy (2003). *Sequart* [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://sequart.org/magazine/30991/revenge-hypnotism-and-oedipus-in-oldboy-2003/>

Manga celkově postrádá jakoukoliv gradaci nebo hlavní motiv. Všechno, za co je korejská adaptace chválena a uznávána, bylo dotvořeno až speciálně pro film. Jediné, čeho se film striktně drží po celou dobu, je charakter hlavních postav.



Obrázek 25 - Screenshot z mangy



Obrázek 26 - Dae-su zkoumající knedlík

⁴² TSUCHIYA, Garon. Oldboy [kniha]. 1996-1998. Tokyo: Futabasha [cit. 5.4.2021]. ISBN 4575823325.

⁴³ Oldboy [올드보이] [film]. Režie PARK, Chan-wook. Jižní Korea, CJ Entertainment, 2003.

6 OLDBOY (2013)

Oldboy je remakem stejnojmenného korejského filmu z roku 2003. Jeho autorem je Spike Lee, který ho osobně remakem nenazývá a místo toho využívá pojmu reinpretace, aby diváci pochopili jeho záměr vytvořit něco úplně nového. Oldboy se považuje za jeden z nejhorších filmů v jeho kariéře.⁴⁴

Film ukazuje nesnadný život muže jménem Joe Doucett, který si ničeho moc neváží, ať už jde o rodinu nebo i o něj samotného. Po jedné z jeho propitých nocí se ovšem neprobouzí doma, ale na hotelovém pokoji, kde je uvězněn. Později zjišťuje, že je obviněn z vraždy své ženy, po které doma zůstala jenom jejich malá dcera. Joe je v pokoji vězněn dalších dvacet let, během kterých s touto realitou musí žít. Kromě tohoto zvratu řeší i otázky typu kde vlastně je, kdo ho vězní, jak dlouho to ještě potrvá a hlavně proč. Jediné, co ho drží při smyslech, je pomsta, za kterou si jde i po zbytek filmu. Ke všem nevyjasněným otázkám se po neznámém telefonátu, když se Joe konečně ocitne na svobodě, přidávají ještě dvě, a to: Proč jsem tě nechal uvěznit? A proč jsem tě teď pustil ven?⁴⁵

6.1 Analýza

6.1.1 Narativní analýza

„V americkém Oldboyovi, Spike Lee přizpůsobil původní příběh hollywoodským narativním normám. Jde tak o příběh aktivně jednajícího jednotlivce. Hrdina je mnohem rozsáhleji zpočátku exponován jako špatný člověk a celý film je psychologicky tradičnější postupnou proměnou jedné konkrétní postavy.“⁴⁶

Po dobu celého filmu se exponuje zejména jenom hlavní postava Joe. V prvním aktu filmu se zobrazuje převážně jako alkoholik a sukničkář. V momentě, kdy se jeho život změní, protože se všechno v jeho okolí přestane vyvíjet pozitivním směrem, a stane se vězněm v hotelovém pokoji, nastává první bod zvratu. Během této doby se rozhodne stát lepším člověkem, aby mohl být dobrým otcem, až se konečně dostane ven. Plynutí času

⁴⁴ Oldboy (2013), 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_\(2013_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_(2013_film))

⁴⁵ Oldboy [film]. Režie LEE, Spike, USA, FilmDistrict, 2013.

⁴⁶ KOKEŠ, Radomír Douglas. Oldboy podle Spika Lee: "kanibalsky" progresivní remake. *Douglasovy poznámky* [online]. 2014, 1 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://douglaskokes.blogspot.com/2014/01/usoldboy.html>

pozoruje divák díky televizní archivní montáži záběrů z různých světových událostí (volba prezidenta, pád dvojčat, atd.).

Celou dobu si v sobě buduje to, že jakmile se dostane ven, tak se určitě pomstí a ochrání svoji dceru. Kvůli tomuto cíli je Joe ochoten udělat cokoli. Proto když se konečně dostane na svobodu a partička fotbalistů se ho snaží zastavit od naplnění jeho pomsty, neváhá a zabije je.

Svoji dceru Marii poprvé potkává na konci první třetiny filmu, kdy se seznamují, aniž by o sobě věděli, kdo jsou. Jejich vztah nadále graduje do mileneckého. Joe se dál snaží zjistit, kdo a proč ho uvěznil.

Hlavní zápletka začíná, když se konečně hlavní antagonista objeví a ukáže se, že celý film je mnohem bizarnější, než by divák podle originálu nebo předlohy čekal. Ukazuje se, že narozdíl od korejské verze hlavní antagonista manipuloval s myslí Joea trochu jiným způsobem než hypnózou, a to za pomoci televize. Což může být hlavním sociálním tématem filmu – jak televize dokáže ovlivnit člověka a jeho názory.

Druhým bodem zvratu je flashbacková sekvence vracející se do doby Joeových školních let. Flashbacky jsou tvořené spojením přítomnosti a minulosti. Kdy v popředí vidíme dnešního Joea a Marii, jak sledují Joeovy vzpomínky, které se před nimi znovu odehrávají. Díky této sekvenci se seznamujeme s hlavním motivem antagonisty, který je vygradován opět do bizarnější úrovně než originál. Jelikož Joe nepřistihne studentku se svým bratrem, ale se svým otcem. Antagonista se později přiznává k tomu, že otce milovali všichni, takže se jednalo o milostný vztah mezi otcem a celou rodinou. Kvůli pomluvám, které kvůli Joeovi vznikly, se rodina musela odstěhovat, a potom, co pomluvy nepřestaly ani v cizí zemi, se otec rozhodl celou rodinu zabít. Náš hlavní antagonista přežil a rozhodl se pomstít, a to spíše psychickou než vražednou cestou.

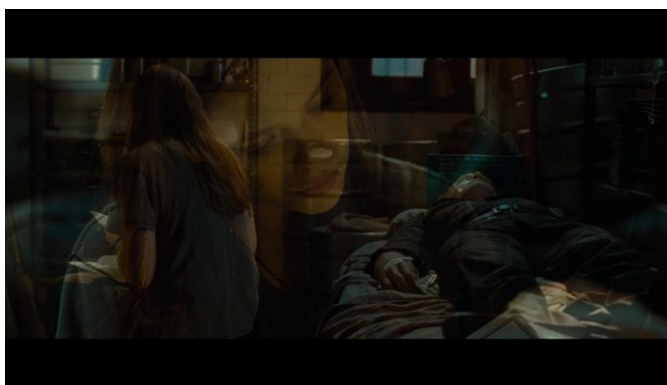
Nastává rozuzlení filmu, při kterém se Joe dozvídá nejen o této pravdě, ale také o smrti svého nejlepšího přítele a o tom, kdo je ve skutečnosti jeho milenka Marie. Proto ji i opouští a rozhodne se zbytek svého života prožít zavřen v hotelovém pokoji s pocitem, že pro svou dceru udělal to nejlepší.⁴⁷

⁴⁷ KOHN, Eric. Review: Spike Lee's Bloody, Eccentric 'Oldboy' Remake Is His Most Entertaining Movie Since 'Inside Man'. *IndieWire* [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2013/11/review-spike-lees-bloody-eccentric-oldboy-remake-is-his-most-entertaining-movie-since-inside-man-32599/>

6.1.2 Stylistická analýza

Film je stylizovaný do období 90. let. Jedná se čistě o realisticky funkcionalisticky působící mizanscénu, která se mění podle uplynulých let. Mizanscéna je v interiérech jednoduchá a nemá více plánů. Exteriéry jsou převážně naturální a není do nich nijak zasaženo.

Stylizovanou čistě postprodukční částí filmu jsou prolínačky a vícenásobná expozice (viz obr. 27). Dalším stylizovaným prvkem je přístup k flashbackům, ve kterých se prolíná současnost s minulostí.



Obrázek 27 - Víceexpozice Marie při čtení dopisů

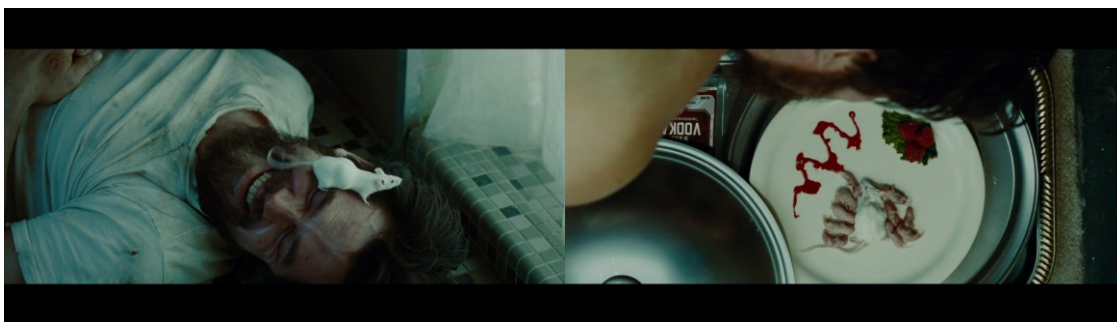
Nejvíce vizuálně stylizované jsou momenty filmu, ve kterých vidíme snahu poukázat na originální korejský film (viz podkapitola 6.1.4.1 Korejský Oldboy).

6.1.3 Motivy

6.1.3.1 Myši

Joe nedokáže žít sám, což je i poznat z jeho charakteru. Proto se o myš, kterou najde v koupelně, zatímco je uvězněn v hotelovém pokoji, začne starat. Myš brzy porodí mláďata. Tento okamžik se dá pochopit jako moment, kdy Joe postrádá svou pravou rodinu, a je vidět, že se jeho charakter mění a stává se z něj docela dobrý rodič. Jakmile se stává Joe o něco šťastnějším a hotelový pokoj se pro něj stává více snesitelným, myš i s mláďaty zmizí. Později je Joe najde místo svého obědu. Člověk, co Joea zavřel, tímto gestem jasně naznačuje svůj hlavní motiv, že Joea připraví o všechno, na čem mu záleží.⁴⁸

⁴⁸ SAWIN, Chris. Oldboy: The 2013 Movie Biggest Differences From The Original. Screenrant [online]. 2020, 10 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://screenrant.com/oldboy-movie-2003-2013-original-remake-differences-changes/>



Obrázek 28 - Joe s myší

Obrázek 29 - Myš jako hlavní chod

6.1.3.2 Muž z plakátu

Muž z plakátu je dalším symbolem samoty. Jedná se o náznak halucinací z osamělosti a pocitu šílenství.

6.1.3.3 Dopisy

Dopisy jsou stejně silný motiv jako v jihokorejském Oldboyovi. Je to symbol toho, že pochopil, co vlastně ztratil, a snaží se k tomu najít jakousi cestu zpět. Ať už pomocí sepisování starých vzpomínek nebo za pomoci psaní dopisů své dceři, kterou by tak rád konečně viděl.

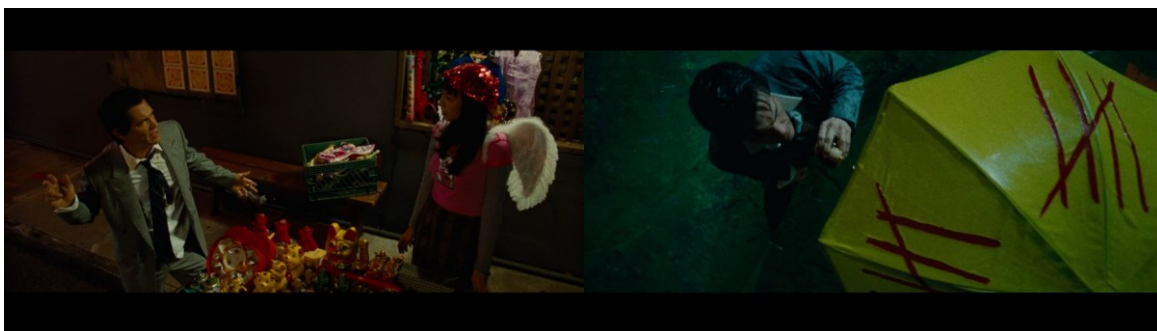
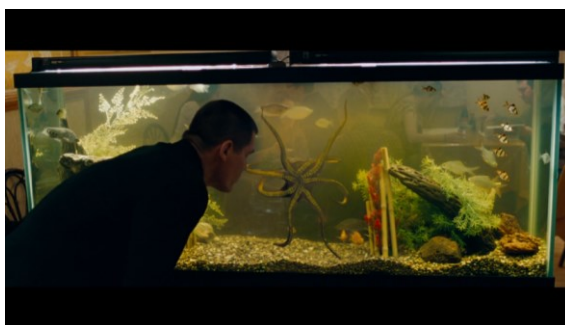


Obrázek 30 – Dopis dceři

6.1.4 Symbolika

6.1.4.1 Korejský Oldboy

Film hodně poukazuje na korejský originál za pomoci symboliky, jak lze vidět například v předkládaných záběrech s deštníkem, chobotnicí plavající v akváriu a asijskou prodavačkou (viz obr. 31 – 33).

*Obrázek 31- Opilý Joe s asijskou prodavačkou**Obrázek 32 - Joe s tajuplnou osobou pod deštníkem**Obrázek 33 - Joe a chobotnice*

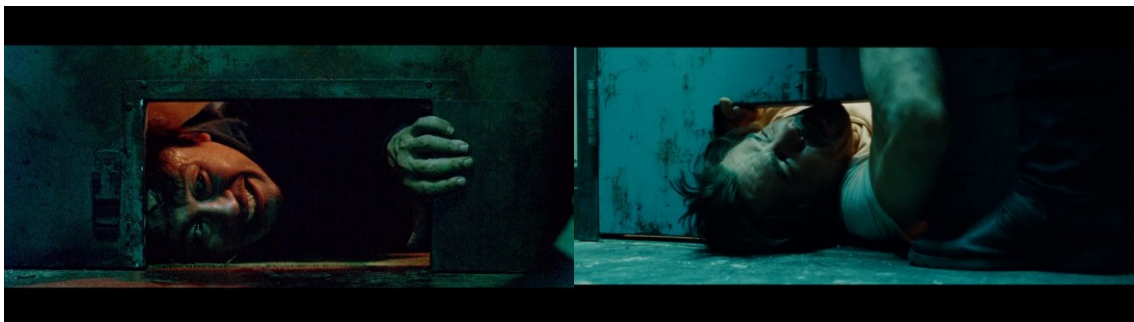
6.1.4.2 Antagonista s britským přízvukem

Antagonista s britským přízvukem je běžně používaným stereotypem v hollywoodských filmech. Britský přízvuk zní totiž velice inteligentně, vzdělaně, mile, ale zároveň nedůvěryhodně. Při spojení těchto charakteristik vzniká dokonalý padouch. Další studie pracuje se systémem standardního jazyka, kdy se za standardní jazyk považuje americká angličtina a jakýkoliv jiný dialekt se stává stigmatem. „Padouch nesmí znít jako my.“ Tak by mohlo znít heslo pro tento hollywoodský fenomén.⁴⁹

⁴⁹ ROMM, Cari. Why So Many Movie Villains Have British Accents. *The cut* [online]. 2017, 1 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.thecut.com/2017/01/why-so-many-movie-villains-have-british-accents.html>

III. KOMPARACE

7 KOMPARACE KOREJSKÉHO A AMERICKÝM FILMU OLDBOY



Obrázek 34 - Zavřený Dae-su

Obrázek 35 - Zavřený Joe

I přestože Spike Lee sám o svém filmu prohlásil, že se jedná čistě o reinterpetaci, stále se Oldboy (2013) považuje za remake. V následující části této bakalářské práce se tedy budu zabývat komparací těchto dvou tak rozdílných filmových verzí.

7.1 Narativní část

7.1.1 Práce s časovou osou

Rozdíl mezi těmito dvěma snímky, co se týče pojetí času, je značný od první minuty filmu. Zatímco korejský Oldboy přeskakuje z přítomnosti s občasnými flashbaky do minulosti a z té ještě do vzdálenější minulosti, americká verze pracuje po celou dobu pouze s přítomností a s občasnými flashbaky do pubertálních let hlavní postavy Joea. Využívá tedy typický hollywoodský narativní filmový systém.

Oldboy z roku 2003 začíná dramatickou scénou z přítomnosti, kde se ukazuje hlavní postava Dae-su, která v divákovi vyvolává spoustu otázek a zájem o poznání charakteru v obraze. Po této první scéně nastává časová linie z minulosti, ve které Dae-su žil stále svým ne úplně předpisovým životem. Kontrast těchto dvou obrazů ještě více poukazuje na změnu hlavní postavy, co se týče vzhledu i jejího charakteru. Park Chan-wook využívá této sekvence k představení hlavního „hrdiny“. Divák se tedy dozvídá, kdo je, nebo respektive, kdo byl Dae-su. Po této sekvenci nastává skok v čase a odděluje tak od sebe Akt I. (expozici) a Akt II. (konfrontaci). Po únosu Dae-sua můžeme vidět rovnou prostřih, kde je zřetelně vidět, že ve svém vězení už nějakou dobu žije. Ukazuje to Dae-suův vzhled i jeho mentální stav. V této časové linii vidíme montáž postupného vzniku dnešního Dae-sua, která se na jejím konci prolíná do přítomnosti, a vracíme se opět k prvnímu záběru filmu s několika odpověďmi, ale s o to více otázkami. Od tohoto bodu už film postupuje časově lineárně.

Park Chan-wook využívá zakomponovaných flashbacků k dodání nových informací a k odkrývání důležitých faktorů, které se snažíme celý film najít nebo pochopit.

Oproti tomu americký *Oldboy* využívá pouze dvou časových linií, a to linie přítomnosti a flashbacků z mládí hlavní postavy. Film začíná sekvencí, která nám představí nynějšího Joa. Tato sekvence je detailně popsána v kapitole 6 *Oldboy* (2013). Po představení hlavní postavy nastává první bod zvratu a Joe je unesen. Následně vidíme nový navazující obraz, kde se Joe probouzí v pokoji. Zde tedy vidíme první větší rozdíl mezi přístupem obou filmů. Zatímco korejský film nám ukázal Dae-sua až po nějaké době strávené v zajetí, Joa vidíme od prvního okamžiku a můžeme tak sledovat jeho první reakce na jeho vězení, kde stráví dalších dvacet let. Následuje stejně jako u korejské verze montáž, ukazující průběh a změnu hlavní postavy po dobu věznění. Průběh času se zpomalí pár posledních minut před Joeovým plánovaným útekem a plynutí času se vrátí opět do reálného. I v další sekvenci, kde se Joe probouzí volný venku, vidíme podobu korejskému originálu. Stejně jako u korejského filmu dál následuje časová linie přítomnosti se zakomponovanými flashbaky.

Zatímco korejský *Oldboy* pracuje hodně s dramatičností, které dopomáhá delším typem záběrů, americký naopak využívá rychlejšího střihu k vytvoření akčnějšího snímku.

7.1.2 Charakteristiky hlavní postavy a odlišné pojetí závěru filmu

Přestože oba filmy pracují se stejným typem charakteru u hlavní postavy, tak se každý z režisérů rozhodl více upozornit na jinou stránku. Například i když díky zmínce od Dae-suova kamaráda víme, že je Dae-su sukničkář, nijak výrazně se na to neklade v obraze důraz. Zatímco u Joa tento prvek jeho charakteru lze vidět od první vteřiny filmu až do půlky filmu dost výrazným způsobem. Společnou viditelnou charakteristikou, která propojuje oba hlavní hrdiny, je láska k alkoholu a jejich komunikativnost s lidmi. Oba dva jsou velice výřeční a bezstarostní, což se stane i důvodem k jejich zajetí.

Od momentu, kdy se oba dva ocitnou zavřeni v malých místnostech, se však jejich podobnost začne více a více oddalovat. Zatímco v Dae-suovi mizí veškerá jeho lidskost, v Joeovi se naopak lidskost opět probouzí a začíná si uvědomovat, co by měl na sobě změnit. Dae-su se mění pouze za účelem pomsty svému vězňiteli, kdežto Joe se mění za účelem být lepším člověkem a otcem. Díky tomuto odlišnému rozhodnutí v první třetině filmu je vidět i dopad na jeho úplný závěr. Když se jak Dae-su, tak Joe dozví, že se zamilovali do svých

dcer, Dae-su se rozhodne na fakt, že je to jeho dcera, zapomenout a žít s ní šťastně dál. Naopak Joe se rozhodne pro dobro své dcery a nechá se navždy zavřít zpět do hotelového pokoje, aby ho nemohla najít a měla lepší život s někým jiným a aby on mohl dosáhnout toho, po čem toužil, tedy být dobrým otcem své dceři.⁵⁰

7.1.3 Hlavní motiv antagonisty a pojetí incestu

7.1.3.1 *Motiv*

V obou případech je hlavním motivem antagonisty připravit hlavní postavu o všechno. Stejně tak se oba snaží donutit hlavní postavu, aby jim porozuměla. I přes všechny tyto podobnosti hlavní motiv americké verze dle studií⁵¹ a názorů kritiků⁵² postrádá hlubší myšlenku. Film se snaží o nalezení nové cesty, jak pojmout příběh a překvapit diváka, který viděl originál a má určitá očekávání. Proto také americká verze ze začátku působí něčím obohacená, ale v části rozuzlení funkčnost nové narace a motivu přestává fungovat a na diváka působí film nedotaženě, viz závěrečná scéna, kdy Joe zjistí, kdo je vlastně ve skutečnosti jeho dcera.

Korejský antagonista Woo-jin je na rozdíl od amerického Adriana i pečlivěji napsanou postavou, viz 7.1.4 Vykreslenost ostatních postav. Dalším rozdílem je také to že Woo-jin se nesnaží pouze pomstít, ale snaží se ukázat Dae-suovi jeho špatná rozhodnutí, a to, jak můžou ovlivnit okolí, aniž by pro něj měla hlubší význam. Místo reálné pomsty čeká spíše na Dae-suho pochopení a upřímnou omluvu.

7.1.3.2 *Pojetí incestu*

Douglas Kokeš hlavní zápletku amerického remaku nazývá „pomrknutím provokatéra Spika Leeho na provokatéra Park Chan-wooka.“⁵³ Protože celou tuto sekvenci, která vedla k oné smutné, léta trvající pohromě, dokázal dostat do ještě většího absurdna. To, co diváky

⁵⁰ KHODOTOVA, Angelina a Kwang Woo NOH. The Comparison between Korean Oldboy and US Remake: Complex narrativity and character development [online]. Seoul, 2018, (19-21) [cit. 3.5.2021]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/325087340_The_Comparison_between_Korean_Oldboy_and_US_Remake_Complex_narrativity_and_character_development. Studie.

⁵¹ The Comparison between Korean Oldboy and US Remake: Complex narrativity and character development

⁵² <https://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-xpm-2013-11-26-chi-oldboy-1127-20131126-story.html>
<http://douglaskokes.blogspot.com/2014/01/usoldboy.html>

<https://www.flavorwire.com/426122/how-does-spike-lees-oldboy-remake-stack-up-against-the-original>
<https://www.shockya.com/news/2013/11/27/oldboy-movie-review/>

⁵³ KOKEŠ, Radomír Douglas. Oldboy podle Spika Lee: "kanibalský" progresivní remake. Douglasovy poznámky [online]. 2014, 1 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://douglaskokes.blogspot.com/2014/01/usoldboy.html>

překvapilo u Park Chan-wooka, Spike Lee záměrně ještě více tabuizoval. Po porovnání lze vydedukovat, že doopravdy jde pouze o to ukázat ještě větší absurdnost. A proto namísto incestu mezi bratrem a sestrou, který vede k dívčině sebevraždě, poté co jsou odhaleni a dívka se nedokáže přes veškerý posměch přenést, se Spike Lee rozhodl pro incest otce se všemi členy rodiny, kterou následovně osobně vyvraždí, jakmile se ani po přestěhování do Lucemburska nezbaví fám, které je neustále pronásledují. Nakonec zabije i sebe. Hlavní antagonista přežívá omylem a na celou událost mu zůstává jako památka zjizvený hrudník od zásahu brokovnicí.

7.1.4 Vykreslenost ostatních postav

V tomto okruhu se od sebe filmy liší asi nejvíce. Na rozdíl od americké verze, korejský originál dává vedlejším postavám prostor se vyvíjet a exponuje je v průběhu děje. V americkém díle se na druhou stranu exponuje výhradně hlavní postava a vedlejší charaktery nemají skoro žádný prostor, aby je divák lépe poznal nebo pochopil.

I vztahy mezi jednotlivými postavami nejsou ve verzi z roku 2013 příliš důvěryhodné. Například se dá poukázat na vztah hlavního páru. Joe a Marie ze začátku vypadají jako slibný pár a jiskra mezi nimi je celkem znatelná, alespoň z pohledu Marie. Jejich vztah se ale nijak dál nevyvíjí a člověku spíš připadá, že upadá. Proto sex v polovině filmu působí spíš jako vynucená část, aby se jejich vztah pohnul z místa. Oproti tomu Dae-su a Mido působí jako přirozeně s časem vznikající pár.

Dále zde mohu zmínit i samotné hlavní antagonisty. Korejský antagonista Woo-jin je v průběhu celého filmu exponován a divák mu dokáže porozumět a chápat, proč je takový, jaký je. Na druhou stranu Adrian zůstává až do konce filmu mysteriózní postavou, která neprojevuje moc emocí, a zároveň se ani z flashbacků nedovídáme víc o jeho charakteru.

Naopak co se týče postavy bývalé manželky Dae-su/Joea v americké verzi je o něco více představená nežli ve verzi korejské, která se o ní zmiňuje pouze ve zvuku, a nikoliv v obraze. I když v americké verzi je představena také více méně spíše ve zvuku, vidíme ji i v nespočetném množství flashbacků, kde je nám ukázána i spousta jejích důležitých vlastností.

7.2 Komparace pohybu kamery a práce se světlem

7.2.1 Práce s mizanscénou

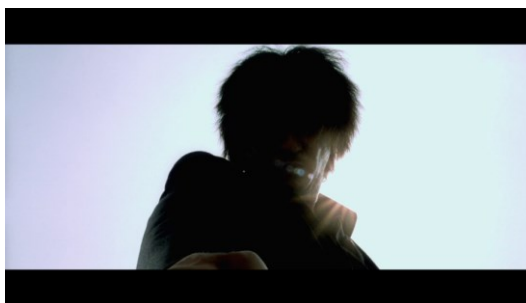
Vizuál každého z děl je naprosto odlišný. Zatímco korejský Oldboy má promyšlenou několikavrstvou mizanscénou, která v sobě skrývá spoustu symbolů a nápověd, u amerického Oldboye je mizanscéna prvoplánová a naturální, aby podpořila realističnost, kterou nám film předkládá. To ovšem platí pouze v interiérech.

U exteriérů využívá americká verze více plánů, ale stále se jedná o realistickou naturální mizanscénou. Korejská mizanscéna pracuje hodně s barvou a akcí v pozadí. U tohoto filmu je mizanscéna jedním z nejdůležitějších průvodců filmem. Naopak u amerického Oldboye mizanscéna pouze pomáhá filmu vypadat přirozeně.

7.2.2 Práce se světlem

Jung Jung-hoon využívá hodně kontrastního svícení pro vytvoření intimní atmosféry. Zároveň se snaží využívat co nejméně světel, aby se mohly postavy a kamera volně pohybovat v prostoru. Dále pomocí světel zdůrazňuje rozdílnost jednotlivých prostředí a využívá je jako jeden z motivů filmu.

Hlavním jeho znakem je i to, že se nebojí pracovat s přeexponovaným nebo naopak podexponovaným obrazem. Na obr. 16 je vidět postava v exteriéru, kde je potmělá tvář bez viditelných detailů v kontrastu s přepáleným nebem. Tento konkrétní záběr působí díky tomuto světlu ještě více dramaticky.



Obrázek 16 - Dae-su držící sebevraha B

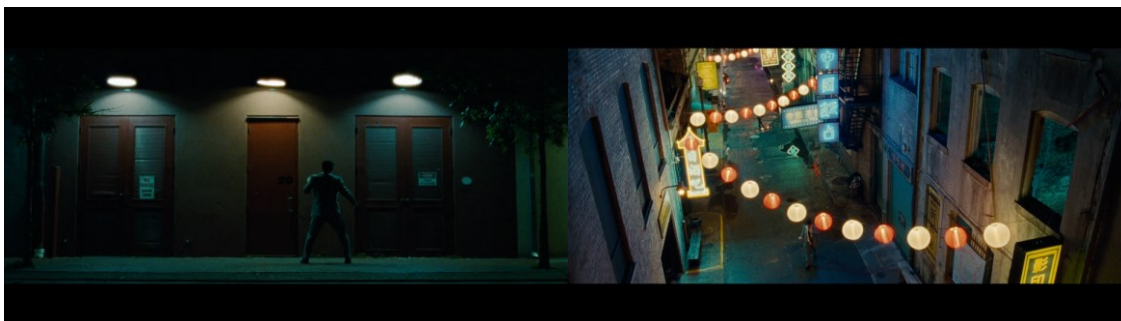
Jung Jung-hoon je velmi známý porušováním filmových konvencí za účelem vytvoření zajímavějšího obrazu nebo za účelem předání pocitů.

V tomhle filmu si velice často hraje s barevným osvětlením, viz kapitola 5.2.4. I tak je ovšem třeba zmínit jeho postoj k předávání méně viditelných motivů pomocí barevného tónování scén. Nenápadně tak poukazuje na fakt, kdy je jaký z charakterů v nevýhodě. Zajímavým momentem a příkladem tohoto využití svícení je, když Dae-su prochází částí bytu a projde z červeného prostředí do zeleného.

Kombinace těchto dvou barev se dá považovat za nejčastěji využívané stylizované osvětlení pro tento film.

Sean Bobbitt využívá realistického svícení. V interiérech se většinou jedná o hlavní vrchní rozptýlené měkké světlo se světelnými ambienty v pozadí a na tváři. Scéna je vždy nasvícena tak, aby nikde nebyla úplná tma a scéna působila přirozeně. Jedná se o běžně používaný druh svícení u hollywoodských filmů.

V exteriérech využívá pouličních lamp a jejich barevnosti k vytvoření zajímavých atmosfér, viz obr. 36. Zajímavé exteriérové svícení můžeme vidět na obr. 37, kde pracuje s typickým neonovým osvětlením asijských ulic.



Obrázek 36 - Joe opilý ve městě

Obrázek 37 - Joe v čínské čtvrti

Na rozdíl od Jung Jung-hoona nevyužívá svícení jako další typ předávání informací a odhalování skrytých motivů. Využívá jej čistě k podpoře realistického zobrazení celého snímku a podporuje jeho funkčnost.

7.2.3 Pohyb kamery

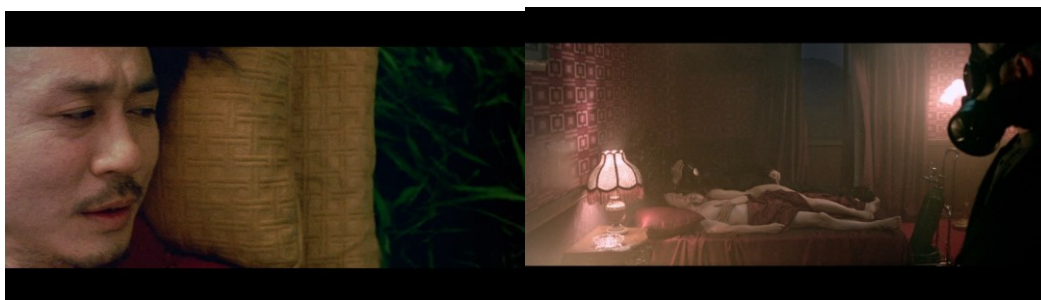
7.2.3.1 Jízda

7.2.3.1.1 Oldboy 2003

Jung Jung-hoon pracuje s hojným množstvím jízd v průběhu celého filmu. Hned po ruční/steadicamové kameře je to nejvyužívanější technologie. Jízdou se snaží rozpochybovat

co nejvíce scén a obohatit tak například běžné dialogové mluvící hlavy při rozhovorech, změnu prostředí nebo intimitu mezi postavami.⁵⁴

Využívá kamerových jízd také k odhalování dalších plánů mizanscény, která je jeho neustálému pohybu přizpůsobena. Kombinace nadhledové jízdy a VFX vzniká zajímavý záběr, viz obr. 4. Pomalých nájezdů a odjezdů využívá k vytváření dramatického obrazu. Jako příklad lze uvést scéna v hotelovém pokoji, kde Jung Jung-hoon využívá odjezdu, aby vybuodoval napětí a odhalil další přihlízející v místnosti, viz obr. 38.



Obrázek 4 - Zhypnotizovaný Dae-su

Obrázek 38 - Dae-su a Mido uspaní v hotelu B

Nejznámější jízdou tohoto filmu je jednozáběrová pětiminutová scéna, ve které se Dae-su pere s desítkami gangsterů, viz obr. 24. Na tuto scénu byl vyhrazen jeden celý natáčecí den. Jedná se o klidnou jízdu zabírající scénu a postupně odhalující další části mizanscény. Kamera sleduje hlavního hrdinu a následuje jeho pohyb.



Obrázek 24 - Rvačka Dae-sua s gangstery

7.2.3.1.2 Oldboy 2013

Americký Oldboy využívá více steadicam, který jízdu v mnoha záběrech nahrazuje. Jízda je využívána při dramatických nájezdech na obličeje nebo předměty k dosažení většího důrazu.⁵⁵

⁵⁴ Video Analysis on Cinematographer Chung Chung-Hoon [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=OMfetjWPr80>

⁵⁵ Sean Bobbitt's Cinematography Influences [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xhlsQPfllWs>

Steadicam využívá častěji kvůli časté změně úhlů při delších záběrech. Jako například při reinterpretaci již zmíněné pětiminutové rvačky z korejského filmu, kde se se steadicamem otáčí kolem herce. Jakmile se steadicam dostane vedle něj změní se čistě jen v jízdu a sleduje rvačku. Steadicam dodává tomuto záběru zajímavé úhly kamery, viz obr. 39.



Obrázek 39 - Rvačka Joea s gangstery

7.2.3.2 Švenk

7.2.3.2.1 Oldboy 2003

Švenk kromě dramatizace scén a detailních záběrů využívá kreativně k přechodům mezi různými prostředími a časem.



Obrázek 40 - Dae-su pojídající knedlík

Při dramatizaci jej můžeme vidět v kombinaci s ruční kamerou či steadicamem, které švenkům dodávají mírně rozklepaný dojem a divákovi pomáhají vcítit se do situace.

Hodně využívá tiltů a švenků při detailních záběrech, které díky rychlým pohybům a práci s neostrotí ukazují divákovi přesně to, co Jung Jung-hoon chce.

Švenk dodává stejně jako jízda filmu tempo a případně akčnost, když se nejedná o dramatické situace.

7.2.3.2 Oldboy 2013

Sean Bobbitt využívá švenku převážně k poukazování na konkrétní prvky v obraze nebo celkově k představení scény, kdy za využití ruční kamery švenkuje po místnosti a diváka seznamuje s prostředím a jednotlivými motivy v něm.

Kromě tohoto dramatického využití lze vidět švenk i při použití za pozorovacím účelem, kdy kamera sleduje postavu v obraze, jak prochází kolem, viz obr. 41. Jedná se o nejpoužívanější techniku k rozpohybování záběrů v tomto filmu.



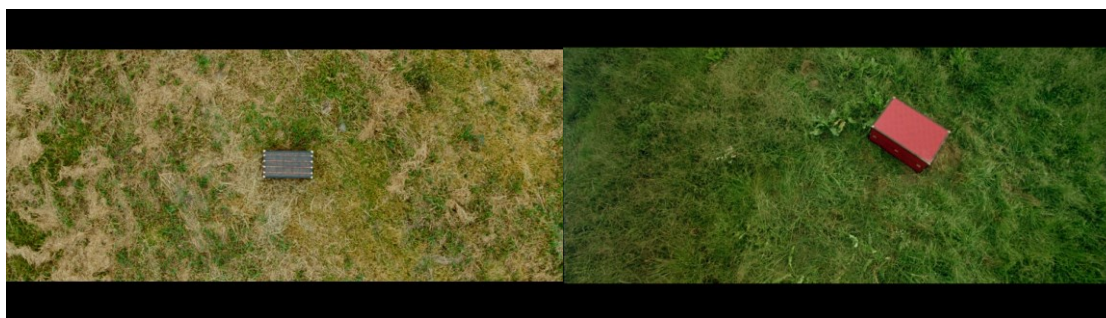
Obrázek 41 - Joe jedoucí na kole za svými držiteli

7.2.3.3 Využití jeřábu

Oba kameramani využívají jeřáb k vytvoření napínavé atmosféry. Sean Bobbitt spíše k odhalování motivů a Jung Jung-hoon k tvorbě tajuplna a napětí.

Zatímco Jung Jung-hoon se snaží vytvořit za pomoci jeřábu bezmocnou atmosféru, Sean Bobbitt naopak diváka díky jeřábovým nájezdům vtahuje více do příběhu.

Oba kameramani využívají stejný pohyb jeřábu při scéně, kdy se hlavní postava dostává na svobodu. Jde tedy o značnou inspiraci amerického kameramana korejským. Záběr se pomalým odjezdem jeřábu otevírá, aby byl vidět kontrast mezi nekonečným prostorem a malou místností, ve které se do té doby film odehrával.



Obrázek 42 - Záběr na kufr - Oldboy 2013

Obrázek 43 - Záběr na kufr - Oldboy 2003

ZÁVĚR

Práce si kladla za cíl komparativní analýzu jihokorejské a americké verze filmu Oldboy. Teoretická část rozebrala důvod tvorby remaků či funkčnost adaptace. A také se zabývala rozdílností mezi asijskými verzemi různých děl a jejich americkými remaky.

Poté se věnovala zvláště každému z autorů obou verzí. Stručně představila film Oldboy z roku 2003. Dále podrobně rozebrala důležité a zajímavé prvky filmu. Kromě narace se věnovala i symbolice, poselství díla a nakonec porovnání s předlohou.

Další částí byl americký Oldboy z roku 2013 režírovaný Spikem Lee. Tato část obsahovala stejné prvky jako část předchozí kromě porovnání s předlohou. Jelikož tato verze byla inspirována korejským filmem více než komiksovou předlohou.

Celou práci uzavřela nejpodstatnější kapitola věnující se komparaci obou filmů jak z narativního, tak z technického hlediska.

S ohledem na vymezený cíl poukázala práce na rozdílnost obou děl, ale i na to, co je spojuje. Zda se dají vůbec srovnávat, když jsou obě verze tak odlišné a každá nese jiné poselství a rukopis jiného režiséra. Zároveň práce ukázala, jak odlišnost kultur dokáže změnit vizuál i pojetí filmu.

Z osobního hlediska mi tato práce odpověděla na moje otázky, co se týče obou filmů, a ukázala mi jejich jiné stránky a hlubší významy. Zároveň mě i přiblížila ještě více tvorbě Park Chan-wooka a naučila mě vnímat tyto filmy jako odlišná díla a nehledat v nich podobnost.

SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY

Prameny:

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

Oldboy [film]. Režie LEE, Spike, USA, FilmDistrict, 2013.

Literatura:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-807-3312-176.

ROSEWARNE, Lauren, 2020. *Why Why We Remake: The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes* [online]. 2020, 2 (127-137). New York: Routledge [cit. 5.4.2021]. ISBN 978-0-367-41913-4. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/339245361_Why_We_Remake_The_Politics_Economics_and_Emotions_of_Film_and_TV_Remakes

ŠTELCLOVÁ, Adéla. *REMAKE: SLOVNÍK ZÁKLADNÍCH POJMŮ*. TIM ezin [online]. 2012, 2 (54) [cit. 5.4.2021]. ISSN 1805-2606. Dostupné z https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/129935/3_TIMezin_2-2012-1_14.pdf?sequence=1

TSUCHIYA, Garon. *Oldboy* [kniha]. 1996-1998. Tokyo: Futabasha [cit. 5.4.2021]. ISBN 4575823325.

Akademické práce:

KHODOTOVA, Angelina a Kwang Woo NOH. *The Comparison between Korean Oldboy and US Remake: Complex narrativity and character development* [online]. Seoul, 2018, (19-21) [cit. 3.5.2021]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/325087340_The_Comparison_between_Korean_Oldboy_and_US_Remake_Complex_narrativity_and_character_development. Studie.

MARKOVÁ, Jana. *Narativní analýza filmové tvorby Park Chan-wooka* [online]. Olomouc, 2017 (67-77) [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://theses.cz/id/ivee3p/DP_Markova_Jana.pdf. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.

Zdroje:

BARBER-PLENTIE, Grace. *Where to begin with Spike Lee*. BFI [online]. 2019, 3 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-spike-lee>

BAUER, Jared. *The Hidden Meaning of Oldboy – Earthling Cinema* [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=poit_-c13M8

DARIUS, Julian. *Revenge, Hypnotism, and Oedipus in Oldboy (2003), Part 2*. Sequart [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://sequart.org/magazine/31552/revenge-hypnotism-and-oedipus-in-oldboy-2003-part-2/>

DARIUS, Julian. *Revenge, Hypnotism, and Oedipus in Oldboy (2003)*. Sequart [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://sequart.org/magazine/30991/revenge-hypnotism-and-oedipus-in-oldboy-2003/>

EGGERT, Brian. *Oldboy*. Deep focus review [online]. 2003, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://deepfocusreview.com/definitives/oldboy/>

GIOGAIA, Anthony. *Looking Back at Chan-wook Park's 'Oldboy'*. Geeks [online]. 2018 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://vocal.media/geeks/looking-back-at-chan-wook-parks-oldboy>

CHALÁNEK, Milan, 2008. *Chan-wook Park; Biografie*. csfd [online]. 2008, 1 (1-3) [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/16153-chan-wook-park/biografie/>

KOHN, Eric. *Review: Spike Lee's Bloody, Eccentric 'Oldboy' Remake Is His Most Entertaining Movie Since 'Inside Man'*. IndieWire [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2013/11/review-spike-lees-bloody-eccentric-oldboy-remake-is-his-most-entertaining-movie-since-inside-man-32599/>

KOKEŠ, Radomír Douglas. *Oldboy podle Spika Lee: "kanibalsky" progresivní remake*. Douglasovy poznámky [online]. 2014, 1 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <http://dougaskokes.blogspot.com/2014/01/usoldboy.html>

MANGA.TOKYO. *How Live-Action Movies Based on Manga Are Received in Japan*. sites.google.com. [online]. 15.11.2016 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://manga.tokyo/otaku-articles/how-live-action-movies-based-on-manga-are-received-in-japan/>

Oldboy (2003 film), 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit.5.4.2021]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_\(2003_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_(2003_film))

Oldboy (2013), 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_\(2013_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_(2013_film))

ORIHARA Chen. *Why do Japanese live-action adaptations appear to have extremely similar artistic direction to their manga/anime source material?*. anime.stackexchange. [online]. 2.6.2015 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://anime.stackexchange.com/questions/21508/why-do-japanese-live-action-adaptations-appear-to-have-extremely-similar-artistic>

OSLZLOVÁ, Kristýna. *AMERICKÉ REMAKY JAPONSKÝCH HORORŮ*. 25fps [online]. 2009, 6 [cit. 5.4.2021]. ISSN 1802-5714. Dostupné z <http://25fps.cz/2009/americke-remaky-japonskych-hororu>

Park Chan-Wook: *A conversation with the audience about OLDBOY* [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=DiNt_TKf6LQ

ROBERTS, Sheila. *Spike Lee Talks OLDBOY, Why He Considers the Film a Reinterpretation, Performances of Josh Brolin and Elizabeth Olsen & His Confidence in Audience Turnout*. Collider [online]. 2013, 11 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://collider.com/spike-lee-oldboy-interview/>

ROMM, Cari. *Why So Many Movie Villains Have British Accents*. The cut [online]. 2017, 1 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.thecut.com/2017/01/why-so-many-movie-villains-have-british-accents.html>

SAWIN, Chris. *Oldboy: The 2013 Movie Biggest Differences From The Original*. Screenrant [online]. 2020, 10 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://screenrant.com/oldboy-movie-2003-2013-original-remake-differences-changes/>

Sean Bobbitt's Cinematography Influences [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xhlsQPfllWs>

Spike Lee; Biografie, 2008. In: Csfid [online]. 2008, 5 [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.csfid.cz/tvurce/2978-spike-lee/biografie/>

Subliminal Messages in OLDBOY: A Color Analysis [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aX4gQsz849w>

The Vengeance Trilogy, 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Vengeance_TriLOGY

Video Analysis on Cinematographer Chung Chung-Hoon [online]. [cit. 5.4.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=OMfctjWPr80>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

VFX - vizuální efekty

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1 - Má je pomsta (2002)</i>	21
<i>Obrázek 2 - Nebohá paní Pomsta (2004)</i>	21
<i>Obrázek 3 - Oldboy (2003)</i>	21
<i>Obrázek 4 - Zhypnotizovaný Dae-su</i>	23
<i>Obrázek 5 - Střepy ze zrcadla</i>	25
<i>Obrázek 6 - Zrcadlo v pokoji</i>	25
<i>Obrázek 7 - Zrcadlo u Woo-jina</i>	25
<i>Obrázek 8 - Zrcadlo u Woo-jina 2</i>	25
<i>Obrázek 9 - Zrcadlo ve fotoalbu</i>	25
<i>Obrázek 10 - Střepy z okna</i>	25
<i>Obrázek 11 - Woo-jinovo okno</i>	25
<i>Obrázek 12 - Odraz Dae-sua v okně</i>	25
<i>Obrázek 13 - Dae-su vidí mravence všude po svém těle</i>	26
<i>Obrázek 14 - Mido vidí mravence v metru</i>	26
<i>Obrázek 15 - Dae-su držící sebevraha A</i>	26
<i>Obrázek 16 - Dae-su držící sebevraha B</i>	26
<i>Obrázek 17 - Prolnutí současna se vzpomínkou A</i>	27
<i>Obrázek 18 - Prolnutí současna se vzpomínkou B</i>	27
<i>Obrázek 19 - Školní okno</i>	28
<i>Obrázek 20 - Dopis ve škole</i>	28
<i>Obrázek 21- Dae-su a Mido uspaní v hotelu A</i>	28
<i>Obrázek 22 - Balík s rukou</i>	28
<i>Obrázek 23 - Dae-suvi deníky</i>	28
<i>Obrázek 24 - Rvačka Dae-sua s gangstery</i>	28
<i>Obrázek 25 - Screenshot z mangy</i>	30
<i>Obrázek 26 - Dae-su zkoumající knedlík</i>	30
<i>Obrázek 27 - Víceexpozice Marie při čtení dopisů</i>	33
<i>Obrázek 28 - Joe s myší</i>	34
<i>Obrázek 29 - Myš jako hlavní chod</i>	34
<i>Obrázek 30 – Dopis dceři</i>	34
<i>Obrázek 31- Opilý Joe s asijskou prodavačkou</i>	35
<i>Obrázek 32 - Joe s tajuplnou osobou pod deštníkem</i>	35
<i>Obrázek 33 - Joe a chobotnice</i>	35

<i>Obrázek 34 - Zavřený Dae-su</i>	37
<i>Obrázek 35 - Zavřený Joe</i>	37
<i>Obrázek 36 - Joe opilý ve městě</i>	42
<i>Obrázek 37 - Joe v čínské čtvrti</i>	42
<i>Obrázek 4 - Zhypnotizovaný Dae-su</i>	43
<i>Obrázek 38 - Dae-su a Mido uspaní v hotelu B</i>	43
<i>Obrázek 39 - Rvačka Joea s gangstery</i>	44
<i>Obrázek 40 - Dae-su pojídající knedlík</i>	44
<i>Obrázek 41 - Joe jedoucí na kole za svými držiteli</i>	45
<i>Obrázek 42 - Záběr na kufr - Oldboy 2013</i>	45
<i>Obrázek 43 - Záběr na kufr - Oldboy 2003</i>	45

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: CD – R – s bakalářskou prací ve formátu pdf