

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Studio Ghibli a Hayao Miyazaki jako auteur:
Analýza průchozích témat a časoprostoru**

Bc. Barbora Kapláňková

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Studijní program: Filmová studia – Televizní a rozhlasová studia

Olomouc 2020

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Studio Ghibli a Hayao Miyazaki jako auteur: Analýza průchozích témat a časoprostoru* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum 5. 5. 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Karel Kuleva', written in a cursive style.

.....
podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování doktoru Ptáčkovi za jeho cenné rady a mimořádnou trpělivost při vedení mé diplomové práce, a vstřícnost a pomoc při získání potřebných informací a podkladů, případně provedení změn nezbytných k dokončení práce. Velmi mi pomohla také jeho důslednost při čtení a připomínkování během procesu psaní, a spolehlivá komunikace v nečekaně ztížených podmínkách.

OBSAH

PŘEDMĚT A CÍL PRÁCE	6
1. VYHODNOCENÍ PRAMENŮ A LITERATURY	8
1.1. PRAMENY	8
1.2. TEORETICKÁ LITERATURA	11
1.3. METODOLOGICKÁ LITERATURA.....	16
1.3.1. Janet Staiger	16
1.3.1. Kristin Thompson.....	20
2. METODOLOGIE	23
3. ANIMACE STUDIA GHIBLI	26
3. 1. PROCES TVORBY	26
3. 2. ANIMACE	10
4. TÉMATA...	31
4. 1. REFLEXE VYBRANÝCH TÉMAT V LITERATUŘE.....	33
4. 2. ANALÝZA TÉMAT	37
4.2.1. Dospívání.....	39
4.2.2. Rodina	78
4.2.3. Proměna.....	99
4.2.4. Příroda	120
4.2.5. Mystika.....	147
4.2.6. Létání.....	163
4.2.7. Závěr.....	180
5. KONSTRUKCE ČASOPROSTORU...	186
5. 1. REFLEXE KONSTRUKCE ČASOPROSTORU V LITERATUŘE	187
5. 2. ANALÝZA PROSTOROVÝCH PRVKŮ	189
5.2.1. Městský prostor	189
5.2.2. Venkovský prostor	220
5.2.3. Přírodní prostor.....	231
5. 3. ANALÝZA ČASOVÝCH PRVKŮ	261
5. 4. ZÁVĚR.....	284
ZÁVĚR.....	288
PŘÍLOHY	298
1. AUDIOVIZUÁLNÍ PRAMENY	298
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	304
SEZNAM OBRÁZKŮ	309

Předmět a cíl práce

Cílem této magisterské práce je představit tvorbu vůdčí osobnosti Studia Ghibli, Hayaa Miyazakiho, a analyzovat její autorská specifika na pozadí tvorby ostatních režisérů studia. „Miyazakiho film“ je často používán jako obecný výraz zahrnující i filmy jiných režisérů, které pouze vznikly v produkci stejného studia. Analýzou Miyazakiho filmů (tedy filmů, které režíroval Hayao Miyazaki) a jejich srovnáním s ostatní Ghibli produkcí určím, zda lze Miyazakiho tvorbu jednoznačně identifikovat na základě společných opakujících se vzorců, a zda jeho samotného lze považovat za autora, nebo zda se tato definice týká spíše studia.

Pracuji s korpusem celkem 22 filmů z produkce Studia Ghibli, s důrazem na analýzu deseti filmů, které režíroval Hayao Miyazaki, včetně filmu *Nausicaa of the Valley of the Wind (1984)*¹, který, přestože nevznikl ve Studiu Ghibli, je často považován za jeho počátek (úspěch tohoto filmu vedl k založení studia²) a televizního filmu *Ocean Waves*. Nejprve bude popsán druh a proces animace, který Studio Ghibli využívá, a následně budou vybrané filmy analyzovány v kategoriích témat a konstrukce časoprostoru. Na základě této analýzy budou určeny zmíněné vzorce. Původním záměrem bylo provést analýzu také z hlediska postav a narativu, rozsah práce to ale nedovolil a po konzultaci s vedoucím práce byly tyto dvě kategorie eliminovány.

Do analýzy nejsou zahrnuty krátkometrážní filmy, které Miyazaki vytvořil speciálně pro promítání v tokijském Ghibli Museu, protože nejsou dostupné mimo muzeum v dostačující kvalitě.³ Stejně tak jsem nezahrnula nejnovější film *Červená želva*, protože se jedná o koprodukcí několika studií (Wild Bunch, Prma Linea Productions, Why Not Productions, Studio Ghibli, CN4 Productions, Arte France Cinéma, Belvision). Kompletní přehled filmů, s nimiž pracuji, je včetně jejich anotací uveden v příloze .

Základem pro metodologii je pojetí filmového autora od Janet Staiger popsané v eseji *Autorship Approaches* ze sborníku *Autorship and Film*. Relevance stylu

¹ V práci používám výhradně anglické názvy filmů, protože český překlad názvu v některých případech neexistuje a tudíž by docházelo k nekonzistenci v rámci textu.

² ODELL, Colin. LEBLANC, Michelle. *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Herts: Kamera Books, 2015. s. 58 – 59.

³ Jedná se o snímky *The Whale Hunt*, *Koro's Big Day Out*, *Mei and the Kittenbus*, *Water Spider Monmon*, *The Day I Harvested a Planet*, *Looking for a House*, *A Sumo Wrestler's Tail*, *Mr. Dough and the Egg Princess* a *Treasure Hunting*.

animace pro Miyazakiho status autora je vyhodnocena na základě teorie animovaného filmu od Paula Wellse, popsané v knihách *Animation: Genre and Authorship* a *Understanding Animation*. Analýzy jsou provedeny za podpory neoformalistických postupů.

V práci jsou dále využity jako prameny knihy Hayaa Miyazakiho, *Starting Point 1979 – 1996*, a *Turning Point 1997 – 2008*. Z další literatury je stěžejní publikace J. M. Robinsona, *The Cinema of Hayao Miyazaki* a společná kniha Colina Odella a Michelle LeBlanc, *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Dále pracuji s vybranými pasážemi knihy *Identity in Animation* od Jane Batkin a *Animation: Genre and Authorship* od již zmíněného Paula Wellse.

1. Vyhodnocení pramenů a literatury

O Studiu Ghibli i Hayaovi Miyazakim byla napsaná řada akademických prací a popkulturních článků v českém prostředí a v zahraničí. Například o ženských hrdinkách v Miyazakiho filmech psaly webové stránky a blogy jako The Silver Petticoat Review, The Nerdist nebo Film School Rejects, o mužských (které jsou ve výrazné menšině) zase WhatCulture. Online je také dostupná řada akademických prací (včetně diplomových prací) na širokou škálu témat, jako jsou *“Cut off a Wolf’s Head and It Still Has the Power to Bite!” – The Empowering Heroines of Ghibli* od Grahama L. Stephensona (York St John University, 2016), *The Spiriting Away of Chihiro and Bashir: Memory, Nostalgia and the Fantastic in Spirited Away and Waltz with Bashir* od Richarda McDonalda (University of London) nebo *Taoism, Shintoism, and the ethics of technology: an ecocritical review of Howl’s Moving Castle* od Carla a Garratha Wilsonových (Loughborough University, 2015).

Zahraniční autoři se často věnují úžeji vymezeným tématům a analýze Miyazakiho filmů, zatímco čeští autoři spíše zmiňují Miyazakiho a Studio Ghibli v rámci obecnějšího tématu. Mezi tyto práce patří *Dějiny korejské kinematografie v kontextu světové kinematografie* od Vojtěcha Pitry (Univerzita Karlova, 2012), *Sociolekt příznivců japonských komiksů a animovaných filmů* od Zdeňka Švajdy (2013, Masarykova univerzita), *Vliv anime na vznik a formování subkultury otaku* od Terezy Bělecké (Masarykova univerzita, 2014) a *Modelový animovaný klip pro projektovou výuku výtvarné a hudební výchovy na 2. stupni ZŠ* od Anny Mášové Bc. (Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2015).

Dvě práce z českého prostředí, které se zaměřují přímo na Miyazakiho tvorbu, jsou *Environmentalismus a mono no aware v díle Hajao Miyazakiho* od Ivo Bartečka (Univerzita Palackého v Olomouci, 2010) a *Interpretace a analýza japonského anime na příkladu tvorby Hayaoa Miyazakiho* od Barbory Sůvové (Masarykova univerzita, 2010).

1. 1. Prameny

Pro práci jsou stěžejní jsou jednak zmíněné filmy Studia Ghibli, které jsou od 2020 (vyjma *Nausicaa of the Valley of the Wind*) dostupné na Netflixu, a jednak dvě knihy

Hayaa Miyazakiho, *Starting Point* a *Turning Point*. Obě knihy jsou sbírkou esejí, přepisů přednášek a interview na různá témata, a často mají téměř filozofickou povahu, ale v nich lze najít i doprovodné dokumenty a poznámky ke konkrétním filmům, které napomáhají k vysvětlení pojetí autorství u režiséra.

Starting Point pokrývá úsek Miyazakiho kariéry mezi lety 1979 a 1996. Pro tuto práci je důležité zejména dění po roce 1985, tedy po založení Studia Ghibli, ale je třeba brát v potaz, že mnohé Miyazakiho názory a pohledy na konkrétní problematiku se formovaly už dlouho předtím. Proto jsou v práci zohledňovány a citovány i texty z let před Studiem Ghibli. Miyazaki v této knize mluví o tom, co ho vůbec inspirovalo k následování kariéry animátora, a o samotném pracovním procesu, včetně jeho náročnosti. Často zmiňuje náladu, která panuje ve studiu, a intenzitu pracovního nasazení spojenou s druhem animace používaným ve Studiu Ghibli. Věnuje se také vlastnímu přístupu k animování určitých věcí a popisuje vlastní myšlenkové procesy za některými vizuály ve svých filmech.

V souvislosti s pracovním procesem Miyazaki zmiňuje také své spolupracovníky nebo inspirující osobnosti, přičemž někdy jde o jednu a tutéž osobu, jako je tomu v případě nedávno zesnulého Isaa Takahaty, který je autorem doslovu. V textech je ve většině případů uváděn pod přezdívkou Paku-san. Kromě něj Miyazaki mluví i o svých vzorech v řadách autorů mangy nebo knih, jako byl například Ryotaro Shiba.

Značná část knihy je věnována i Miyazakiho environmentalismu, přístupu k přírodě a úvahách o jejím vztahu s člověkem. Některé z těchto textů jsou obecnější povahy a proto se dají aplikovat na různé z analyzovaných filmů, hodně z nich se ale věnuje konkrétně filmu *Nausicaa of the Valley of the Wind* a tvůrčím rozhodnutím ohledně designu některých tvorů nebo lokalit, která byla ovlivněna právě Miyazakiho úvahami o životním prostředí.

Stejně tak se Miyazaki věnuje i svým zobrazením ženských a zejména dívčích postav, hlavně v souvislosti s filmy *Kiki's Delivery Service* a *My neighbour Totoro*. Vysvětluje, proč si vždy vybírá dívky jako protagonisty svých filmů a jak přistupuje k budování jejich charakterů.

V závěru kniha obsahuje chronologický soupis událostí v Miyazakiho životě a kariéře až do roku 2009, a již zmiňovaný doslov Isaa Takahaty. Takahata v něm popisuje

hlavně povahové vlastnosti svého kolegy a nabízí tak pohled na tvůrce zvenčí, tedy jak ho vnímají lidé, kteří s ním pracují.

Turning Point mapuje období od roku 1997 do roku 2008. Je rozdělena do čtyř sekcí z nichž každá se věnuje textům souvisejícím s určitým filmem – *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* a *Ponyo*. Druhá kniha je celkově konkrétněji zaměřená, přestože v ní lze stále nalézt téměř filozofické úvahy o vztahu člověka k přírodě, jako v té první. Stejně jako *Starting Point*, i *Turning Point* je sbírkou esejí, rozhovorů a článků. V sekci věnující se *Princess Mononoke* jsou zahrnuty i básně, které Miyazaki napsal, aby komunikoval svou vizi postav skladateli Joe Hisashimu. Hodně prostoru je v této části věnováno postavám a jejich konstrukci, stejně jako Miyazakiho původním záměrům, což se zároveň prolíná s jeho úvahami o člověku a společnosti, lidské povaze nebo dětství. Zmiňuje také náboženství, protože božstva a vztah lidí k nim jsou jedněmi z ústředních motivů *Princess Mononoke*.

V části věnované *Spirited Away* jsou zahrnuty básně a poznámky ze soundtracku, které doplňují postavy i děj. Film je dále diskutován ve vztahu k cílové skupině, dětem. Miyazaki představuje myšlenky, které by chtěl dětskému divákovi sdělit prostřednictvím své tvorby, zejména skrz postavu Chihiro. Chihiro jako postava ze současného Japonska navíc dává prostor pro úvahy o současné společnosti, které jsou zde zahrnuty také. Stejně tak je zkoumána i společnost uvnitř diegetického světa *Spirited Away*, často právě ve vztahu ke skutečné japonské společnosti. Dále je součástí sekce také Miyazakiho vize Ghibli Muzea, a rozhovor na téma filmu *Tmavomodrý svět* (2001, Jan Svěrák; je obecně známo, že Miyazaki je velkým fanouškem letectví a zajímá se o témata spojená s válkou). Poměrně rozsáhlý text je věnován vysočině Fujimi, včetně Miyazakiho vlastních nákresů.

Část o *Howl's Moving Castle* se zpočátku hojně věnuje samotnému animátorskému řemeslu, jednak ve spojitosti s tímto konkrétním filmem a jednak v obecnějším slova smyslu (například co je zásadní kvalitou animátora nebo jaké pocity provázejí pracovní proces). Poměrně rozsáhlý text je věnován Miyazakiho oblíbenému autorovi Robertu Westalovi, spisovateli písničím zejména pro děti a mládež. V tomto textu Miyazaki také rozebírá svůj vztah k dětské literatuře / literatuře pro mládež. Velká část je následně zaměřena na krátké filmy promítané v Ghibli Muzeu, které ale nejsou součástí analýzy v

této práci, protože mimo muzeum nejsou dostupné. Zároveň se zde Miyazaki vrací ke vztahu vlastní tvorby k dětem a úvahám o dětech a mladých lidech v současné společnosti. Závěr této části tvoří text o *Sněhové královně*, ruském animovaném filmu z roku 1957, který spolu s dalšími faktory Miyazakiho inspiroval ke kariéře animátora.

Poslední a nejkratší část *Turning Point* je zaměřena na film *Ponyo*. Jsou to pouze dva texty vztahující se přímo k filmu – první je představení konceptu a záměru ve vztahu k ději i samotné animaci, druhý je adresován opět Hisashimu, týká se hudby a stejně jako u předchozích filmů zahrnuje krátké básně. Následují, stejně jako v *Starting Point*, chronologicky organizované klíčové události Miyazakiho života i kariéry, až do roku 2013.

1. 2. Teoretická literatura

Kromě knih Hayaa Miyazakiho jsou pro práci důležité další dvě skupiny knih – knihy zabývající se přímo pracemi Studia Ghibli nebo konkrétně Miyazakiho, a knihy zabývající se animací obecně. V této části budou napřed představeny knihy spadající do druhé skupiny. V textu sice neodkazují na všechny z těchto knih, jedná se však o zásadní publikace v oblasti filmové animace, které byly klíčové pro obeznámení se s teorií animovaného filmu a kontextem východní animované tvorby. Jsou uvedeny zde i v seznamu literatury, protože tvořily ten zcela první krok ke vzniku této práce, kterým bylo rozšíření znalostí o možných teoretických náhledech na animaci a prostředí, v němž Hayao Miyazaki tvoří.

První z nich je *Animasofie* Ůla Pikkova, která Miyazakiho sice opomíjí, vyjma několika krátkých zmínek, ale pro tuto práci je důležitá zejména proto, že funguje jako úvod do animace. Obsahuje základy teorie animace, definice různých typů animace a historický přehled klíčových momentů animace. Přestože se přímo Studiem Ghibli nezabývá, práce z ní čerpá v kapitole věnované specifikům animace Studia Ghibli a zasazení do kontextu světové animace.

Podobného charakteru je také kniha Paula Wellse a Samantha Moore, *The Fundamentals of Animation*. Je to učebnice pro začínající studenty animace a věnuje se hlavně praktickým stránkám animace. Detailně popisuje preprodukcii, produkci i postprodukcii za podpory vsuvek profesionálů, nabízí v bodech sumarizované rady pro

studenty, včetně nákresů a diagramů. Kniha zahrnuje i rady a tipy ohledně možností dalšího studia, shánění zakázek pro začínající animátory nebo zakládání nezávislé produkční společnosti. Poslední část knihy není pro tuto práci příliš relevantní, ale předchozí části pomáhají porozumět animaci a procesu výroby filmu, a navíc doplňuje *Animasofii* v oblastech historie a vývoje animovaného filmu.

Další důležitou teoretickou publikací je *Animating Film Theory* od Karen Beckman. Jde o sbírku esejů na různá témata z oblasti teorie animovaného filmu. Texty nejvíce související s touto prací jsou *Cartoon Film Theory: Imamura Taihei on Animation, Documentary and Photography* Thomase Lamarra a *Realism in the Animation Media: Animation Theory from Japan* Marca Steinberga. Lamarre se zabývá Taiheiho teoretickým přístupem, který používal americké kreslené filmy jako odrazový můstek jednak k přemýšlení o teorii animace a jednak ke zkvalitnění japonské animované produkce. Taiheiho teoretické uvažování propojuje fotografii s animovaným a dokumentárním filmem a považuje animaci za formu realismu. Otázkou realismu v animace se z perspektivy japonské filmové teorie zabývá také Steinberg, ale soustředí se na novější teorie, konkrétně od roku 2000, zatímco Imamura Taihei spadá do třicátých let. Steinberg věnuje samostatnou podkapitulu Otsukovi Eijimu a jeho třem konceptům realismu – biologickému, vědeckému/grafickému realismu a realismu anime/mangy. Druhá podkapitola je věnována transmediálnímu realismu Azumy Hirokiho, který se částečně vymezuje vůči Taiheimu a definuje kategorii herního realismu. Ve snaze nevzdálit se příliš od tématu animace se však Steinberg soustředí spíše na Hirokiho úvahy o vzniku samotných konceptů realismu v anime, manze nebo hrách. Pro práci je jako rozšíření teoretického kontextu důležitější část věnovaná Taiheimu.

Důležitou knihou týkající se konkrétní oblasti východní animace je *Japanese Animation: East Asian perspectives*, což je sbírka esejí na různá témata v rámci japonské animace, editovaná Masaem Yokotou a Tze-yue G. Huem. Kniha je rozdělena do tématicky specifických šesti částí. První část se zabývá studiem animace a historií animace v Japonsku. Druhá část se zaměřuje na dvě významné osobnosti z počátků japonské animace, Ofujiho Noburu a Masaoku Kenzoa. Hlavním tématem třetí části je také konkrétní osobnost, Tezuka Osamu, který je ale na rozdíl od předešlých dvou často zmiňován i ve *Starting Point*. Tyto eseje poskytují kontext pro Miyazakiho tvorbu,

přestože se k ní přímo nevztahují. Čtvrtá část se zabývá ženskými postavami, včetně archetypu *shojo*, který Miyazaki hojně využívá ve svých filmech, a šestá část se zabývá studiem Toei, které je neoddělitelnou součástí Miyazakiho kariéry, i když ne předmětem této práce.

Vyhodnocení Miyazakiho animace ve vztahu k jeho autorství bylo provedeno na základě knihy Paula Wellse, *Understanding Animation*, konkrétně její první části věnované definici animace a přemýšlení o ní. Druhá část knihy krátce pojednává o teorii animace, ve třetí část knihy se Wells zabývá narativními strategiemi v animovaném filmu, čtvrtá je věnována komedii v animaci a pátá část je částečně věnovaná postavám. Pokud by tyto složky nebyly ze zamýšlené analýzy nakonec eliminovány. Pro práci nejdůležitější je jeho přístup k rozlišení ortodoxní a experimentální animace, na základě kterého je vyhodnocena pozice animace v analyzovaných filmech vůči Miyazakiho autorství.

Druhou publikací od Paula Wellse, kterou je vhodné zmínit, je *Animation: Genre and Authorship*, zejména díky přístupu Wellse k autorství v kontextu animace. Wells v knize věnuje kapitoly i procesu animace a žánru v animaci, což jsou aspekty Miyazakiho tvorby, kterým se práce sice nevěnuje exkluzivně, ale zároveň mohou hrát roli při rozpoznání jeho autorství. Druhá kapitola knihy je věnovaná Wellsově pohledu na animaci jako modernistické umění. Součástí knihy je rozsáhlá příloha sestávající z historie animovaného filmu a slovníčku pojmů, z něhož jsou využity některé definice. Wells zde mnoho svých poznatků demonstruje na konkrétních tvůrčích nebo konkrétních dílech a umožňuje tak potenciální komparaci s Miyazakim.

Jane Batkin věnuje v knize *Identity in Animation* Miyazakimu celou kapitolu, nazvanou *Hayao Miyazaki: Place, nostalgia and adolescence*. V ní se věnuje odnímání a znovuvytváření identity jedince v Miyazakiho filmech, a stejně tak i identitu národní a koncept cizosti spojený s Japonskem, který má západní svět tendence eliminovat pomocí aplikace západních schémat a nálepek na japonskou kulturu. Příkladem tohoto je časté označování Miyazakiho za japonského Walta Disneyho. Přestože značná část tohoto textu se věnuje spíše obecnějším tématům a kontextu, text je pro práci stále relevantní, protože zmiňuje identitu, nostalgii a adolescenci jako několik z témat Miyazakiho filmů, která jsou v textu také adresována.

Základní knihou z literatury vztahující se přímo k tvorbě Studia Ghibli je kniha Colina Odella a Michelle Le Blanc, *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Je to krátká, vysoce informativní kniha, která mapuje i filmy před založením Studia Ghibli a nefilmové projekty, na kterých Studio Ghibli participuje. Kniha je rozdělena do čtyř kapitol – úvod, práce Takahaty a Miyazakiho před založením Studia Ghibli, filmy Studia Ghibli a ostatní projekty. První kapitola je pro tuto práci relevantní zejména proto, že se zabývá pojmem *Studio Ghibli film* a zásadními tématy Miyazakiho filmů, jako je létání nebo environmentalismus. Z druhé kapitoly je v práci využita zejména část věnující se *Nausicaa of the Valley of the Wind*, protože film je zahrnut v analýze. Třetí kapitola knihy je pro práci samozřejmě nejdůležitější, protože se zabývá filmy, které jsou zde analyzovány. Kromě děje jsou zde opět diskutována témata a kontext, tentokrát ve vztahu k individuálním filmům. Tyto texty fungují jako podpůrné shrnutí pro Miyazakiho vlastní názory vyslovené v *Starting Point a Turning Point*. Do knihy jsou zahrnuty i filmy dalších režisérů studia, které jsou v této práci také analyzovány a srovnávány s Miyazakiho tvorbou.

Druhou publikací zaměřenou na Studio Ghibli je *The Cinema of Hayao Miyazaki* od Jeremyho Marka Robinsona. Podobně jako předchozí kniha i tato se z velké části zaměřuje na konkrétní filmy. V úvodních kapitolách poskytuje kontext k tvůrci i průmyslu, a v závěrečných kapitolách se věnuje ostatním filmům Studia Ghibli a kritickým i fanouškovským ohlasům. Robinsonovy texty k filmům dále rozšiřují knihu Odella a Le Blanc a zabývají se tématy, která výše zmíněná publikace opomíjí nebo nerozvádí, například létáním jako metaforou sexu v Miyazakiho filmech. Jsou to zejména texty o konkrétních filmech, které jsou pro tuto práci relevantní, protože se do hloubky zabývají analýzou Miyazakiho témat. Robinson sám hojně čerpá z obou Miyazakiho knih a přímo k nim v textu odkazuje, což usnadňuje propojení těchto textů a identifikaci specifických myšlenek v Miyazakiho často obecných, na širší problematiku zaměřených úvahách. V celé knize je velmi patrná vlastní fanouškovství autora, což je místy problematické, protože jeho hodnocení filmů mohou vyznívat neobjektivně. Každý film, kterému se Robinson věnuje, je v úvodních odstavcích kapitoly popsán jako unikátní mistrovské dílo, které v historii animovaného filmu nemá obdoby. Formální stránka knihy působí značně neprofesionálně, celý text je zarovnan vpravo, což zejména u

delších odstavců narušuje plynulost čtení, a doprovodné obrázky jsou značně nekvalitně provedeny. Jejich velikosti a rozmístění na stránce jsou často nekonzistentní. V případě jedné kapitoly došlo k chybnému uspořádání samotných částí textu a jednotlivé úseky na sebe nenavazují. V případě některých jmen je nekonzistentní jejich přepis z japonštiny. Celkově kniha působí, jako by před vydáním neprošla editací.

Při analýze filmů byla využita také publikace Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation*. McCarthy se již v úvodu přiznává ke svému fanouškovství, to zde ale není tolik viditelné a nenarušuje text, jako je tomu v případě Robinsona. Vzhledem k tomu, že první vydání této knihy proběhlo v roce 1999 a následně byla znovu vydána v roce 2002, řada filmů zde chybí. McCarthy se zabývá pouze filmy *Castle of Cagliostro* (1979, H. Miyazaki; tento film nespadá do časového období zvoleného pro tuto práci a proto není zahrnut do analýzy), *Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*, *My Neighbour Totoro*, *Kiki's Delivery Service*, *Porco Rosso* a *Princess Mononoke*. Kniha dále obsahuje krátký Miyazakiho životopis, přehled jeho dosavadního díla a další projekty studia Ghibli. Pro tuto práci jsou zásadní kapitoly věnované jednotlivým filmům, protože v těch se McCarthy zabývá jednak původem tématu a vznikem filmů, a jednak analýzou samotných postav. Jak už bylo ovšem řečeno, tyto analýzy jsou dostupné jen pro část Miyazakiho a Ghibli filmů, protože se jedná o poměrně starou publikaci.

Poslední publikací zaměřenou výhradně na Miyazakiho je *The Animé Art of Hayao Miyazaki* od Dani Cavallaro. V mnohém se podobá předchozím zmíněným knihám – obsahuje úvodní kapitolu o historii Studia Ghibli a opět je členěna do kapitol podle jednotlivých filmů. Zároveň se liší svým větším zaměřením na uměleckou stránku filmů spíše než na celkovou analýzu syžetu nebo postav. Na úvod Cavallaro zařadila kapitolu o anime a manze, kde mimo jiné upozorňuje na paralely mezi anime a hraným filmem, jako je práce kamery nebo široká variace žánrů. Dále zde zmiňuje specifika Miyazakiho tvorby právě z hlediska žánru. Kapitolu věnuje také tradiční a počítačové animaci, popisuje jejich proces a zmiňuje digitální techniky využívané studiem Ghibli. Kniha byla vydána v roce 2006, takže podobně jako v předchozí zmíněné publikace od Helen McCarthy, i zde část filmů chybí, kniha končí u *Howl's Moving Castle*. Kapitoly o konkrétních filmech jsou proloženy shrnujícími kapitolami mapujícími situaci a činnost

Studia Ghibli v určitých časových rozmezích. Samostatná kapitola je věnována i šestiminutovému videoklipu *On Your Mark*, který obvykle nebývá rozebírán v takové míře.

1. 3. Metodologická literatura

Pro práci nejdůležitějšími teoretickými texty jsou ty, o než se opírá samotná analýza autorství Miyazakiho filmů. Je odvozena z přístupu Janet Staiger popsaném v textu *Authorship Approaches*, a částečně z neoformalismu, jehož základním textem je kniha Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor*. V této kapitole se budu napřed zabývat autorskými teoriemi a následně vymezím zásady neoformalistické analýzy.

1. 3. 1. Janet Staiger – Authorship Approaches

Janet Staiger ve svém textu rozlišuje několik způsobů, jak lze k autorským teoriím přistupovat:

1. autorství jako původ
2. autorství jako osobnost
3. autorství jako sociologie produkce
4. autorství jako podpis
5. autorství jako strategie čtení / interpretace
6. autorství jako protínání diskurzů
7. autorství jako technika sebe sama

V případě **autorství jako původu** (1) je autor považován za někoho, kdo není k ničemu vázán, jedná sám za sebe a proto jsou myšlenky vyslovené v jeho díle přímým odrazem jeho vlastních myšlenek a názorů. „Jestliže je autorův život oddaný, dobrý a správný, pak jeho texty – tok autorovy morálnosti na stránku – musí vykazovat a odhalovat morálnost jeho života a samozřejmě naopak.“⁴ Divák / čtenář je v tomto případě také samostatný a ničím neomezovaný. S autorstvím jako původem je spojena i otázka významu a jak je význam v textu tvořen. David Bordwell rozlišuje význam

⁴ STAIGER, Janet. *Authorship Approaches*. In: GERSTNER, David A. STAIGER, Janet (ed.). *Authorship and Film*. London: Routledge, 2003. s. 30

záměrně umístěný a význam konstituovaný předmětem.⁵ Interpretace může být podpořena znalostí dalších textů autora nebo týkajících se autora, protože autorovo chování a stanoviska se přímo odráží v jeho tvorbě. Tento přístup je využíván hnutím americké nové kritiky, které také tvrdí, že obsah a forma nemohou být odděleny a hodnotící kritéria jsou univerzální a veřejná.⁶ Boris Tomaševský zase tvrdí, že kritika si neklade za cíl určit, co tím chtěl autor říci, ale zjistit, jakým způsobem autorova reputace ovlivňuje interpretaci textu veřejností.⁷

V autorství jako osobnosti (2) převládá myšlenka, že autor nemusí být zcela volný. Autorovy záměry zde nejsou usuzovány a vědomí není považováno za jediný zdroj autorova vyjádření. „Autor už tedy není plně uvědomělým činitelem, ale má často ideálně promyšlenou osobnost, která se projevuje v produkci jeho textů.“⁸ Autorství jako osobnost je úzce spojeno s francouzskými kritiky, pojmem *caméra-stylo* a francouzským filmem jako něčím vymezujícím se proti Hollywoodu. Autorský přístup k filmům a režisérům podpořil status filmu jako umění a režiséra jako umělce. Ve třicátých a čtyřicátých letech se objevují první texty zabývající se autorstvím, které Janet Staiger řadí do této kategorie, a to včetně textů Andrého Bazina a Alexandera Astruca. Astruc je autorem pojmu *caméra-stylo* a tvrdí, že filmy mohou vyjadřovat myšlenky stejně dobře, jako psané romány.⁹ Režisér je považován za skutečného autora filmu a osobu za všemi kreativními rozhodnutími, jehož tvorbu lze snadno identifikovat na základě opakování určitých znaků napříč jeho dílem. Jeho tvůrčí vliv je však omezován žánry nebo požadavky studia.¹⁰

„Pozornost věnovaná stylistickým aspektům, zejména v mizanscéně, odlišuje raný přístup francouzského autorství jako osobnosti od jiných přístupů k autorství. Auteurskosti je ale specifitějším přístupem k autorství jako osobnosti v rámci tohoto rozsáhlejšího trendu. Aby bylo možné přístup považovat za auteurský, jsou nezbytné další dva prvky. Prvním je ustanovení, že ucelená osobní vize by měla být vyjádřena, druhým je, že

⁵ Staiger, s. 30.

⁶ Tamtéž, s. 31.

⁷ Tamtéž, s. 32.

⁸ Tamtéž, s. 33.

⁹ Tamtéž, s. 34.

¹⁰ Tamtéž, s. 35.

hodnocení celého díla je založeno na kvalitě soudržnosti této vize. “ Truffaut v roce 1954 odklání auterskou teorii od mainstreamu autorských teorií a dále zužuje požadavky o osobní vizi na pozitivní pohled na lidský potenciál.¹¹

Andrew Sarris je také představitelem autorství jako osobnosti. Rozlišuje tři úrovně díla a autora – techniku (technickou způsobilost autora), osobní styl a vnitřní význam. Pauline Kael později oponovala jeho eseji, v níž tyto úrovně diskutoval, a označila ji za sexistickou. Dále označila za problematické Sarrisovy tendence usuzovat, že rozpoznatelná osobnost automaticky znamená hodnotný text.

Teorie spadající do **autorství jako sociologie produkce** (3) se zabývají kontextem tvořeným samotnou produkcí díla. Bazin požadoval větší zaměření na výzkum produkce už v sedmdesátých letech. Edward Buscombe je autorem jedné z předních úvah na toto téma – jeho text se týkal režiséra Raoula Walshe během jeho smlouvy s Warner Bros. Předmětem jeho textu bylo omezování režisérů na základě preferovaných žánrů a politických afiliací. Graham Petrie se také zabývá režiséry v rámci studií a přepracovává auterskou hierarchii na hierarchii pracovní, v níž rozděluje režiséry do tří kategorií podle toho, kolik kontroly mají nad vlastním dílem. V autorství nahlíženém skrz sociologii produkce je tedy režisér / autor hlavně pracovníkem.¹² Robert L. Carringer, který také spadá do tohoto přístupu, se zabývá kolaborativním charakterem procesu výroby filmu, který demonstroval na výrobě *Občana Kanea*, mimo jiné pomocí rozhovorů s individuálními pracovníky.¹³

Autorství jako podpis (4) znamená, že autor je rozpoznatelný skrz opakování proměnlivých prvků, které jsou v textech dohledatelné. Tento přístup byl ovlivněn strukturalismem a poststrukturalismem, s jejichž příchodem dochází k přehodnocení tvůrce jako dominantní hybné síly. Staiger uvádí, že pokračuje odstup od konceptu individuality v procesu produkce. Autorství nahlíženo tímto způsobem znamená projev ovlivněný kontextem, v němž autor existuje a tvoří. Spočívá nejen v identifikaci rekurentních elementů, ale i vztahů, jichž jsou součástí v rámci i mezi jednotlivými složkami filmu. Podpis, který reprezentuje tvůrce jako autora, je tvořen zejména takto

¹¹ Staiger. s. 36.

¹² Tamtéž, s. 40.

¹³ Tamtéž, s. 41.

konstruovanými, osobou autora motivovanými vzorci, které lze pozorovat napříč jeho dílem.¹⁴

Další kategorii Staiger označuje spíše za přístup k diváctví, než přístup k autorství (5). Je silně ovlivněn vznikem recepčních studií. V rámci **autorství jako strategie** čtení dochází k částečnému vymezení se vůči definici diváka z první kategorie – divák zde nepředstavuje odraz autora. Autorství jako koncept je tvořeno čistě skrz jeho osobu, a vzniká skrz divákovy individuální interpretace. „Autoři jsou pak definováni jako divákovy fiktivní reprezentace, které participují na divákových interpretacích vzkazů údajně zprostředkovaných těmito reprezentacemi.“ Tento přístup je ovlivněn i Rolandem Barthesem a jeho esejí o smrti autora a zrodu diváka, které recepční studia předchází – *Smrt autora* (1967).

Autorství jako protínání diskurzů (6) je do jisté míry revizí přístupu k autorství jako podpisu. Je spojeno s poststrukturalismem a koncept opakování, spojený s aktivitou autora, je zde nahlížen jako produkt diskurzů. Autor jako koncept stále funguje, ale jeho důležitost jako aktivního faktoru při tvorbě textu je značně omezena. Tento přístup rozsáhle čerpá z Foucalta, který tvrdí, že existence diskurzu není podmíněná existencí autora:

„Člověk by si už nemusel pokládat tolikrát přetvářenou otázku: Kdo doopravdy promlouvá? Je to opravdu on nebo někdo jiný? S jakou autenticitou nebo s jakou originalitou? A co vyjádřil?“¹⁵

Dále pokládá několik potenciálních nových otázek týkajících se diskurzu, na něž zčásti odpovídá Barthes a jiní, kteří autora redefinují jako nástroj pro kulturu, skrz nějž zprostředkovává diskurzy. Barthes tvrdí, že autor pouze imituje a cituje, nic není originální.¹⁶

V tomto přístupu se objevuje myšlenka, že autor (režisér) je pouze jedním z podkódů, který je v textu třeba dekodovat. John Caughie tvrdí, že kritický divák nehledá v textu osobnost režiséra, ale vnímá ho jako podkód a vnímá způsoby, jakými tento podkód interaguje se zbytkem textu a jak je ovlivňován ostatními podkódy.¹⁷

¹⁴ Staiger, s. 43.

¹⁵ Tamtéž, s. 46.

¹⁶ Tamtéž.

¹⁷ Staiger, s. 47.

Poslední kategorií, kterou Staiger zmiňuje, je **autorství jako technika sebe sama** (7). Autorství, tedy kdo mluví, je pro specifické skupiny lidí důležité, zejména pro minority nebo skupiny nějak marginalizované proto je tento přístup často spojován například s feministickou nebo queer filmovou teorií a kritikou. Feministické kritičky a filmařky oponovaly úvahám o nedůležitosti autora, protože odstranění autora je v jejich vlastních dílech připravovalo o hlas, který byl velice dlouho opomíjen automaticky. Nancy Hartstock to shrnula tímto způsobem:

„Proč právě v momentě, kdy mnozí z nás, kdo jsme byli umlčováni a kdo jsme začali požadovat právo pojmenovávat sebe samé a být subjekty, spíše než objekty historie, se koncept subjektu stává problematickým?“¹⁸

Dochází k revizi konceptu autora z hlediska jeho autority nebo individuální moci. Autorský projev je manifestací autorského rozhodnutí, které je zároveň performancí možnosti jedince takové rozhodnutí učinit. Úkolem filmového režiséra je taková rozhodnutí činit, protože to je náplní pozice, kterou zastává v procesu tvorby.¹⁹

V této práci se soustředím zejména na čtvrtý zmíněný přístup, autorství jako podpis. Snažím se identifikovat Miyazakiho jako autora právě skrz dohledatelné opakující se prvky v několika analyzovaných kategoriích. Z principu animovaného filmu je však nutné brát ohled také na třetí přístup, který Staiger označuje jako sociologii produkce – Miyazaki sám trvá na vnímání animovaného filmu, specificky animovaných filmů Studia Ghibli, jako kolektivního díla a klade velký důraz na proces výroby. Bod druhý, autorství jako osobnost, je pak v případě Studia Ghibli možné jednat propojit s autorstvím jako podpisem, a jednat se vůči němu vymezit například na základě mnohdy mylného laického asociování veškeré Ghibli produkce s Miyazakim.

1. 3. 2. Kristin Thompson - Neoformalistická analýza

Neoformalismus a s ním spojená analýza, kterou Kristin Thompson popisuje v knize *Breaking the Glass Armor*, má kořeny v ruském formalismu a částečně vychází z kognitivní psychologie. Předmětem zkoumání neoformalismu je text a stejně jako

¹⁸ Tamtéž, s. 49.

¹⁹ Tamtéž, s. 51.

kognitivní teorie narace pracuje s aktivním divákem, který je schopen si příběh sestavit během recepcce textu z poskytnutých vodítek a na základě znalosti kulturních schémat, například rozpoznat, do jaké společenské třídy jaká postava patří.

Základními termíny neoformalistické analýzy jsou fabule a syžet, Fabule je linie kauzálně propojených událostí, které se odehrávají se v daném prostoru a čase, syžet je způsob, jakým jsou tyto události prezentovány ve filmu pomocí stylu.

Součástí výše zmíněných schémat jsou motivace, které poskytují výskyt různých prvků v textu (filmu). Motivace se dělí na umělecké, realistické, transtextuální a kompoziční.²⁰ Umělecká motivace vysvětluje přítomnost prvku v momentě, kdy ji nelze odůvodnit skrz žádnou jinou motivaci. Prvek je v textu přítomen kvůli prvku samotnému. Realisticky motivovaný je ve filmu použit, aby bylo dosaženo větší realističnosti. Transtextuální motivace vysvětluje využití odkazů k jiným uměleckým dílům. Záleží na poučenosti a umělecké gramotnosti diváka, jestli bude odkaz rozpoznán a bude mu porozuměno. Kompozičně motivované prvky jsou tím, co vytváří narativní kauzalitu, prostor a čas.

Jedním ze zásadních pojmů neoformalismu je termín původně definovaný Viktorem Šklovským – ozvláštňení (*ostrannenie*). Šklovský ho poprvé uvádí ve své eseji *Umění jako metoda*. Ozvláštňení je součástí veškerého umění. Umění lze nazývat uměním, transformuje-li nějakým způsobem realitu, kterou recipient zná, a představuje známé věci nebo koncepty v novém kontextu, čímž recipientovi umožňuje vymanit se z automatizace.²¹ je analyzováno pomocí Koncept dominanty slouží k identifikaci a analýze ozvláštňení. Identifikace dominanty je, respektive by mělo být, výsledkem neoformalistické analýzy filmu - dominanta je něco, co se nachází napříč celým textem a zvýrazňuje nebo minimalizuje některé prostředky.²² Dominanta je celek specifických struktur uvnitř textu, tvořená interakcí upřednostněných prostředků s minimalizovanými.

Ve své knize *Breaking The Glass Armor* Kristin Thompson mluví o komplikované formě.²³ Jako příklad komplikované formy lze uvést multilineární narativy, síťové

²⁰ THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. Princeton: Princeton University Press, 1988. s 16 – 21.

²¹ ŠKLOVSKÝ, Viktor. *Theory of Prose*. Elmwood Park: Dalkey Archive Press, 1991. s. 1-14.

²² Thompson, s 89.

²³ Tamtéž, s. 36 – 37.

narativy nebo achronologické narativy. S tímto souvisí také komunikativnost narativu, která je ovlivněna mírou sebeuvědomění příběhu a spolehlivostí vypravěče. S komplikovanou formou částečně souvisí i princip odkládání, který lze nalézt ve většině filmových textů – některé události oddalují rozuzlení. Thompson toto označuje jako stupňovitou konstrukci (*stairstep construction*).²⁴ Stupňovitá konstrukce mimo jiné slouží divákovi k identifikaci závazných motivů (události, které přibližují syžet ke konci). Závazné motivy nemohou být, na rozdíl od odboček, vynechány.

Neoformalistická analýza byla zvyčena jako vhodný doplňující přístup (namísto teorií animovaného filmu) na základě tvrzení Gillese Poitraxe, citovaného v knize Dani Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*:

*“Hodně akce v anime je rámováno jako by byla snímána opravdovými kamerami...pozadí jsou častěji rozpořehovaná a měnící se (než v americké animaci).... Ne všechna anime používají dynamické pozadí, ale mnohá ano, spolu s dalšími filmovými efekty, jako panoramatické záběry, úhly, [distance shots], scény, kde se fokus střídá mezi pozadím a popředím.”*²⁵

Toto je dále podpořeno minimalizací některých prvků anime stylu v tvorbě Studia Ghibli a důrazem na realističnost, která je rozebírána v kapitole věnované konstrukci fikčního světa.

²⁴ Tamtéž. s 37 – 38.

²⁵ CAVALLARO, Dani. *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson: McFarland & Company, 2006. s. 17.

2. Metodologie

Cílem této práce je určit, zda lze Hayaa Miyazakiho považovat za autora na základě jiných kritérií, než pouze stylu kresby a animace a jeho statusu animátora. Helen McCarthy upozorňuje na často nesprávně vykládaný nebo spíše asociovaný pojem *animátor* – laik může automaticky předpokládat, že nejvýraznější postava studia je animátor, což není vždy pravda. McCarthy uvádí Walta Disneyho jako příklad někoho, kdo je považován za animátora, ale většina jeho známé práce byla nakreslena studiem najatými animátory. Miyazaki je v tomto případě poměrně vzácný příklad vůdčí osobnosti a režiséra, který se aktivně podílí na animaci²⁶. Přestože by bylo možné označit ho na základě tohoto faktu za autora, Miyazaki sám odmítá myšlenku jediného autora v rámci procesu animace, jak je patrné z výše uvedeného citátu. Proto v této práci nebude jeho autorství zkoumáno na základě jeho identity animátora, nýbrž režiséra.

Na základě tohoto vymezení byla jako výchozí metodologický text zvolena již zmíněná esej Jane Staiger, z níž přebírám kategorii autorství jako podpisu. Zda lze tento koncept aplikovat na osobnost Miyazakiho zjistím pomocí analýzy vybraných prvků, které se nevztahují pouze k vizuální stránce jeho tvorby. Miyazakiho autorství bude analyzováno na následujících úrovních:

1. Projevuje se Miyazakiho autorství už v samotné animaci nebo ji lze naopak považovat za ortodoxní a pro otázku Miyazakiho autorství tedy nerozhodující? K vyhodnocení všech analyzovaných filmů používám přístup Paula Wellse, který popsal v knize *Understanding Animation*. Wells rozlišuje mezi ortodoxní a experimentální animací, přičemž pro oba typy určuje set pravidel, které musí animované dílo splňovat, aby bylo možné zařadit ho do jedné či druhé kategorie. Pro účely této práce potřebuji dokázat, že animace Studia Ghibli je ortodoxní a není třeba ji zohledňovat v identifikaci konkrétního režiséra či animátora jako autora. Ortodoxní animace je určena podle těchto kritérií:

²⁶ MCCARTHY, Helen. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002. s 32 – 33.

- Figury (zvířata a lidé) jsou pro diváka rozpoznatelné jako zvířata a lidé, přestože mohou být nějakým způsobem stylizovány.
- Logická kontinuita příběhu je zachovaná i navzdory scénářům postaveným na gagu nebo frašce, pomocí upřednostnění určité postavy, která funguje jako propojující prvek komičnosti a scénáře.
- Je ustanovena situace, představení konfliktu vytvoří komickou událost, konflikt je rozřešen pomocí hlavní postavy, k níž si divák během odvíjení syžetu vytvořil vztah.
- Pozornost diváka je směřována na konstrukci a vývoji děje, obsah je upřednostněn před technickými aspekty filmu, důležitější je vývoj postavy a zachování neviditelného stylu.
- Styl je v rámci filmu jednotný.
- V ortodoxní animaci absentuje samotný umělec.
- Ortodoxní animace je kromě stylu založena na dialogu, který není na úkor stylu upozaděn.

2. Jaká témata jsou ve filmech dominantní a nakolik se opakují v tvorbě individuálních analyzovaných tvůrců? Pro účely práce bylo vybráno šest témat, která lze předběžně určit jako prominentní v tvorbě Studia Ghibli, a to na základě frekvence jejich výskytu v samotných filmech a v použité literatuře. V analýze se soustředím na pozici tématu v rámci příběhu, tedy jeho důležitost – zda je mezi dominantními nebo vedlejšími tématy, případně zda dochází pouze k zobrazení ikonografických nebo jiných prvků, které s daným tématem souvisejí, aniž by docházelo k rozvinutí tématu samotného. Dále se snažím odhalit specifika ve způsobu uchopení jednotlivých témat, která by mohla být indikátorem autorského projevu Miyazakiho nebo ostatních. Analýza také odhalí, zda a jakým způsobem spolu jednotlivá témata komunikují, případně potenciální existenci vazeb s ostatními analyzovanými složkami, které tvoří autorské vzorce a tím i podpis.

3. Jakým způsobem Miyazaki konstruuje časoprostor (geografické a časové zasazení příběhu) ve svých filmech a jak se svým přístupem liší od ostatních režisérů? Stejně jako v předchozí otázce, analýzou a srovnáním určím, zda lze

Miyazakiho považovat za autora právě na základě unikátní konstrukce fikčního světa. Analýzu prostředí provádím v rámci tří předem vymezených kategorií, města, venkova a přírody. V analýze časové složky se soustředím na práci tvůrců s časovou specificitou ve vztahu k prostoru, a na potenciální významy, které takto mohou vznikat. Cílem je odhalit dílčí významové i vizuální prvky v rámci konstrukce časoprostoru, jakož i vzorce, které plynou ze vzájemné komunikace mezi kategoriemi času a prostoru, a časoprostorové složky s touto tematickou. Právě vztahy mezi oběma analyzovanými složkami by měly být v otázce autorství nejprůkaznější.

Analýza je provedena za podpory neoformalistického přístupu Kristin Thompson na celkem 22 filmech, které tvoří deset filmů režisovaných Miyazakim a dvanáct filmů ostatních režisérů Studia Ghibli. Ze srovnání analýz těchto dvou skupin v rámci jednotlivých kategorií by mělo být určeno, zda a nakolik jsou Miyazakiho filmy v daných ohledech specifické.

3. Animace Studia Ghibli

3. 1. Proces tvorby

Značkou Studia Ghibli je tradiční, dvojrozměrná ručně kreslená animace, kterou studio používá od začátku své tvorby. Spočívá v ručním kreslení postav a předmětů dříve na celuloid (odtud anglický název *cel animation*), dnes častěji na papír (načež je materiál naskenován a zkompletován v počítači).²⁷

Využití počítačové animace se v díle Studia Ghibli objevuje jen ojediněle, a i v těch ojedinělých případech jsou počítačově animovány pouze malé části filmu – v případě *Princess Mononoke* bylo kvůli časové tísni animováno počítačem více, než bylo původně plánováno, ale i přesto je ve filmu méně než deset procent digitální animace.²⁸

Nadále je upřednostňován tradiční přístup, který vyžaduje velké pracovní nasazení řady lidí. Miyazaki popisuje náročnost animačního procesu v *Starting Point*, konkrétně v kapitole *A Woman Finish Inspector*, kde vzpomíná na nejmenovanou kolegyni ze studia, jejímž úkolem byla kontrola barevnosti hotových snímků:

„*Otsuka-san a Takahata-san [...] a já jsem zestárli, takže dnes jsem zváni na jeviště jako hlavní tvůrci filmů, které produkujeme. Ve skutečnosti ale nejsme. Animace je tvořena neskutečně velkým počtem lidí. Je tvořena všemi lidmi pracujícími dohromady a konajícími své přidělené úkoly.*“²⁹

Miyazaki popisuje proces výroby animovaného filmu v knize *Starting Point*. Podle něj proces často začíná mnohem dřív, než jedinec vůbec přijde do kontaktu s animací – inspirací pro projekt může být cokoliv. Podle něj není nutné mít kompletně rozvinutý celý koncept, aby aspirující animátor mohl začít pracovat na prvních vizuálech. To už spadá do přípravné fáze projektu. Miyazaki upozorňuje, že je vhodné nakreslit tohoto prvotního materiálu co nejvíce, protože z něho pak vzniká *image board*, výchozí bod

²⁷ PIKKOV, Ůlo. *Animasofie*. Praha: Akademie múzických umění Praha, 2017. s. 18.

²⁸ McCarthy, s. 35.

²⁹ MIYAZAKI, Hayao. *Starting Point: 1979 – 1996*. San Francisco: VIZ Media, 2014. s. 180.

celého projektu.³⁰ Ze shromážděných nápadů jsou následně vyfiltrovány ty klíčové, z nich je sestaven příběh, který je prezentován potenciálním sponzorům.³¹

Dále je vytvořen storyboard a ten je rozdělen do jednotlivých scén. Miyazaki upozorňuje, že v poslední době jsou storyboardy víceméně nahrazeny skicami - *continuity sketches* a ty jsou výchozím bodem pro práci animátorů (zatímco dříve animátoři vytvářeli právě storyboardy). Storyboardy však v procesu výroby filmu nebyly zcela eliminovány, pořád jsou potřebné. Například televizní produkce si je ale nemohou dovolit z časových důvodů.

Scénář je vytvořen z koncentrovaných nápadů a jeho základem jsou jasně vymezené téma, postavy a jejich motivace. Na základě scénáře a concept art je vybudován fikční svět a jsou tak vytvořeny limity pro následující kresby.

Poté, co je projekt schválen, je odpovězeno na základní otázky – o čem má film vypovídat a čeho chtějí tvůrci dosáhnout. Miyazaki preferuje souběžné psaní scénáře a tvorbu *image boards*, protože trávit v rané fázi produkce čas pečlivou tvorbou scénáře je nevýhodné. Scénář je také třeba opakovaně přepracovávat, protože první verze nikdy není dostačující. Nakonec je scénář vytištěn do knižní podoby, s doprovodnými kresbami a poznámkami, a to pak slouží jako výchozí bod tvorby, ke sledování pokroku a k odhadu celkové rozsahu projektu.³²

Miyazaki zastává názor, že neexistuje pevná metoda pro výrobu animovaného filmu. Proces je uzpůsoben časovým a dalším podmínkám tak, aby byl co nejproduktivnější. Kresby se mohou vyvíjet na základě scénáře i během produkce, a naopak. Scénář nemusí existovat vůbec nebo může sloužit pouze jako podpora storyboardu.³³ Miyazaki radikálně oponuje produkcím, kde scénárista nebo režisér zabraňují jakýmkoliv změnám. Pokud je projektu upírán vývoj během produkce, svědčí to podle něj o nedostatku talentu těch, kdo ho zaštiťují. Podle něj je komunikace mezi scénáristy a zbytkem týmu klíčová a skutečnost, že někdy je scénář použit pouze jako výchozí bod k vytvoření radikálně odlišného filmu nijak nedevalvuje scénáristovu

³⁰ Miyazaki, SP. s. 29.

³¹ McCarthy, s. 33.

³² Miyazaki, SP. s. 63.

³³ Tamtéž, s. 58.

práci.³⁴ Vymezuje se také vůči disneyovské metodě animace, která podle něj potlačuje kreativitu a snaží se udržet animaci v předem daných škatulkách, které ovšem nejsou aplikovatelné univerzálně.³⁵

Starší hlavní animátoři (*senior key animators*) mají na starosti dění v jednotlivých momentech a vytvoří nákresy. Po kontrole režisérem jsou nákresy postoupeny hlavním animátorům (*key animators*), kteří zhotoví nejdůležitější snímky (*key frames*) – na začátku a na konci každé akce. Režisér pak tyto snímky znovu kontroluje, v případě Miyazakiho sám provádí potřebné změny. Následně jsou doplněny kresby mezi těmito snímky, které vypracovávají mezi-animátoři (*inbetweeners*) na základě časového rozvrhu, který předtím vypracovali hlavní animátoři (kolik políček bude v každé scéně, kolik v každém snímku). Někdy je jejich úkolem také čištění snímků od nadbytečných linií nebo škrťů. Po kontrole a úpravách jsou kresby převedeny na celuloid.³⁶

3. 2. Animace

Je zřejmé, že Studio Ghibli celkově preferuje tradiční přístup k procesu tvorby animovaného filmu. Aby však bylo možné považovat samotnou použitou animaci za ortodoxní, musí být podle Paula Wellse splněno následujících sedm kritérií:

Figury (zvířata a lidé) jsou pro diváka rozpoznatelné jako zvířata a lidé, přestože mohou být nějakým způsobem stylizovány.



³⁴ Tamtéž, s. 63.

³⁵ Tamtéž, s. 59.

³⁶ McCarthy, s. 34.



Toto platí pro všechny analyzované filmy, z nichž všechny mají nestylizované lidské nebo alespoň humanoidní hrdiny. Vizuální styl Studia Ghibli se v určitých ohledech vymezuje vůči anime stylu, ale v rámci studia je konzistentní, s výjimkou záměrně stylizovaných snímků jako je *The Tale of the Princess Kaguya* nebo *Our Neighbours the Yamadas*. Některé často se opakující znaky anime, jako velké oči nebo nepřirozeně barevné či tvarované vlasy, jsou zde minimalizovány za účelem dosažení větší realističnosti. Dále se zde objevují fiktivní tvorové jako susuwatari nebo Totoro, kteří jsou ale většinou připodobnitelní k existujícím zvířatům (například susuwatari se podobají pavoukům). Existují výjimky, jako lesní bůh Didarabotchi (*Princess Mononoke*) nebo ohnivý démon Kalcifer (*Howl's Moving Castle*), ale i na nich lze pozorovat například určité humanoidní znaky.³⁷

Logická kontinuita příběhu je zachovaná i navzdory scénářům postaveným na gagu nebo frašce, pomocí upřednostnění určité postavy, která funguje jako propojující prvek komičnosti a scénáře. Filmy analyzované v této práci nevyužívají gag nebo frašku, proto se jich tento bod příliš netýká. Logická kontinuita příběhu je v nich zachována, což je podrobněji rozebíráno v kapitole věnované narativu.

Narativní formu Wells opět vztahuje k žánru animované komedie – **je ustanovena situace, představení konfliktu vytvoří komickou událost, konflikt je rozřešen pomocí hlavní postavy, k níž si divák během odvíjení syžetu vytvořil vztah.** Toto tvrzení je aplikovatelné na všechny analyzované filmy, přestože se nejedná o komedie, a stejně jako předchozí bod, i toho je dále adresováno v kapitole věnované narativu.

Pozornost diváka je směřována na konstrukci a vývoji děje, obsah je upřednostněn před technickými aspekty filmu, důležitější je vývoj postavy a zachování

³⁷ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. New York: Routledge, 1998. s. 36.

neviditelného stylu. Kromě dvou již zmíněných filmů (*Our Neighbours the Yamadas*, *The Tale of the Princess Kaguya*) všechny z analyzovaných filmů využívají neviditelný styl a směřují divákovu pozornost k ději a postavám. I v případě oněch dvou výjimek je děj stále dominantní nad stylem.

Styl je v rámci filmu jednotný. Tradiční způsob animace, který využívá Studio Ghibli, zůstává dvojrozměrný během celého trvání filmu, což platí pro všechny analyzované filmy. V některých je namísto ruční využita počítačová animace (hlavně z finančních důvodů), styl je však zachován. Vizualně ortodoxní animované filmy hyperrealisticky kopírují hraný film.³⁸

V ortodoxní animaci absentuje samotný umělec. Zejména ruční animace je kolektivní výrobní proces podobající se spíše továrně než tvorbě uměleckého díla. Miyazaki sám upozorňuje na důležitost kolektivu ve výrobě filmů Studia Ghibli. Přestože se na procesu tvorby aktivně podílí, je příkladem (dobrovolně) absentujícího umělce. Zároveň je však příkladem individuálního animátora, který je v rámci studia publikem rozeznán jako umělec. Wells v tomto případě uvádí jako příklad ukrajinského animátora Vladimira „Billa“ Tytlu, který pracoval pro studio Disney.³⁹

Ortodoxní animace je kromě stylu založena také na dialogu, který není na úkor stylu upozaděn. Wells jako příklad opět uvádí animované komedie studia Disney, kde dialog podporoval vizuální gagy. I v případě Studia Ghibli však dialog hraje klíčovou roli, zejména právě proto, že jejich filmy vizuální komedii v takové míře neobsahují a scény jsou často založeny pouze na rozhovorech nebo vnitřních monolozích. Dialog má v některých případech i symbolický význam. Symbolika nahrazuje expozici, slouží ke zprostředkování pocitů a nálad (asociovaných zejména s dětmi) nebo podporuje sekundární témata.

Na základě těchto bodů byla tedy animace všech analyzovaných filmů vyhodnocena jako ortodoxní. Není tudíž rozhodujícím faktorem v otázce Miyazakiho auterství.

³⁸ Wells, s. 37.

³⁹Tamtéž, 38.

4. Témata

Analýzou vybraných 22 filmů Studia Ghibli bylo v rámci obou předem určených kategorií (Miyazakiho filmy a filmy ostatních tvůrců studia) identifikováno šest hlavních opakujících se témat. Téma byla vybrána jednak na základě počtu filmů, ve kterých se objevuje a jednak na základě frekvence jejich výskytu v literatuře věnující se tvorbě Miyazakiho i celého studia. Pokud se téma opakovaně objevuje v publikacích vybraných pro účely této práce nebo pokud počet filmů obsahujících téma převyšuje počet těch, které se jím nezabývají, je zařazeno v následujícím výčtu: dospívání, rodina, proměna, příroda, mystika a létání/letecké stroje.⁴⁰

Odell a LeBlanc za jedno z hlavních témat Ghibli filmů označují děti a dospívající. Uvádějí, že přítomnost nedospělých postav a mnohdy přímo protagonistů je pro tvorbu studia téměř pravidlem, protože děti jsou více otevřené jakýmkoliv událostem, včetně těch nadpřirozených. Odell a LeBlanc označují děti za „osvobozující sílu, skrz kterou je možné cokoliv“.⁴¹ Velmi mladí protagonisté v narativu umožňují rozvoj témat spojených s jejich vlastní existencí a vnímáním okolních událostí. Dětský pohled na svět neuvádím jako celkové samostatné téma, považuji ho totiž za něco podmíněného cílovým publikem Studia Ghibli a tedy něco zastřešujícího a přítomného v různé míře ve všech analyzovaných filmech. Naprostá většina tvorby Studia Ghibli je o dětech a pro děti, zobrazení dětského pohledu na svět tak není možné přiřknout konkrétnímu tvůrci jako autorský prvek. Z analyzovaných filmů lze za nevhodný pro děti označit pouze Takahatův *Grave of the Fireflies*, přestože i v tomto případě se jedná o film o dětech. *Porco Rosso* také není koncipován jako zcela dětský film, nicméně množství až komických akčních scén a zvířecí protagonista jsou pro dětského diváka atraktivní. Poměrně vážnými tématy se zabývají i *Only Yesterday* a *The Wind Rises*, ve kterých ale figuruje výrazná dětská perspektiva a oba filmy mají potenciál získat alespoň diváky

⁴⁰ Tři z těchto témat (dospívání, rodina, příroda) se vyskytují v nadpoloviční většině nebo alespoň polovině analyzovaných filmů, tři z nich (proměna, mystika, létání) jsou omezena výskytem, ale podpořena odbornou literaturou a prameny. Tedy i přesto, že například téma létání se objevuje pouze ve 4 filmech z celkových 22, je zde analyzováno, protože má oporu v použitých zdrojích.

⁴¹ Odell a LeBlanc, s. 26.

dospívající. Ostatní filmy bez výjimky pracují s dětskými postavami a je možné je bez problémů označit za filmy vhodné nebo přímo určené pro dětského diváka.

Všechna vybraná témata lze propojit s dětskými postavami. Rodina a její různé modely (nukleární, alternativní, neúplná), stejně jako její absence (odloučení od rodiny, rodina v kontextu války), je velmi často nahlížena skrz dětskou optiku. Pokud se film věnuje tématu dospívání, jde mnohdy skutečně o dospívání ještě nedospělých protagonistů, kteří se prostřednictvím překonávání překážek učí zodpovědnosti a samostatnosti. Proměna pak slouží jako jedna z možných překážek, které dítě musí čelit – buď se týká přímo jeho nebo někoho z jeho blízkých a může fungovat jako spouštěč celého příběhu.

U tématu přírody se lze znovu obrátit k tvrzení Odella a LeBlanc o dětské otevřenosti a jejich alternativnímu pohledu na svět, který jim umožňuje vidět víc, než jejich dospělé protějšky. Dětské vnímání přírody se ve filmech odráží ve vizuální i narativní složce, příroda očima dětských protagonistů je zobrazena jako krásné magické prostředí, jehož plné možnosti jsou dospělým nepřístupné. S tím je spojena také mystika, ačkoliv ze všech zmíněných témat je právě její propojení s dětským protagonistou nejslabší. Spirituální elementy jsou ale občas propojovány s elementy fantaskními a obojí je součástí alternativních světů, které se otevírají pouze dětem.⁴² Létání a s ním spojená technologie je zase předmětem dětské zvědavosti a fascinace, a prostřednictvím dětského pohledu je zobrazováno téměř jako kulturní fenomén.

I na základě tohoto možného propojení jednotlivých témat s dětskou perspektivou lze tvrdit, že dětský pohled na svět je zastřešujícím tématem celkové tvorby Studia Ghibli a tvoří její naprostý základ. Proto se v souvislosti s Miyazakiho autorstvím soustředím pouze na dílčí téma dospívání, které není synonymní s univerzálním dětským prožitkem světa, pouze může být jeho součástí a má proto potenciál být v této otázce určujícím faktorem. Mezi očekávané možné projevy Miyazakiho autorství patří témata zcela unikátní pro jeho tvorbu (ta neobjevující se v žádném z filmů ostatních tvůrců), opakující

⁴² Za mytologické označují ty elementy, které mají základ v japonské mytologii. Fantaskním elementům tento základ chybí. Například Totoro z *My neighbour Totoro* lze považovat za mytologický element, protože se jedná o lesního ducha a lesní duchové jsou důležitou součástí japonské mytologie i náboženství. Naopak Kočkobus ze stejného filmu považují za element fantaskní, protože je zcela novým konceptem stvořeným pro účely filmu.

se vzorce, které režisér vytváří propojováním určitých témat napříč svými filmy, a případně způsoby jejich ozvláštnění, které nejsou pozorovatelné ve filmech ostatních režisérů.

4. 1. Reflexe vybraných témat v literatuře

Vyhodnocení literatury bylo zásadní při zužování výběru všech identifikovaných témat. Výsledných šest je v této nebo mírně pozměněné podobě diskutováno ve zvolené literatuře, tedy publikacích Colina Odella a Michelle LeBlanc, J. M. Robinsona a Dani Cavallaro. Helen McCarthy se ve své knize tématům odděleně nevěnuje. Pouze Odell a LeBlanc pracují s celkovou tvorbou Studia Ghibli, ostatní omezují svůj pohled pouze na Miyazakiho.

Dospívání

J. M. Robinson identifikuje dospívání jako jedno z klíčových témat Miyazakiho tvorby. Nejedná se o dospívání ve fyzickém slova smyslu, ale o dospívání mentální, o přijímání zodpovědnosti. Robinson poukazuje na opozici témat nalezení individuality a nalezení svého místa ve společnosti.⁴³ Dani Cavallaro zmiňuje dospívání také, konkrétně mluví o potřebě osvojit si smysl pro zodpovědnost⁴⁴ v dost nízkém věku.⁴⁵ Robinson i Cavallaro označují toto téma za typicky japonské. Odell a LeBlanc dospívání jako samostatné téma nezmiňují, ale zahrnují ho pod téma dětských postav, kde jako příklad v otázce dospívání a přijímání zodpovědnosti paradoxně uvádějí fyzicky již dospělou postavu Howla

⁴³ ROBINSON, Jeremy Mark. *The Cinema of Hayao Miyazaki*. Kent: Crescent Moon Publishing, 2013, s. 92.

⁴⁴ Pro bližší představu ocituji Lindu Bennett, odbornou asistentku sociálních studií na University of Missouri-Columbia, která se dlouhodobě zabývala dětstvím a výchovou v japonské společnosti a kultuře, a říká o nárocích na japonské děti následující: „Děti se v Japonsku učí od své rodiny, školy, komunity a národa, jak být členy japonské společnosti. V každé skupině se dítě učí sebekázně a zavazuje se k tomu, že bude podpůrným a zodpovědným členem skupiny. Rodina, škola a národ hrají v učení dítěte pravidlům a normám společnosti důležité role. V domácnosti a ve škole je japonské dítě vybízeno k tomu, aby si vyvinulo pocit sebekázně (hansei) a tvrdé práce. Očekává se, že děti vytrvají ve snaze dosáhnout cíle, ale za důležitější je považováno snažit se a nevzdávat se. Japonská společnost pracuje s myšlenkou, že všechny děti jsou schopné, a děti se učí, že pokud se budou snažit, uspějí. Jsou povzbuzovány svými matkami, učiteli a vrstevníky, aby dělali, co je v jejich silách (v jakékoliv oblasti života).“ (citováno 24. 2. 2020)

BENNETT, Linda. *Expectations for Japanese Children*. [online] Socialstudies.org. [citováno 20. 3. 2019]. Dostupné z: <http://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/yl/1003/100306.html>

⁴⁵ Cavallaro, s. 8 a 72.

z *Howl's Moving Castle*.⁴⁶ V rámci tématu japonské kultury také zmiňují zobrazení prostředí školy, kde si děti a dospívající osvojují právě hodnoty jako samostatnost a zodpovědnost.⁴⁷

Rodina

V knize Odella a LeBlanc je rodina pojata spíše jako součást několika jiných témat, není jí věnováno samostatné heslo. Nejvíce je to vidět v jejich vysvětlení u tématu japonské kultury - rodina je exponována během každodenního chodu běžné japonské domácnosti, jejich členů a jejich zvyků, příkladem budiž společná koupel ve filmu *My Neighbour Totoro*.⁴⁸ O domácnosti a každodennosti mluví také Robinson v souvislosti s realistickým zobrazením obývaných prostor a každodenními rituály.⁴⁹ Dále zmiňuje generační rozdíly, které ale nejsou pouze součástí rodiny.⁵⁰ Cavallaro poukazuje, konkrétně v souvislosti s *My Neighbour Totoro* na zobrazování rodiny (specificky role matky), jak je vnímána v japonské společnosti.⁵¹ Podobně jako předchozí autoři, i Cavallaro se obrací k realističnosti zobrazení běžného rodinného života a uvádí Yamadovy z *My Neighbours the Yamadas* jako příklad.⁵² Téma rodina není v literatuře uchopeno stejným způsobem, jako v této práci, ani není uvedeno jako samostatné téma, ale jeho dominantní přítomnost v analyzovaných filmech je podpořena opakovaným upozorňováním autorů na zobrazování každodennosti a realistické reprezentaci japonské domácnosti, včetně rodiny.

Proměna

Jak už bylo řečeno, proměna zejména fyzického charakteru často slouží jako spouštěč hlavních událostí narativu. Odell a LeBlanc ve své knize mluví o metamorfóze, často propojené s antropomorfismem nebo zoomorfismem, která často indikuje hlubší změnu uvnitř postav samotných.⁵³ Mnoho postav (například Marco Pagott z *Porco Rosso* nebo

⁴⁶ Odell a LeBlanc, s. 26.

⁴⁷ Tamtéž, s. 34.

⁴⁸ Tamtéž, s. 33 – 35.

⁴⁹ Robinson, s. 86.

⁵⁰ Tamtéž, s. 93.

⁵¹ Cavallaro, s. 73.

⁵² Tamtéž, s. 132.

⁵³ Odell a LeBlanc, s. 27.

Haru z *The Cat Returns*) prochází fyzickou změnou v důsledku magické intervence, proměna může nastat jako trest nebo za účelem morálního poučení. Cavallaro odkazuje na podobnost mezi Miyazakiho oblibou v proměně dospělých v prase s Homérovou Odysseou.⁵⁴ Robinson se tématu proměny nevěnuje. Všichni autoři pojmají téma změny hlavně z fyzického hlediska, a tak je pojato i v této práci. Nabízí se sice i interpretace proměny například jako životní změny (změna prostředí, změna uvnitř rodiny nebo jiného kolektivu), ale vzhledem k tomu, jak úzce by byl takový náhled na toto téma provázán s ostatními tématy (rodina, dospívání, příroda), docházelo by k repetitivnosti.

Příroda

Odell a LeBlanc označují interakci lidí a přírody za jedno z klíčových témat filmů Studia Ghibli a zmiňují jeho spojitost se šintoismem.⁵⁵ Robinson poukazuje na to, že zejména Miyazakiho filmy jsou pověstné integrováním environmentálních otázek do narativů.⁵⁶ Cavallaro v této souvislosti (a ve vztahu k filmu *Nausicaa and the Valley of the Wind*) cituje interview, v němž Miyazaki tvrdí, že přijetí absence plného porozumění vztahu lidí a přírody je prvním krokem k řešení environmentálních otázek.⁵⁷ Nejen její ochrana, ale příroda jako celek hraje v tvorbě Studia Ghibli zásadní roli. Důraz je kladen zejména na elementy větru a vody, jejichž zobrazení je často propojeno s leteckou a námořní technologií. Odell a LeBlanc připisují větru (a s ním spojeného letu) i zobrazení počasí jako celku schopnost vytvořit věrohodnější prostředí a vtáhnout diváka do děje.⁵⁸ Robinson zase upozorňuje na značný výskyt vodních těles v Miyazakiho filmech a vody jako nositele možných hlubších významů, a přítomnost řady skutečných i fiktivních zvířat – psů, koček, vlků nebo lesních duchů.⁵⁹ Příroda je tedy často spojena s náboženskými a mytologickými motivy. Značný prostor je ve filmech věnován také zobrazení venkova a jeho kontrastu s městem.

⁵⁴ Cavallaro, s. 137.

⁵⁵ Odell a LeBlanc, s. 23.

⁵⁶ Robinson, s. 89.

⁵⁷ Cavallaro, s. 57.

⁵⁸ Odell a LeBlanc, s. 28 – 29.

⁵⁹ Robinson, s. 102- 103.

Mystika

Filmy opakovaně odkazují k animismu a šintoismu a pracují s motivy japonské mytologie. Robinson poukazuje na skutečnost, že Miyazaki nejen zahrnuje prvky obojího ve svých filmech, ale odkazuje k animismu i ve svých textech.⁶⁰ Náboženství není vždy zobrazeno explicitně, ale jak LeBlanc a Odell upozorňují, šintoistické zvyky jsou součástí japonské kultury a jsou úzce spojeny s tématem ekologie.⁶¹ Cavallaro toto potvrzuje vysvětlením pojmu shintoistických božstev, jejichž základní podobou jsou životodárné síly přírody, jako vítr nebo déšť.⁶² Dále píše o staletí staré popularitě mytologie v japonské společnosti, což zapříčinilo úspěch filmů jako *Princess Mononoke*.⁶³

Létání/letecké stroje

Miyazaki je pověstný láskou k letadlům a Studio Ghibli bylo pojmenováno po italském letadlu Caproni 309 Ghibli (což lze podle Cavallaro přičíst Miyazakiho oblíbě Itálie).⁶⁴ Odell a LeBlanc hovoří nejen o hojném výskytu letu a letové techniky v realistickém i fantaskním prostředí, ale také o možnostech, které to představuje pro animátory. Při animování leteckých scén není třeba brát v potaz gravitaci a scény tak mohou být animovány dynamičtěji a kreativněji.⁶⁵ Robinson se domnívá, že množství letových scén (konkrétně v Miyazakiho filmech) je dáno i finanční stránkou věci – kdyby se jednalo o hraný film, náklady na natočení takových scén by byly mnohem vyšší a jejich počet by musel být omezen. Dále spojuje let se spiritualitou (nebe jako domov bohů) a cituje i Miyazakiho *Staring Point*, kde Miyazaki vysvětluje svou snahu změnit perspektivu, skrz kterou je akt letu v animaci nahlížen (což je obvykle ze země a z pevného bodu, v kontrastu s Miyazakiho dynamickými a vysoce akčními letovými scénami). Podobně

⁶⁰ Robinson, s. 89

⁶¹ Odell a LeBlanc, s. 30

⁶² Cavallaro, s. 71 – 72.

⁶³ Tamtéž, s. 120, 122 a 138.

⁶⁴ CHEN, C. Peter. *Ca.309 Ghibli*. [online] World War II. Database. [citováno 16. 5. 2019]. Dostupné z: https://ww2db.com/aircraft_spec.php?aircraft_model_id=192.

Cavallaro, s. 40.

⁶⁵ Odell a LeBlanc, s. 25.

se pokouší proměnit i náhled na samotné stroje, vnímat je organičtěji a jako součást prostoru.⁶⁶

Důraz je kladen také na vizuální stránku, jde buď o realistické zobrazení letecké techniky (například letadla bombardující město v *Grave of the Fireflies*) nebo o fiktivní, vysoce komplikované stroje inspirované steampunkem a retro letadly (letadla v *Porco Rosso* nebo bitevní vzducholodě v *Howl's Moving Castle*), jak vysvětluje Cavallaro ve své analýze *Porco Rosso*.⁶⁷ Létání je často propojeno s tématem války, které se objevuje v realistických i fantaskních prostředích. Cavallaro uvádí *Porco Rosso* jako příklad filmu, kde Miyazaki zachycuje pocity z vlastního prožitku války, během níž se jeho rodina přímo podílela na výrobě součástek do kamikaze letadel, stejně jako negativní postoj vůči fašismu.⁶⁸

4. 2. Analýza témat

V této kapitole jsou jednotlivá témata detailněji analyzována a kategorizována, napřed v Miyazakiho filmech a posléze ve filmech ostatních tvůrců. V závěru každé podkapitoly určím, zda a jak je specifické téma projevem Miyazakiho autorství. Následující tabulka představuje výskyt témat v jednotlivých filmech (✓ - vedlejší téma, ✓✓ - výrazné vedlejší téma, ✓✓✓ - dominantní téma). Miyazakiho filmy jsou v ní odlišeny **barevně**.

⁶⁶ Robinson, s. 78 – 79.

Miyazaki, SP, s. 44.

⁶⁷ Cavallaro, s. 101.

⁶⁸ Tamtéž, s. 98.

FILM / TÉMA	Dospívání	Rodina	Proměna	Příroda	Mystika	Létání/ letecké stroje
Nausicaa of the Valley of the Wind	✓			✓✓✓		
Laputa: Castle in The Sky	✓			✓		✓✓✓
My Neighbour Totoro	✓✓	✓✓		✓✓✓	✓✓✓	
Grave of the Fireflies	✓✓	✓✓				
Kiki's Delivery Service	✓✓✓	✓				✓✓
Only Yesterday	✓	✓✓		✓✓		
Porco Rosso			✓			✓✓✓
Pom Poko			✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓	
Whisper of the Heart	✓✓					
Princess Mononoke	✓	✓	✓	✓✓✓	✓✓✓	
My Neighbours the Yamadas		✓✓✓				
Spirited Away	✓✓✓	✓	✓✓	✓	✓	
The Cat Returns	✓✓✓		✓			
Howl's Moving Castle	✓✓✓	✓	✓✓✓	✓		
Tales from Earthsea			✓	✓		
Ponyo	✓✓	✓✓	✓✓✓	✓✓✓		
The Secret World of Arietty		✓				
From Up on Poppy Hill		✓✓				
The Wind Rises						✓✓✓
The Story of the Princess Kaguya	✓✓✓	✓✓✓	✓	✓✓	✓✓✓	
When Marnie Was There	✓✓✓	✓✓✓				

4. 2. 1. Dospívání

Jak bylo předesláno v úvodu kapitoly, zobrazení světa perspektivou dětských nebo dospívajících postav je univerzální vlastností všech analyzovaných filmů, i když ne všechny filmy ho zobrazují ve stejné míře. Dospívání je podmnožinou tohoto zastřešujícího tématu. Jde o zobrazení duševního vývoje dětské postavy vlivem vnějších okolností, posunu v emocionální vyspělosti na základě překonání nějakých vnitřních i vnějších překážek. Přítomnost dětských a dospívajících postav však nutně neznamená, že se film dotýká také tématu dospívání, a naopak v některých případech je téma zobrazeno skrz postavy již dospělé.

Dospívání v Miyazakiho tvorbě

Dospívání je hlavním tématem ve třech z analyzovaných Miyazakiho filmů, *Kiki's Delivery Service*, *Spirited Away* a *Howl's Moving Castle*. Nejvýrazněji se objevuje v prvním zmíněném filmu, jehož celou premisou je sledovat protagonistku na její cestě za samostatností.

Protagonistka *Kiki's Delivery Service*, Kiki, pochází z rodiny čarodějek, kde je tradicí, že dívky ve věku třinácti let odcházejí na rok z domova, aby se naučily samostatnosti, našly svoje profesionální zaměření, zdokonalily své dovednosti a případně si osvojily nové. Za tímto účelem se mají usadit ve městě dle vlastního výběru (ale nesmí už být obsazené jinou čarodějkou), samy se začlenit do tamější společnosti a najít si způsob obživy, který jim umožní ve městě zůstat minimálně po dobu zmíněného jednoho roku. V realistickém prostředí by samozřejmě nebylo možné, aby se třináctiletá dívka bez doprovodu rodičů ubytovala v cizím městě a začala podnikat, bylo by nutné zvolit starší protagonistku a tím pádem už by se s ní neztotožnil cílový divák (děti) a zamýšlené poselství filmu by nemělo takový dopad. Zapojením fantaskního elementu magie (ačkoliv ta nakonec sestává pouze z létání na koštěti a mluvícího mazlíčka) a úvodní expozicí, která stručně objasňuje pravidla tohoto konkrétního fiktivního světa, je ale možné zobrazit myšlenku osamostatnění se poměrně radikálně a přitom zachovat nízký věk protagonistky. Podle Cavallaro právě kombinace fantaskních prvků a tématu emancipace byla ale shledána problematickou zastánci pravice při prvním plánovaném

uvedení v USA, kteří se pokoušeli film bojkotovat s argumentem, že nepodporuje tradiční rodinné hodnoty.⁶⁹

Ve chvíli, kdy se s ní divák setkává, Kiki svůj odchod už nějakou dobu plánuje a těší se na něj, přestože její rodiče doufají, že u nich ještě nějakou dobu zůstane. Přesto její rozhodnutí podporují – mají důvěru v její schopnosti. Je možné tvrdit, že po opuštění své biologické rodiny Kiki nachází náhradu v pekaře Osono a jejím manželovi, označit je za její náhradní nebo adoptivní rodiče je však lze čistě na základě věkovém rozdílu mezi nimi a Kiki. Jejich vztah je ve skutečnosti spíše přátelský a profesionální. Kiki se u nich ubytuje a vypomáhá u nich v pekárně, a přestože je na místě předpokládat, že Osono má vůči ní nějaké mateřské tendence, Kiki se o sebe snaží starat sama a brzy osamostatňuje i svůj podnikatelský záměr, který vzešel z její práce v pekárně.

Dospívání a myšlenka osamostatnění se jsou zde tedy pojaty velmi doslovně, nejedná se pouze o změnu chování a sebereflexi, jako je tomu například ve *Spirited Away*, ale o přechod z období dětství do období produktivního věku, bez ohledu na fyzický věk. Miyazaki označil Kiki za metaforický obraz moderních japonských dívek, které se snaží najít své místo ve společnosti s tím, co mají nebo umí.⁷⁰ Protože čarodějky nejsou v diegetickém světě *Kiki's Delivery Service* raritou, Kikiin talent, kterým je létání, není nijak unikátní.⁷¹ Každá čarodějka umí létat na koštěti, Kiki se musí prosadit navzdory tomu, že neoplývá jiným, méně obvyklým talentem. Kiki vnímá létání jako pilíř své identity a v momentě, kdy tuto schopnost téměř ztrácí, upadá do hluboké deprese, protože se cítí neužitečná a bojí se, že přišla o svoje poslání a tím i místo ve společnosti.

J. M. Robinson v souvislosti s touto částí narativu upozorňuje na jednu zásadní věc – *Kiki's Delivery Service* neobsahuje žádného antagonistu.⁷² Naprostá většina překážek, kterým Kiki čelí, je spojena právě s tématem dospívání a větší vnější konflikt (ohrožení, v němž se ocitá Tombo) se ve filmu objevuje velmi pozdě. Kiki si některé překážky dokonce způsobuje sama. Svě nově nabyté nezávislosti se drží až příliš a odmítá se zapojit do větší skupiny vrstevníků, která by jí pobyt v cizím městě mohla usnadnit. To

⁶⁹ Cavallaro, s. 81.

⁷⁰ Miyazaki, SP. s. 263.

⁷¹ Tamtéž.

⁷² Robinson, s. 217.

vede k osamělosti, která následně vyústí v epizodu deprese a dočasné ztrátě jejích schopností. Kiki v této situaci musí čelit sama sobě, protože pouze ona dokáže situaci zvrátit.

Nalezení sebedůvěry je klíčovým bodem jejího dospívání, zdá se být totiž přímo spojeno s jejími schopnostmi. Kiki dobře zvládá všechno, co je součástí tradičního „rituálu“ pro mladé čarodějky – úspěšně najde svoje město, zabydlí se a provozuje službu, která z ní dělá cenného člena místní společnosti. Navzdory tomu jsou však v narativu patrné ony momenty izolace a osamění pramenící z pocitu cizosti, které nakonec vyústí v ohrožení všeho, na čem tak tvrdě pracovala. Ve chvíli, kdy Kiki uvěří, že její identita a hodnota je dána pouze tím, že umí létat na koštěti a bez toho nemá společnost důvod ji přijmout, její situace se zhorší. Momentem dospění je pro Kiki uvědomění si, že její povaha podmiňuje její schopnosti, nikoliv naopak. Její vlastnosti, odvaha, houževnatost a obětavost, jsou tím, co jí nakonec umožní získat své schopnosti zpět a zachránit Tomba. Miyazaki navíc ve *Starting Point* naznačuje, že depresivní epizoda, kterou si Kiki prošla, se může v její budoucnosti opakovat, je tedy možné vzešla ze skutečné deprese, která se vlivem izolace u Kiki projevila.⁷³

Kikiin prožitek dospívání a osamostatnění se je umocněn způsobem narace, kterému dominuje fokalizace pohledem Kiki. Nejde sice o vnitřní fokalizaci, ale divák vnímá dění hlavně skrz její postavu. Pocity osamělosti jsou umocněny omezením přístupu diváka k prožitku a pocitům ostatních postav. Ty nejdůležitější z vedlejších postav, Tombo, Osono a malířka Ursula jsou zobrazeny primárně v rámci interakcí s Kiki, takže divák neví o moc více, než Kiki. Například ve scéně, kdy se Kiki v dešti vrací z pochůzky a Tombo na ni čeká před pekárnou, aby ji doprovodil na večírek, je divákovi ukázána i jeho perspektiva a tím je mu poskytnuta informace navíc. Zároveň však lze předpokládat, že Kiki tuší, že na ni Tombo čeká, ale je rozrušená a vyčerpaná, takže nespíchá – už se rozhodla, že zůstane doma. Informace, které jsou divákovi v podobných scénách poskytnuty, nejsou příliš důležité a zásadně děj neovlivňují. Přestože se netýká přímo analýzy tématu, použití perspektivy zde zmiňují proto, že přímo souvisí s diskutovaným tématem a umožňuje zobrazit ho detailněji, s větším důrazem na

⁷³ Miyazaki, SP. s. 379.

hloubku pocitů protagonistky. V kombinaci s absencí vnějšího antagonisty perspektiva v *Kiki's Delivery Service* plně podporuje myšlenku, že dospívání je především konflikt se sebou samým, během něhož musí každý individuálně překonat řadu vnitřních překážek. Je to proces, s nímž se lze při jeho sledování ztotožnit, ale zároveň zůstává v mnoha ohledech pro každého unikátní.

Spirited Away představuje opačný přístup protagonistky k osamostatnění než *Kiki's Delivery Service*. Zatímco Kiki opuštění rodiny plánovala a rozhodla se pro ně v duchu tradice, Chihiro k tomu byla přinucena okolnostmi. Stejně jako v předchozím případě, i zde je téma dospívání propojeno s tématem radikální změny, která celý proces dospívání spouští. Během něj musí protagonistka čelit jednak nadpřirozeným překážkám, a jednak vlastním nedostatkům – opakuje se zde dílčí téma známé již z *Kiki's Delivery Service*, vnitřní konflikt a vnitřní vývoj, který je ve skutečnosti důležitější než veškeré vnější konflikty.

Chihiro je městské dítě a tato informace, společně s jejím chováním v úvodní scéně, pomáhá divákovi odhadnout, v jakém stavu do narativu vstupuje – špatně se vyrovnává se změnami, je velmi závislá na rodičích a pravděpodobně i poněkud rozmazlená. Na ztrátu rodičů, neznámé prostředí a ohrožení vlastní existence reaguje vzhledem ke svému věku a předeslané povaze přirozeně - strachem, útekem a pláčem. Takové reakce jsou ale v prostředí, kde se Chihiro momentálně nachází, nebezpečné. Musí se rychle zbavit svého strachu i nepřizpůsobivosti, na její ochotě a schopnosti řídit se instrukcemi totiž závisí životy jejich rodičů i jí samotné. To je další zásadní rozdíl mezi zobrazením dospívání v *Kiki's Delivery Service* a *Spirited Away* – Chihiro zpočátku hodně spoléhá na to, že ostatní jí řeknou kam má jít a co má udělat, osamostatňuje se postupně, narozdíl od Kiki, která se osamostatnila nárazově a od chvíle opuštění domova víceméně improvizovala. Kiki byla zodpovědná pouze sama za sebe, zatímco Chihiro, která dosud nebyla zvyklá nést jakoukoliv zodpovědnost, musí zachránit celou svou rodinu. Graduální způsob osamostatnění umožňuje Chihiro postupně si uvědomovat a napravovat vlastní negativní charakteristiky nenásilným způsobem.

Mnoho překážek, kterým Chihiro v rámci příběhu čelí, jsou navzdory nadpřirozenému prostředí velmi realistické – jde vesměs o manuální práci, plnění úkolů

nebo cestování bez doprovodu, tedy věci, s nimiž by se desetileté dítě mohlo snadno setkat i v reálném světě, pouze na menší škále. Zde jsou samozřejmě komplikovány zasazením do nadpřirozeného prostředí, v němž může protagonistka velmi snadno přijít o život, ale Chihiro si plněním těchto úkolů osvojuje dovednosti, které jí budou k užitku v běžném životě, jako je práce v kolektivu nebo komunikace s autoritami. Právě na úkolech je dobře pozorovatelný vývoj Chihiro. Jak si zvyká na neznámé prostředí a jeho více či méně nebezpečné obyvatele, postupuje ve své práci sebejistěji a klidněji, i když je konfrontována s vysoce neobvyklými nebo přímo děsivými jevy či stvořeními. Lze to dobře demonstrovat například na scéně s Bohem zápachu. Do lázní, kde Chihiro pracuje, dorazí objemný páchnoucí host, který ve všech přítomných vzbuzuje hrůzu a odpor. Je třeba mu projevit stejnou zdvořilost jako ostatním hostům, protože jde o platícího zákazníka, nikdo ho však nechce obsluhovat, takže úkol zbývá na Chihiro. Vzhledem k množství špíny je jeho koupel odpudivá a fyzicky náročná. Chihiro ze začátku příběhu by pravděpodobně na vzniklou situaci zřejmě reagovala velmi odlišným způsobem, zatímco tato Chihiro plní svůj úkol co nejlépe a bez protestů (což je samozřejmě dáno i tím, že vlastně nemá jinou možnost), a je zdvořilá navzdory okolnostem, zatímco reakce ostatních zaměstnanců lázní jsou rozporuplné. Během scény je pozorovatelná vzrůstající odhodlanost Chihiro úkol dokončit. Její profesionalita je odměněna přízní a darem od Říčního boha, který se pod odpudivým zevnějškem hosta skrýval. Tím, že Chihiro čelila překážce, získala řešení mnohem většího problému (lék pro Hakua). Zároveň převzala iniciativu, což svědčí o duševním posunu.

Na této scéně lze také demonstrovat další aspekt vývoje Chihiro. Vstupuje do děje s pochopitelným, ale z principu sobeckým cílem, pomoci sobě a své rodině. Postupně se však přestává soustředit pouze na sebe. Jejím primárním cílem je stále osvobodit se, ale začíná jí viditelně záležet na ostatních, je ochotná vynaložit zvláštní snahu, aby pomohla. K některým jedincům si vypěstuje emocionální vazbu, jako v případě Hakua, ale v jiných případech jde o pomoc nezištnou. Když dostane za úkol postarat se o Boha zápachu, jde o koupel, která je sama o sobě dost náročná. Jakmile ale Chihiro zaregistruje rozsáhlejší problém, hostovo možné zranění, rozhodne se ho vyřešit, přestože to ještě více zkomplikuje její úkol. Stejně tak je později ochotná ohrozit sebe samu, aby pomohla Hakuovi, navzdory tomu, že jí to ztíží, případně znemožní dosažení vlastního cíle.

U Chihiro nedochází k vyspění nad rámec jejího věku. Stále si zachovává dětský pohled na svět a její hodnoty se liší od hodnot dospělých, což je evidentní zejména ve scéně, kdy Chihiro jako jediná zůstane imunní vůči lákání zlata, které rozhazuje Bezpáteřík. Osvojuje si však několik zásadních ponaučení, které jí pomůžou vyrovnat se s její situací v reálném světě. Její pobyt v mytologické realitě je paralelou k její nechtuti ke změně a ke stěhování, strachu z cizího prostředí a pocitu nepatřičnosti. Její vyrovnání se s těmito pocity v rámci mytologické reality ji učí, že bude schopná vyrovnat se s nimi znovu. Její nucená samostatnost ji připravila na momenty, kterým bude muset čelit bez rodičů, a pomohla jí přijmout skutečnost, že takové momenty nastanou.

V *Howl's Moving Castle* se Miyazaki vrací k propojení tématu dospívání a sebevědomí, které bylo zobrazeno již v *Kiki's Delivery Service*. Protagonistka Sophie je však narozdíl od Kiki už věkem dospělá. Dospívání v jejím případě je otázkou naplnění vlastního potenciálu. Divák Sophii poznává jako mladou, hezkou dívku, která sice nepochybuje o vlastních schopnostech či užitečnosti, jako tomu bylo u Kiki, zato je omezována nedostatkem sebevědomí v oblasti vzhledu. Hned v úvodní scéně je ukázána uprostřed práce – je povoláním kloboučnice a náplní jejího dne je tvorba mnohdy extravagantních módních doplňků v pestrých barvách a přehrší ozdob, ona sama je ale oblečená v šedých šatech a jí vlastní kobouk je jednoduchý slamák s jedinou mašlí. Vizuální kontrast mezi ní a její pracovnou předesílá následně zobrazený kontrast mezi ní a moderní dámou její doby, i kontrast mezi ní a ostatními členkami její rodiny, sestrou Lettie a matkou, které moderními dámami bezpochyby jsou (jak je vidět ve scéně, kdy matka předvádí svůj opulentní klobouk). Obě zmíněné ženy jsou světlavé, modrooké a ve srovnání se Sophií velmi prvoplánově krásné. J. M. Robinson dokonce vyslovuje myšlenku, že Lettie je téměř parodií sebe sama – její vzezření je téměř vyhnáno do extrému, je příliš blond a příliš pohledná.⁷⁴ Sophie svou odlišnost od nich (je tmavovlasá a tmavooká, nosí cop namísto vyčesaných vlasů) vnímá jako fyzický nedostatek, který se projevuje navenek jejím způsobem oblékání a vystupováním. I navzdory její obyčejnosti ji okolí stále považuje za pohlednou (jak je ukázáno ve scéně, kdy musí odrážet nevyžádané návrhy dvou vojáků, před nimiž je nakonec zachráněna čarodějem

⁷⁴ Robinson, s. 367.

Howlem), ona sama je však přesvědčená o opaku. Když Lettie projevuje svoje obavy z jejího setkání s Howlem, Sophie ji uklidňuje, že to nemohl být on, protože on se zajímá pouze o krásné dívky.

Vzhledem k tomu, že Sophie je ve věku, kdy by se měla podle společenských konvencí socializovat a pokud možno si najít manžela, má její nepodložená sebekritičnost mnohem dalekosáhlejší důsledky společenského rázu. Lettie projevuje starost ohledně jejích plánů do budoucna, má oprávněný pocit, že Sophie se příliš upíná ke svému řemeslu, ale její formulace těchto starostí nese jasné náznaky, že se bojí, aby Sophie neskončila jako stará panna. Pro Sophii je její zručnost a schopnost vytvářet krásné věci náhradou fyzických kvalit. Je v tomto smyslu velmi povrchní a prioritizuje věci, které jsou v kontextu zobrazené doby a prostředí (byť fiktivního) nedůležité. Právě probíhá válka a společnost se, stejně jako Sophie, soustředí na krásu, extravaganci a okázalé projevy obojího, aby zakryla nebo alespoň zmírnila narůstající trauma. Kultura, v níž se Sophie pohybuje, se zdá být až obsesivně zainteresovaná v estetice a zevnějšku, příkladem čehož je i postava Howla. Právě vztah s Howlem v kombinaci s kletbou Čarodějnice z Pustin je tím, co Sophii pomáhá reflektovat vlastní priority během jejího procesu dospívání.

Čarodějnice z Pustin Sophii paradoxně osvobodí tím, že ji prokleje. Odell a LeBlanc na tuto skutečnost poukazují velmi přímočarou formulací shrnující Sophiinú situaci – je tak stará, že je pro nic nemožné vypadat dobře, takže jí pro tento okamžik přestává na vzhledu záležet. Nabývá tím pro ni nový druh svobody, který jí umožňuje překonávat překážky s mnohem větším sebevědomím, protože má pocit, že už nemá co ztratit.⁷⁵ Sophie si dokonce si před odchodem z domova dodává odvahy sebeironizující pochvalou, když při pohledu do zrcadla konstatuje, že ty šaty jí teď docela padnou, protože se už před kletbou oblékala nepřiměřeně staromódně vzhledem ke svému věku. Její duševní proměna je téměř stejně náhlá a radikální jako proměna fyzická. Aby skutečně dospěla, musí si tento nově nabytý přístup a sebevědomí uchovat i v případě, že kletbu zlomí a vrátí se do své původní podoby.

⁷⁵ Odell a LeBlanc, s. 122.

Setkání a následné soužití s Howlem pro Sophii do jisté míry funguje jako nastavené zrcadlo. Zpočátku je v jeho přítomnosti nesmělá, on je totiž odrazem jejích vlastních tužeb – je atraktivní, sebevědomý a mocný. Sophie nikdy není zobrazena jako bažící po vlivu, nicméně už bylo ustanoveno, že její domnělý nedostatek atraktivity a z toho pramenící nedostatek sebevědomí má negativní dopad na její existenci. I proto má na ni Howlovo charisma takový vliv, alespoň dokud si nezačne uvědomovat, že jeho povrchnost pouze maskuje hlubší problém – Howl není schopný čelit větším překážkám, potýká se možnou ztrátou vlastní duše a narůstajícím traumatem z probíhající války.

Klíčovým momentem pro Sophiin vztah s Howlem i její dospívání je scéna Howlova nervového zhroucení kvůli barvě vlasů. Sophie při úklidu jejich nyní společné domácnosti přeháže kouzla v Howlově koupelně a v důsledku toho Howlovy vlasy změní barvu. Jeho reakce začíná jako pouhý zlostný výlev na Sophiin adresu, ale vyostřuje se s Howlovým prohlášením, že nic nemá cenu, pokud člověk není krásný. Sophii jeho přehnaná reakce rozzlobí, protože z jejího pohledu jde o malichernost. Je možné, že v té chvíli uvědomuje, jak velké a přitom bezvýznamné estetické nároky na sebe kladla a to se navenek projevuje částečným ustoupením kletby - na okamžik trochu omládne, aniž by si toho všimla. Učinila určitý pokrok a kletba na to reaguje. Toto se opakuje ještě několikrát s různou intenzitou, pokaždé ve dne (v noci svou původní podobu nabývá automaticky) a pokaždé, když Sophie projevuje svou nově nabytou sebedůvěru (jako při rozhovoru s královskou čarodějkou Sullimanovou) nebo když činí pokrok v jiné oblasti své osobnosti. Zde je vhodné srovnat dvě konkrétní scény – moment, kdy Howl přestahuje létající zámek do jejího domovského města a Sophii daruje pokoj, který je odrazem její staré pracovny, a scénu, kde Sophii daruje zahradu, respektive místo ze svého vlastního dětství. Sophie ve své nové ložnici na okamžik projde proměnou, ale velmi rychle se vrací zpět do podoby staré ženy, kdežto v zahradě se kletba zdánlivě zcela vytrácí. Sophii je tam znovu osmnáct a mladá zůstává, dokud neprojeví svůj strach z toho, že Howl nevidí, jak jí na něm záleží, protože pro něj není dostatečně atraktivní. V těchto scénách jde mimo Sophiino sebevědomí o otázku toho, co Sophie od života skutečně chce. Zažívá okamžik úlevy a štěstí při rozpoznání něčeho známého a domáckého, ale skutečné, trvajícím štěstím by jí přinesla svoboda a čistota Howlovy zahrady. Sophie na začátku příběhu tvrdí, že je spokojená s prací kloboučnice,

protože tak následuje rodinnou tradici, ale ve skutečnosti se pouze domnívá, že nemá jinou možnost, že pokud se vzdá řemesla, nikde ji nic nečeká, což je samozřejmě mentalita snadno vztažitelná k její nedostatečné sebedůvěře. Sophie velmi snadno přijala roli pečovatelky a hospodyně, protože si myslí, že to je všechno, k čemu je dobrá a snaží se zužitkovat svou dobrotu a obětavost praktickým způsobem, přestože ji to omezuje. Kletba reaguje na chvíle, kdy se Sophie dokáže oprostít od vlastního pocitu nedůležitosti. Je to buď v situacích, kde si dovolí být slyšena a viděna, v situacích, kde pociťuje skutečné štěstí a radost a nebo v situacích, které si podvědomě uvědomuje nedůležitost svých předchozích starostí (tedy kdy se bojí o Howla nebo své nové přátele, případně kdy je konfrontována s války a jejím destruktivním dopadem).

Jako milník Sophiiny proměny lze vnímat scénu, kdy daruje svoje vlasy domácímu démonu Kalciferovi, aby mohl přemístit zámek do bezpečí. Sophie se nad jeho žádostí vůbec nepozastavuje, její vzhled už pro ni není vůbec důležitý bez ohledu na kletbu. Její žebříček hodnot prošel zásadní proměnou díky konfrontaci s hrůzou, kterou se společnost snažila zakrýt barvami, extravagantní módou a vojenskými přehlídkami.

Howl's Moving Castle tedy obsahuje dva zásadní vnější konflikty – Sophiinu kletbu a válku, oba konflikty jsou ale provázány se zobrazením konkrétní formy dospívání prostřednictvím protagonistky. Sophie do příběhu vstoupila fyzicky již dospělá, ale mentálně dospěla až díky paradoxně osvobozující kletbě a vztahu s někým, kdo měl v zásadě stejný problém jako ona, pouze si ho více uvědomoval a komplikoval ho tím, že ho aktivně odmítal řešit. Howl pro ni částečně fungoval jako nastavené zrcadlo. U Sophie v rámci tématu dospívání nešlo o učení se samostatnosti či zodpovědnosti, ale o nutnosti převzít kontrolu nad vlastní identitou a budoucností, čehož nebyla schopná, dokud se soustředila na ty nesprávné problémy.

V *My Neighbour Totoro* a *Ponyo* hraje otázka dospívání roli, i když se na ni děj nezaměřuje. Oba filmy pracují s výrazně mladšími postavami v pozicích protagonistů, příliš mladými na to, aby šlo o tradiční proces dospívání, který lze v tomto případě pozorovat pouze na starší postavě Satsuki. Oba filmy se výrazně věnují tématům zodpovědnosti a samostatnosti v kombinaci s problematikou neúplné rodiny.

My Neighbour Totoro představuje téma dospívání prostřednictvím Satsuki, starší sestry malé Mei. Obě dívky se momentálně vyrovnávají s absencí matky, která byla hospitalizována a jejíž budoucnost je nejistá. Zatímco Mei má možnost vyrovnat se s odloučením od matky vlastním tempem, Satsuki se musí přizpůsobit zodpovědnosti, kterou ztátou rodiče získala. Jejich otec se snaží udržet situaci pod kontrolou, ale jeho pracovní nasazení mu to zcela nedovoluje. I když příležitostně tráví čas doma, stále pracuje a na děti se zcela nesoustředí (Mei se pod jeho nedostatečným dohledem ztratí v lese a objeví Totoru). Satsuki tedy přebírá značnou část povinností spojených s chodem domácnosti a péčí o mladší sestru. Přestože pro děti v jejím věku je normální, že už pomáhají s domácími pracemi, Satsuki v rodině téměř nahrazuje matku. Kromě toho, že pomáhá se stěhováním a s ním spojenými pracemi, se stará o obědy pro celou rodinu a hlídá mladší sestru kdykoliv je třeba, včetně doby, kterou tráví ve škole. Satsuki je však prezentována jako energická a přizpůsobivá dívka, které si toto poměrně velké vyřízení užívá. Mei na Satsuki pohlíží jako na náhradu za absentující matku, jak je patrné ve scéně, kdy tvrdohlavě odmítá nechat se hlídat sousedkou a Satsuki ji musí vzít s sebou do školy. Mei nemá takovou důvěru k jiným potenciálním mateřským figurám, jako k Satsuki, Satsuki si toho je vědoma a tuto roli přijala. Proto se cítí zodpovědná, když se Mei po jedné jejich hádce ztratí.

Vrcholný konflikt filmu (zhoršení matčina zdravotního stavu a pohřešování Mei) pomáhá demonstrovat několik zásadních věcí týkajících se narativu dospívání Satsuki. Předně je na této situaci pozorovatelná skutečnost, že navzdory své zodpovědnosti a vyspělosti je Satsuki stále ještě dítě. Když obdrží telefonát z nemocnice o náhlém zhoršení matčina stavu a odložení plánované návštěvy, Satsuki se snaží reagovat na špatné zprávy klidně, ale Meina přirozená negativní reakce ji vyprovokuje natolik, že sama upadá do beznaděje a vlastně reaguje stejně jako Mei. Obě sestry jsou ukázány, jak leží na podlaze v naprostém tichu, což vytváří silný kontrast s jejich obvykle hlasitými, energickými projevy. Ani pokus staré sousedky rozptýlit Satsuki manuální prací (což dosud fungovalo) nezabírá a Satsuki poprvé nahlas vyslovuje svůj největší strach – co když se matka nezotaví? Následně propuká ve stejně hlasitý a neutěšitelný pláč jako v minulé scéně Mei. Její tvrdá práce byla pouze jedním z prostředků jak se rozptýlit od myšlenek na nejhorší a udržet pod kontrolou situaci, nad níž ve skutečnosti žádnou

kontrolu nemá. Může pomoci s chodem domácnosti a péčí o mladší sestru, ale nedokáže nic udělat ohledně matčiny nemoci.

Satsučina dětská hravost a bezstarostnost, kterou si zachovala navzdory svému nucenému předčasnému vyspění, je zobrazena i v předchozích scénách, tam jde ale vždy o pozitivní emocionální projevy. Satsuki například projevuje nadšení z nového domu podobným způsobem, jako Mei, a stejně jako Mei prožívá dobrodružství s Totoro a Kočkobusem, kteří se zjevují pouze dětem. V momentě konfliktu však vychází najevo pod jak velkým tlakem se Satsuki ve skutečnosti nachází. Její víceméně nedobrovolná pozice mezi dětstvím a dospělostí jí však později umožňuje konflikt řešit způsobem, který by jí nebyl přístupný, pokud by si svou dětskost nezachovala. Když se ztratí Mei (která se pěšky vydala za matkou do nemocnice, aniž by byla dostatečně obeznámená s novým prostředím) a racionální metody hledání selžou, Satsuki může o pomoc požádat Totoro a Kočkobus a pomocí nadpřirozených prostředků situaci vyřešit.

Přestože je ve filmu vedlejším tématem, zobrazení Satsučiny předčasné vyspělosti je poměrně komplexní. Optimistický prožitek dětství je v něm kombinován s otázkou neúplné rodiny a potenciálně hrozící ztráty rodiče, a zároveň jsou v rámci něj naznačeny negativní aspekty předčasného přijetí nadměrné zodpovědnosti v příliš nízkém věku. Miyazaki k této problematice podobně přistupuje také ve filmu *Ponyo*, kde je však vzhledem k využití perspektivy velmi mladých dětských protagonistů téma zpracováno odlehčenějším způsobem.

Podobně jako v *My Neighbour Totoro*, i v *Ponyo* se objevuje dětský protagonista vyrovnávající se s neúplností své rodiny. Film neukazuje tradiční proces dospívání, protože nezobrazuje zásadní vnitřní změnu, pracuje však s velmi mladými postavami, které jsou dalším příkladem dětí přinucených okolnostmi k předčasnému osamostatnění se. Sosuke i Ponyo jsou oba ve školkovém věku (zhruba 5 let, u Ponyo nelze přesně určit, ale je nejspíš přibližně stejně stará) a oba žijí pouze s jedním rodičem – Sosuke s matkou a Ponyo s otcem. Oba jsou částečně charakterizováni vztahovou dynamikou v rámci jejich rodiny. Sosukeho matka Lisa syna bere jako téměř sobě rovného (Sosuke oslovuje oba rodiče křestním jménem) a je zřejmé, že jejich vztah je založen na silné vzájemné důvěře. Lisa ví, že se na Sosukeho může spolehnout a chlapec je v důsledku toho na svůj

věk hodně samostatný a dokáže se o sebe postarat. Oba dva se přizpůsobili rodinné situaci, v níž často absentuje otec, a přizpůsobili se i alternativnímu rozdělení povinností, což zapříčinilo Sosukeho předčasnou vyspělost. Fujimoto, otec Ponyo, naopak na první pohled působí jako autoritativní antagonista, proti němuž se Ponyo neustále vzpírá, protože jí neposkytuje dostatečnou volnost. V důsledku toho Ponyo je impulzivní, temperamentní dítě, které na samostatnost není připravené, ale zároveň po ní touží. Ponyo nebere v potaz důsledky svých činů, protože je příliš mladá na to, aby je chápala, zatímco Fujimoto se před nimi snaží ochránit ji i zbytek světa.

Povahy obou protagonistů tedy spolu do jisté míry kontrastují. Ponyo se projevuje jako typické zvědavé dítě, které si uvědomuje svoji identitu prostřednictvím objevování světa okolo, a Sosuke je ten, kdo v páru zastává roli ochránitele a je za Ponyo zodpovědný. Tuto zodpovědnost dobrovolně přijímá už při jejich prvním setkání, kdy ji osvobodí ze zavařovací sklenice vyhozené do oceánu. Jeho reakce na nález zlaté rybky je na jednu stranu veskrze dětská (srovnatelná například s chytáním motýlů nebo housenek), na druhou stranu je z ní však definitivně patrná ochranná tendence. Sosuke se v první řadě snaží zjistit, zda je Ponyo stále naživu, a ihned podniká nezbytné kroky k jejímu zotavení, dává ji do vody a později ji krmí ze svého sendviče. Ve školce pro ni hledá úkryt a chrání ji před zvědavou spolužačkou, stejně jako se ji později pokouší chránit před náhlým přívalem vody, který jeho samotného ohrožuje mnohem více, než ji. Uvědomuje si zodpovědnost, kterou na počátku jejich vztahu přijal a bere ji navzdory jejich zatím krátkému vztahu velmi vážně. Toto je dobře pozorovatelné v první sekvenci odehrávající se v Sosukeho domě. Lisa je rozzlobená a smutná, protože Sosukeho otec, námořník Koichi nemůže dorazit k večeři, jak slíbil. Lisa prožívá emoce velmi intenzivně, což je v silném kontrastu s klidným a rozvážným Sosukem, který se v tuto chvíli jeví jako ten vyspělejší. Když Lisa nakonec zůstane ležet na posteli a nereaguje, Sosuke ji utěšuje a připomíná jí, že on už taky nepláče, protože Ponyo slíbil, že se o ni postará, a přestože o ni přišel, musí zůstat silný. Je to právě Sosukeho hluboká a skutečná starost o Ponyo, která Lisu přiměje vrátit se do role rodiče a rozveselit ho, místo aby nechala pokračovat situaci, v níž by tomu bylo naopak.

Že Sosuke často přebírá iniciativu v situacích, kde dospělí prožívají nějaké negativní emoce, je zřejmé i na základě pozdější scény v centru pro seniory. Přítomné

babičky jsou nervózní z probíhajícího tajfunu a budou nuceny strávit v centru noc, protože komunikace do města jsou téměř bez výjimky uzavřené. Sosuke je rozveselí a uklidní dárkem, origami zlatými rybkami a lodičkou. Opět do negativní situace dosazuje sebe a snaží se tak určit, co by dospělé v tu chvíli potěšilo, a vzhledem ke svému mládí dospívá k jednoduchému závěru, že to, co jeho, tedy Ponyo a otcova loď. Jedna z babiček správně odhaduje Sosukeho záměr, když mu říká, že může jít domů, protože teď už se babičky tajfunu nebojí. Sosukeho ochranné instinkty se na ně vztahují stejně jako na Ponyo, proto od něj dárek „na ochranu“ dostane i nepříliš příjemná Toki, s níž se Sosuke tolik nepřátelí.

Výše zmíněná důvěra, kterou Lisa k Sosukemu chová, je nejvíce viditelná ve scéně, kdy Lisa odjíždí zpět do centra pro seniory, protože si dělá starosti o všechny, kdo tam zůstali. Ví, že si to může dovolit, protože Sosuke je doma v bezpečí a dokáže se postarat o sebe i o Ponyo, a jasně komunikuje tyto pocity i Sosukemu, který situaci rozumí a zodpovědnost za sebe i Ponyo přijímá. Následná výprava do města za Lisou je pro něj záchranná výprava, zatímco Ponyo to vnímá spíše jako dobrodružství v novém, vodou přetvořeném světě. Sosuke reaguje na svůj věk velmi racionálně, ujistí se, že s sebou mají jídlo i pití, vysvětluje Ponyo chod svého člunu a celou cestu ho i řídí.

Právě během této situace Sosuke odhaluje vnější konflikt, který od něj vyžaduje rozhodnutí, jehož závažnost dalece přesahuje Sosukeho věk. Ponyo svým útekem z moře narušila přirozenou rovnováhu a aby nedošlo ke katastrofě, musí se buď vrátit do moře nebo se stát člověkem. Druhá možnost je však podmíněna pravou láskou, jinak se Ponyo změní v mořskou pěnu. Tento motiv je známý z řady verzí pohádky o malé mořské víle, nicméně v žádné z nich se nežádá takto radikální rozhodnutí od pětiletých dětí. Naplnění tohoto požadavku je v případě Ponyo a Sosukeho možné interpretovat skrz dětskou upřímnost a otevřenost, která jim umožnila vypěstovat si k sobě city, kterým možná ještě zcela nerozumí. Sosuke nakonec nese zodpovědnost nejen za Ponyin život, ale i za osud celého světa. Stylizace příběhu v duchu magického realismu celkově značně zmírňuje závažnost požadavků, které jsou na Sosukeho kladeny a nemusí jít ani o doslovnou záchranu světa - nepřítomnost rodiče v takto krizové situaci je závažným tématem sama o sobě. Pokud by se příběh odehrával v realistickém prostředí, jeho tón by se radikálně změnil.

Navzdory veškeré své předčasné vyspělosti a zodpovědnosti je Sosuke stále pětiletým dítětem. Ne vždy si uvědomuje nebezpečí, jak je vidět ve scéně, kdy Fujimoto získá zpátky Ponyo a Sosuke se za nimi vrhá do moře, kde mu hrozí utonutí. Na ztrátu Ponyo původně reaguje hysterickým pláčem a Lisa mu kupuje zmrzlinu, aby ho utišila. Sosuke je také zcela otevřený veškerým nadpřirozeným událostem. Okamžitě přijímá jako fakt skutečnost, že Ponyo má magické schopnosti poté, co vyléčí jeho škrábnutí. Že se Ponyo ještě v rybí podobě naučila mluvit Sosukeho sice překvapí, ale nešokuje ani nevyděsí, naopak, v této i ostatních scénách, kde Ponyo svoje schopnosti demonstruje, projevuje chlapec nadšení.

Je zjevné, že k úkolům a překážkám Sosuke často přistupuje skrz hru. Přinese origami rybky svým přátelům v centru pro seniory, protože věří, že jsou kouzelné jako Ponyo. Když Lisa odjede a on má na starosti sebe, Ponyo, i dům, nasazuje si kapitánskou čepici, aby si dodal odvahy. Později se stává kapitánem jejich malé výpravy. Hra jako něco stojící mezi realitou a nadpřirozenem je pro něj prostředkem vyrovnávání se s faktem, že vlivem vnějších okolností mimo jeho kontrolu byl vlastně připraven o klidný průběh dětství. Je pro něj snadnější představit si, že je kapitánem na záchranné misi, než přemýšlet nad možností, že je jeho matka v nebezpečí. Konkrétně ve scéně hledání Lisy je Sosuke poměrně klidný, dokud nenarazí na její prázdné auto. V ten moment je pro něj hra neudržitelná, dostává strach a začíná plakat, protože si onu možnost najednou plně uvědomuje. Podobně jako Satsuki v *My Neighbour Totoro* používá domácí práce k vytvoření iluze kontroly, Sosuke používá hru k vytvoření iluze bezstarostnosti.

Sosuke do příběhu vstupuje již předčasně vyspělý a příliš zvyklý na samostatnost. Nedochozí u něj k zásadnímu vývoji, nemusí se nic učit, jako například Chihiro ve *Spirited Away*, tyto aspekty jeho povahy jsou pouze zdůrazněny přítomností Ponyo a upozaděny ve prospěch vnějšího konfliktu. Přesto je toto v *Ponyo* významným tématem, už podruhé totiž dochází k náznaku negativního vlivu takového předčasného vyspění na dítě, ačkoliv je jeho zobrazení zmírněnou magickým realismem (Ponyo se narodil od *My Neighbour Totoro* odehrává v méně realistickém prostředí). V zásadě však oba filmy pracují s podobnými příběhovými linkami – předčasně vyspělý dětský protagonista z neúplné rodiny se prostřednictvím specifických mechanismů vyrovnává se svou situací a je v rámci hlavního konfliktu konfrontován s možností ztráty rodičovské figury.

Film *Princess Mononoke* se primárně soustřeďuje na témata přírody a ekologie, přesto je možné v něm pozorovat určité prvky narativu dospívání, zejména na postavě Ashitaky. Z pohledu současnosti by Ashitaka ještě nedosáhl dospělosti, je mu zhruba sedmnáct let, příběh je však zasazen do období 14. století a situován do vesnice původních obyvatel Japonska.⁷⁶ Je možné předpokládat, že na Ashitaku je mezi obyvateli vesnice pohlíženo jako na již dospělého muže a že má mnoho povinností, které by připadly dospělému muži. Je evidentně zručný v boji i lovu, chrání děti a slabé, a navzdory svému mládí je poměrně vážný. Skutečnost, že jeho život byl nečekaně zkrácen útokem šíleného kančího boha a následnou kletbou, kvůli které musí opustit domov, přijímá klidně. Je to právě jeho vyhnanství, které do příběhu vnáší potenciál zobrazit proces dospívání tradičním způsobem. Ashitakův úkol – zjistit, co zapříčinilo nemoc a smrt kančího boha, je přesně tím druhem mise, během níž má protagonista příležitost k sebereflexi a možnost setkávat se s lidmi, kteří mohou zapříčinit nebo ovlivňovat nějaké vnitřní změny. Ashitaka je ale všemi, s kým se setkává, přijímán jako dospělý a rovnocenný s mnohem staršími jedinci. V otázce svého mládí se nepotýká s žádnou výzvou a není nucen překonávat překážky, které by od něj vyžadovaly zásadní vnitřní změnu. Ani konfrontace s myšlenkou vlastní předčasné smrti ho zásadně nemění, což je zřejmě dáno tím, že v jeho kultuře od něj byla vyspělost očekávána od velmi nízkého věku. Na základě jeho zručnosti v boji lze také předpokládat, že byl k boji vychován a možnost předčasného úmrtí pro něj není nová ani děsivá. U Ashitaky dochází spíše k poučení než k dospívání – díky svému úkolu a setkání se San poznává komplexitu vztahů mezi lidmi a přírodou a snaží se najít kompromis pro jejich koexistenci.

Věkem a stupněm psychické zralosti má k motivu dospívání blíže postava San/Mono.⁷⁷ Je jí patnáct let, je mladší než Ashitaka, a přestože se mu fyzicky vyrovná v boji, mentálně je mnohem bližší tradičnímu obrazu náctiletého jedince v procesu formování vlastní identity (navzdory jejímu netradičnímu dětství). Její pohled na svět je černobílý, z velké části založený na emocích a zcela ovlivněný výchovou vlčí bohyně Moro. San svůj druh nenávidí za škodu páchanou na přírodě, paní Eboshi je z jejího

⁷⁶ Robinson, s. 280.

⁷⁷ Přestože se objevují obě pojmenování, zde o postavě mluvím jako o San, protože toto označení se objevuje v použité literatuře.

pohledu jednoznačným antagonistou a stejně tak je potenciálním antagonistou každý člověk, se kterým se San setká (viz její reakce na setkání s Ashitakou). San občas činí nesprávná rozhodnutí pramenící se vzteku, jako například její útok na Eboshi. V této scéně je dobře patrný rozdíl mezi ní a dospělou ženou – San útočí impulzivně a agresivně, zatímco Eboshi zůstává klidná a svoje kroky promýšlí. San napadá i Ashitaku, přestože on se jí snaží bránit. Svoje formativní roky (respektive celé své dětství a tím pádem i celý svůj vývoj) tráví odloučená od civilizace a od možnosti formovat vlastní pohled na svět prostřednictvím konfrontace s jinými názory než je její vlastní. Sanin zjednodušený pohled na svět (lidé jsou špatní) definuje celou její existenci, takže ve chvíli, kdy ho Ashitaka svým chováním začne narušovat, San zaujímá defenzivní postoj, který jen těžko opouští. Nenávidět lidi bere téměř jako povinnost vůči Moro, která ji vychovala, přestože ji mohla okamžitě zabít. San absolutně odmítá svou lidskou identitu a přestože Ashitaka a jeho snaha o kompromis narušuje její pohled na svět, San se opakovaně vrací k úzkostlivému lpění na své příslušnosti k vlkům. Jako příklad tohoto jevu lze uvést scénu v klimaxu filmu, kdy Ashitaka San žádá o pomoc při zastavení Eboshina útoku na Didarabotchiho, lesního boha. Přestože se mezi nimi až dosud rozvíjel vztah, přemožení Didarabotchiho a hrozící smrt lesa San rozrušily natolik, že agresivně popírá jakékoliv jiné emoce než nenávist vůči Ashitakovi, a na tvrzení, že je člověkem stejně jako on, reaguje fyzickým napadením. V tu chvíli je její identita jedinou obranou proti zármutku ze ztráty domova a její krátkodobá agrese nemá základ v nenávisti, ale právě ve smutku a strachu.

San prochází duševní proměnou od chvíle, kdy se setká s Ashitakou, ale zobrazen je spíše počátek jejího vývoje, než jeho průběh a výsledek. V závěru příběhu je ochotná přiznat svou náklonnost k Ashitakovi, stále se však odmítá zcela vzdát své vlčí identity a vrátit se k lidem. Její negativní pocity vůči civilizaci přetrvávají. Její vztah k Ashitakovi a potenciální budoucí vývoj jsou však kompromisem, který Ashitaka hledal. Přestože je to on, s nímž je spojen archetyp „cesty hrdiny“ (hero's journey)⁷⁸, je to San, u koho

⁷⁸ „Hero's journey“ je archetyp přítomný ve fikčních narativech v různých médiích, zejména ale literatuře a filmu. Ve svém díle ho představuje Joseph Campbell, od něhož tento koncept následně převzal Christopher Vogler. Jde o sestavu dvanácti kroků, které postava – hrdina absolvuje během příběhu. Jako zásadní body lze identifikovat počátek této cesty – „call for adventure“, zhruba uprostřed se nacházející konflikt/utrpení (ordeal), po němž následuje odměna (seizing the reward) a návrat. Ashitaka neprochází

v důsledku putování začíná vnitřní vývoj. Téma dospívání je tedy v *Princess Mononoke* přítomno, avšak ve spíše náznakové formě. Přesto ho nelze opomínat, protože je těsně propojeno s jedním z dominantních témat filmu, vztahem civilizace a přírody.

Filmy *Nausicaa of the Valley of the Wind* a *Laputa: Castle in the Sky* se dotýkají tématu dospívání prostřednictvím jejich mladých protagonistů, ale ani v jednom dospívání není dominantním tématem nebo přímo zobrazeno. Oba filmy zobrazují výsledky již víceméně dokončených individuálních procesů dospívání, které byly u konkrétních postav ovlivněny specifickými okolnostmi.

Ve filmu *Nausicaa of the Valley of the Wind* je dospívání spojené podobně jako v *Princess Mononoke* i *My Neighbour Totoro*. Stejně jako v *Princess Mononoke* s dominantním tématem ekologie, a jeho podobnost s *My Neighbour Totoro* tkví v otázce předčasného vyspění vlivem neúplnosti rodiny - Nausicaa ztratila nejen matku, ale i spoustu sourozenců, a navíc se musí vyrovnávat s nemocí otce. Narozdíl od Satsuki se ale věkově blíží dospělosti, je jí šestnáct let, a její vývoj je do jisté míry definován prostředím. Postava Nausicy existuje v postapokalyptickém světě a v technologicky nesjednocené civilizaci (království Nausicy je malé a rurální, zatímco jejich sousedé, Tolmeka, jsou národem dominovaným destruktivními technologickými prostředky), a navíc v monarchii. Jako jediná přeživší princezna je lidem respektována, přestože je téměř ještě dítě, podobně jako nedospělý Ashitaka byl respektován v rámci kmenové hierarchie. Nausicaa se s povinnostmi již narodila, sociální role královské dcery ji předurčovala k náročné pozici autority, což se jenom utvrdilo, když jako jediná z dětí krále Jhila přežila dětství. Narozdíl od Satsuki, měla výhodu v předurčení a na svou roli se mohla začít připravovat, byť třeba podvědomě.

Ve chvíli, kdy je Nausicaa představena divákům, její pozice ve společnosti je již vybudovaná, lidé jí naslouchají a ona samotná se zdá dostatečně připravená na to, aby

všemi dvanácti kroky, které Campbell a Vogler zmiňují, ale prochází těmi klíčovými, a také se pohybuje mezi běžným (ordinary world) a speciálním světem (special world), přičemž konflikt a jeho rozřešení včetně získání odměny se odehrává v tom speciálním, zde zastoupeným lesem.

BRONZITE, Dan. *The Hero's Journey – Mythic Structure of Joseph Campbell's Monomyth*. [online] Movieoutline.com. [citováno 30. 9. 2019]. Dostupné z: <http://www.movieoutline.com/articles/the-hero-journey-mythic-structure-of-joseph-campbell-monomyth.html>

nahradila svého otce jako královna Údolí. Přesto se místy nadále projevuje její mládí, v gestice nebo v nadšených reakcích na návštěvu přátel a ochočení nového mazlíčka, nebo pláče v situacích velkého nervového vypětí. Když je Údolí napadeno, Nausicaa se účastní boje, ale není schopná okamžitě se vyrovnat s šokem z násilné smrti otce a vlastní agrese, která zapříčinila několik padlých. Z této konkrétní scény je také vidět, jak důležitá je pro Nausicu její integrita. Nenávidí zabíjení, snaží se, aby soužití jejího lidu s přírodou (a zejména obrovským hmyzem, který ji obývá) bylo nenásilné, a stejně tak je připravená udržet mír i mezi lidmi za každou cenu. Svoje principy si Nausicaa utvořila už v dětství – ve flashbacku se vrací ke vzpomínce, kdy před otcem nedokázala ubránit mládě ohmu. Současná Nausicaa už prošla tím zásadním vývojem, překonala překážky, které ji měly donutit k přehodnocení těchto principů (konkrétně přesvědčení jejího vlastního otce i většiny lidu, že soužití s toxickou přírodou není možné) a zachovala si je navzdory všemu. Díky tomu je nyní součástí vnějšího konfliktu, ale dalším zásadním vývojem už neprochází. Zůstává pacifistkou i uprostřed války, snaží se předat svoje myšlenky dospělým a zároveň zachovat svůj domov. Nadále funguje jako prostředník mezi přírodou a civilizací a nakonec pro myšlenku míru málem obětuje i svůj život. To všechno svědčí o tom, že zásadní vývoj už u Nausicy proběhl a divák zde sleduje pouze jeho důsledky.

Film *Laputa: Castle in the Sky* je srovnatelný s mnohem mladším filmem *Ponyo*. Pazu podobně jako Sosuke přijímá roli ochránitele, když se nečekaně setkává s cizí dívkou z nadpřirozeného prostředí, a stejně tak je zvyklý starat se sám o sebe. Zatímco Sosuke je stále v procesu osvojování si veškerých aspektů péče o sebe i domov a stále k řadě situací přistupuje formou hry a stále má po boku matku, na kterou se může v případě potřeby spolehnout. Pazu už stádiem osvojování prošel, vybudoval si nové zvyky, a přestože lze předpokládat, že měl silnou oporu v komunitě, když osiřel, nemá žádnou dlouhodobě náhradní rodičovskou figuru. V jeho případě jde o extrémní případ, chlapec má celou vlastní domácnost, kterou sám vede, pracuje po boku dospělých těžařů a ve volném čase staví funkční letadlo. Pazu má velký přehled o letové i těžební technologii díky prostředí, v němž se pohybuje, a je schopný svoje schopnosti okamžitě uplatnit – když jeho a Sheetu přijme Dola na svoji loď, okamžitě se zapojí do oprav lodí

po boku mnohem staršího opraváře Motra. Je pro něj samozřejmostí, že v krizových situacích přebírá iniciativu, zůstává klidný a rozdává instrukce. Když potká Sheetu, automaticky se o ni začne starat, nejen v ohledech jídla a šacení, ale i z hlediska záchrany před kýmkoliv, kdo ji pronásleduje. Rozpoznává ji jako méně zkušenou a slabší, a přijímá roli ochránce, která v jeho komunitě náleží pravděpodobně zejména dospělým mužům.

Pazuovo dokonané vyspění ve smyslu oproštění se od dětské bezstarostnosti je dobře pozorovatelné v kontrastu s domácností a rodinou Doly. Kromě značné neuspořádanosti samotného prostoru je pozorovatelná právě nevypěstlost fyzicky již dospělých mužů. Ve filmu jejich rozjívenost slouží především jako komický prvek, ale poukazuje i na to, jaký vliv měla na Pazua ztráta rodiny v nízkém věku ve srovnání s jejich vyrůstáním ve velké rodině. Pazuova samostatnost a jeho schopnost rychle se vyrovnat s krizovými situacemi pirátské rodině eventuálně také zachrání život. Dola sama při té příležitosti reaguje na Pazuovu vyspělost až obdivně, je zjevné, že jeho i Sheetu od začátku bere vážněji než vlastní dospělé děti. I hlavní antagonista Muska jedná s oběma dětmi téměř jako se sobě rovnými. Kromě toho, že neváhá ohrozit jejich životy, se to projevuje i ve způsobu, jakým Muska hovoří s Sheetou při jakémkoliv vyjednávání. Přestože se jí pokouší manipulovat, je vždy zdvořilý a přímočarý, hovoří sice k nepříteli, ale k rovnocennému nepříteli. Jeho o přístup k Pazuovi je pak ovlivněn chlapcovým sociálním statusem spíše než jeho věkem.

Zobrazení Pazuova života v úvodních scénách, způsob, jakým s ním jednájí dospělí, i skutečnost, že po celou dobu jeho putování s Sheetou je ve vedoucí pozici, svědčí o tom, že chlapec už nějakým vývojem prošel. V rámci příběhu u něj nenastává žádná zásadní změna, naopak je ostatními poukazováno na jeho vyspělost. Pazu už narativem dospívání prošel. U Sheety je možné pozorovat potenciál pro další vývoj, ale, počínaje jejím setkáním s Pazuem, po naprostou většinu příběhu zůstává pasivní. Přestože projevuje určité sebevědomí, zejména v pozdějších konfrontacích s Muskou, obvykle jenom následuje Pazuovy instrukce. Žádný výrazný vývoj u ní pozorovatelný není, naopak je možné tvrdit, že setkání s tak dominantní osobností, jako je Pazu, jí vývoj znemožňuje.

V *Porco Rosso* se téma dospívání neobjevuje vůbec. Nejmladší z postav je sedmnáctiletá Fio, která je v rámci narativu považována za již dospělou, i když je na základě svého věku a pohlaví často podceňována. Ve filmu se ale objevuje krátká komická epizoda, v níž vzdušní piráti unesou výpravu malých školaček. Odell a LeBlanc toto uvádějí jako příklad dětského pohledu na svět – děti si vůbec nepřipouštějí nebezpečí, berou celou situaci jako dobrodružství a brzy se kontrole pirátů zcela vymykají. Mimo to se ale *Porco Rosso* soustředí na téma války a létání. Podobně je tomu v *The Wind Rises*. Divák sice sleduje protagonistu od dětství až po dospělost, dospívání je zobrazeno doslova, nicméně tematicky se film také soustředí na válku a létání. Vývoj protagonisty je zobrazený prostřednictvím budování jeho kariéry v leteckém průmyslu a z hlediska povahy u něj k zásadní proměně nedochází.

Dospívání v ostatní tvorbě studia

Z filmů ostatních tvůrců Studia Ghibli se dospívání jako dominantní téma objevuje ve dvou, *The Cat Returns* a *The Tale of The Princess Kaguya*.

The Cat Returns se v některých ohledech podobá o rok staršímu Miyazakiho filmu *Spirited Away*. Protagonistka Haru se, podobně jako Chihiro, ocitá ve fantaskní paralelní realitě, kde je ohrožena její identita. Haru je ale mnohem starší, chodí na střední školu a věkově se narativu dospívání přibližuje více, než Chihiro. Je od ní očekáváno více zodpovědnosti a samostatnosti, než by bylo očekáváno od Chihiro, ale již z první scény filmu je patrné, že Haru je na svůj věk nevyspělá – nemá uklizeno v pokoji, přichází pozdě do školy, na ulici si vyměňuje drby s kamarádkou a pošťuchují se. V jedné z pozdějších scén je Haru tolik rozptýlená sledováním Machidy, chlapce, který se jí líbí, že upadne a rozsype odpadkový koš. Haruin interest v navázání romantického vztahu je vzhledem k jejímu věku pochopitelný, střední škola je prostředím, v němž jsou první vztahy navazovány často, celkově však její chování v těchto scénách odpovídá možnému chování někoho mladšího.

V úvodních scénách se ale objevují i jiné náznaky, že Haru je navzdory svému fyzickému věku stále trochu dítětem. Její kamarádka Hiromi se potýká se stejnou nevyspělostí a jedna pro druhou fungují jako nápomocná síla pro toto chování a navzájem

si nevědomky znemožňují pořádně dospět. Jako příklad jejich podobnosti lze uvést scénu, kdy kolem dívek na ulici projde kočka nesoucí balíček. Obě reagují intuitivním dětským projevem, Hiromi na ni volá, aby ji varovala před nebezpečím, Haru se bez ohledu na svoje bezpečí vrhá do silnice, aby ji zachránila před blížícím se nákladním autem. Jedná se sice o pravděpodobně jediný možný způsob, jak v té chvíli zamezit neštěstí, rozhodně však nejde o racionální chování, zejména protože jde o cizí kočku, k níž Haru v tento moment nemá žádnou citovou vazbu. Hiromina dětskost má zjevné meze, jak se ukazuje, když opatrně zpochybňuje Haruino prohlášení, že kočka na ni mluvila. Tady se ukazuje pozitivní důsledek Haruiny nevypěstlosti – zachovala si dostatek dětské otevřenosti k tomu, aby dokázala proniknout do světa uzavřeného dospělým. Později se ukazuje, že její schopnost porozumět kočkám pochází z dětství a přestože byla potlačena, Haruino lpění na této již uzavřené etapě jejího života jí umožnilo tuto schopnost znovu aktivovat. První konfrontace s nadpřirozenem je však pro Haru velmi matoucí a zneklidňující, protože navzdory své nevypěstlosti si přiznává, že je ve věku, kdy by o zákonitostech světa měla mít jasno (například v tom, zda kočky umí mluvit).

Haru se eventuálně dozvídá, že kočka, kterou zachránila, byl ve skutečnosti kočičí princ Lune. Na nabídku kočičího krále, který navrhuje, aby se za Luneho za odměnu provdala, Haru napřed reaguje racionálně (odmítnutím), ale vzápětí si svoje stanovisko skoro rozmyslí, protože se dozvídá, že Lune je pohledný, přestože je kocour. Zároveň se projevuje její touha nemít žádné starosti a povinnosti, když začne nahlas přemýšlet o tom, jak jednoduchý a krásný život v Kočičí království asi je. Její konečné odmítnutí nabídky je však ignorováno a Haru si uvědomuje, že bude muset čelit překážce, na což reaguje evidentní panikou a zároveň až dětsky působícími protesty. Její reakce celkově jsou dalším indikátorem stále dětské povahy – často vykřikuje, nařiká, vede rozhovory sama se sebou (případně s kočkami) na veřejných místech, přičemž konkrétně ve scéně, kdy se Haru setkává s Mutem (velkou bílou kočkou, která jí má asistovat při řešení vzniklého problému) je ukázána i reakce kolemjdoucího na její chování. Celkově lze tvrdit, že Haru chováním i povahou osciluje mezi svou dětskostí a tlakem vypěstlosti, který se dostavil s jejím fyzickým věkem. Jsou u ní patrné jakési záblesky racionality, které jsou ale velmi často přímo propojeny s jejím stále dětským pohledem na svět –

nezpochybňuje nadpřirozené dění, ale uvědomuje si jeho nepatřičnost v jejím světě. Toto však není důvod, proč je Haruina nevspěšlost problematická. Haru v první třetině příběhu jasně demonstruje, že není schopná sama zpracovat na svých negativních vlastnostech – je líná, neorganizovaná a nesoustředěná, zabývá se problémy, které si sama vytvořila a které v širším kontextu nejsou zdaleka tak závažné. Je to nakonec právě její nahlas vyslovená touha po pohodlném, nekomplikovaném životě, která ji přivede do problémů.

Haru si brzy uvědomuje, že problémům, které si sama způsobilá, musí také sama čelit. Baron von Gikkingen, kterého vyhledala, aby jí pomohl, jí dává zásadní radu – Haru musí poznat sebe samu, aby překonala svůj strach. Baron mluví primárně o strachu z hrozícího únosu do Kočičího království, ale tuto radu je možné vztáhnout na její život celkově. Haru lpí na svém dětství, protože se necítí připravená na blížící se dospělost. Nepracuje na svých nedostacích, protože podobné nedostatky možná pozoruje u Hiromi. To jí dává falešný pocit bezpečí a navozuje to dojem, že takto je to vlastně v pořádku a není nutné cokoli měnit.

Haru je unesena do Kočičího království téměř ihned poté, co tuto radu obdrží. Přestože právě prošla potenciálně traumatickým zážitkem, její první reakce je údiv a okouzlení, následované dováděním v trávě a ignorováním skutečnosti, že se nachází v cizím, možná nebezpečném prostředí. První reakce odkazuje na Haruinu dětskost, druhá na její dětinskost. I po varováních Muta a Yuki a opakovaných žádostech, aby začala hledat cestu pryč, se Haru stále soustředí jen na krásy Kočičího království – měkkou trávu, roztomilá koťata, krásný palác, komplimenty od služebnic. Její rozhodnutí jsou založená na tom, co jí právě láká, spíše než na tom, co by měla udělat, což její situaci samozřejmě dále komplikuje, až do bodu, kde se zdá být pozdě na jakékoliv řešení. Ve chvíli, kdy začne její metamorfóza, Haru zcela propadá panice. Začíná se pořádně soustředit na vzniklý problém teprve až když se na scéně objevuje Baron a iniciuje její záchranu. Aby se Haru začala aktivně podílet na svém osudu, musela být konfrontována s plným rozsahem důsledků svého zvyku činit rozhodnutí jen na základě jednoduchosti nebo vidiny něčeho příjemného. Během několika scén je vidět i značný posun Haru v oblasti sebevědomí – pláč a paniku nahrazuje asertivitou, až agresí, a ochotou za sebe bojovat. Sama si tuto proměnu uvědomuje a přemýšlí o ní při útěku z království. Jakmile

se vrátí domů, okamžitě přijímá prokativní přístup k životu – dřívě vstává, přestává se zajímat o drby a mění se i její vystupování.

Únos do Kočičího království byl nutnou drastickou událostí, která Haru umožnila překročit obávanou hranici mezi dětstvím a dospělostí. Její vývoj ve fantaskním světě se zdá velmi rychlý, to však lze přičíst tomu, že Haru byla k tomuto prozření velmi blízko již předtím, pouze se mu bránila vlivem nízkého sebevědomí a nedostatečného chápání sebe sama. Jednou z věcí, které jí bránily v tomto mentálním posunu, bylo přátelství s Hiromi, které sice zůstalo zachováno, ale Haru už nemá potřebu racionalizovat si vlastní nedostatky prostřednictvím jejich vztahu. Hiromi zůstává stejná, ale Haru již učinila nevratný pokrok. Její dětskost jí paradoxně dopomohla k překonání její dětinskosti.

The Tale of The Princess Kaguya je doslovným příběhem dospívání – divák protagonistku sleduje od nemluvněte až po mladou ženu. Film zobrazuje kolizi dvou procesů dospívání, přirozeného a umělého. Zatímco první zmíněný je nezbytný, nevyhnutelný a víceméně neovlivnitelný, ten druhý je vykonstruovaný a v případě Kaguyi až opresivní. Může ji poškodit, místo aby jí umožnil posunout se nějakým způsobem dopředu. Kaguya je, podobně jako Miyazakiho Satsuki, obětí nuceného dospívání a příkladem negativních účinků uspěchání takového procesu. Zatímco Satsuki však byla do dospělé role dosazena vlivem okolností mimo lidskou kontrolu, Kaguyin vývoj a způsob života je kompletně diktován a kontrolován lidmi kolem ní, zejména jejím adoptivním otcem.

Kaguya není pozemského původu, její adoptivní otec ji našel v bambusovém výhonku. Její rodiče ji vychovávají tradičním způsobem náležitým jejich společenskému postavení, její dětství je poměrně konvenční – Kaguya poznává svět v její bezprostřední blízkosti, navazuje přátelství a prostřednictvím toho se začíná formovat její osobnost. Je evidentní její soulad s přírodou a pozitivní vztah k prostředí, v němž se pohybuje. Přesto se její otec rozhodne přestěhovat rodinu do města, protože je přesvědčený, že Kaguyin nadpřirozený původ ji předurčuje k něčemu lepšímu. Přestože argumentuje snahou pozvednout do vyšší společnosti hlavně svou dceru, je zřejmé, že se chce jejím prostřednictvím realizovat.

Kaguya je vytržena ze svého přirozeného prostředí na prahu svého fyzického dospívání, velmi zásadní vývojové fáze každého jedince. Kaguya přichází o svůj vybudovaný kolektiv, o jednu z věcí klíčových při vývoji vlastní identity. Její otec má o její identitě vlastní představu a zapojuje veškeré prostředky, aby tuto představu naplnil. Automaticky předpokládá, že Kaguya souhlasí s jeho kroky, protože je přesvědčený, že jsou správné. Kaguya z úcty k rodičům neprotestuje, ale je evidentní, že tato změna jí neprospívá. Nové prostředí je pro ni příliš sterilní, pohled na rodiče v drahých šatech a líčení ji vyděsí. Přesto ke změnám zpočátku přistupuje s charakteristickou zvědavostí a hravostí. Kdykoliv však jakkoliv projeví, že se baví, je okřiknuta učitelkou, která dohlíží na její vznešenou výchovu. Ta se domnívá, že Kaguya nebere svoje vzdělání vážně, protože k němu přistupuje formou hry, a dokonce si na to stěžuje jejímu otci. Kaguya v podstatě nemůže oficiálně dospět, dokud nepotlačí veškeré své přirozené emoční projevy. Od vznešené princezny, což je budoucnost, k níž byla podle otce Kaguya předurčena, se čeká důstojnost a vážnost, to ale nekoresponduje s Kaguyinou přirozenou osobností, která by se v tuto chvíli měla začít pořádně rozvíjet. Namísto toho lze pozorovat negativní důsledky této vykonstruované identity, která je Kaguyi nucena.

Dospívání vznešené dívky je v období, do něhož je příběh Kaguyi zasazen (10. století⁷⁹), společenský rituál, přibodbnitelný k současné debutantskému plesu. Kaguya bude oficiálně jmenována (prozatím byla nazývána Princeznou, jméno Kaguya obdrží až během ceremonie) a představena světu jako členka vysoké společnosti otevřená nabídkám k sňatku. Dospívání je samozřejmě vysoce individuální proces, který u každého probíhá jiným způsobem a jinou rychlostí, spojení s rituálem z něj ale činí něco stejně umělého. Jde o proces zcela odcizený od vnitřních procesů, který nemá žádný skutečný vliv na přirozený vývoj, přesto však klade na jedince nároky ohledně chování a vystupování. Než bude uskutečněn rituál, od Kaguyi se očekává, že dokončí radikální mentální i fyzickou proměnou. Její oficiální dospění z ní má udělat důstojnou mladou ženu bez emocí, mimiky nebo gestiky, přesný opak Kaguyina přirozeného intenzivního a energického já. Kaguya se těmito radikálním změnám brání, odmítá nechat si vytrhat obočí nebo začernit zuby, stejně jako odmítá představu, že jako princezna se nebude moci

⁷⁹ *The Tale of the Bamboo Cutter*. [online] World Digital Library. [citováno 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.wdl.org/en/item/7354/>.

smát, plakat nebo křičet. Otevřeně v této scéně projevuje svou nenávist ke všemu, čím prochází, přesto však pokračuje, aby nezklamala své otce. Její nechuť a smutek se nakonec projevují ve formě noční můry – Kaguya se ze společenských důvodů nemůže účastnit oslavy vlastního dospívání a nakonec na svém místě usíná. Ve snu se hosté obrací proti ní a ona v panice prchá do lesů, které nachází šedivé a mrtvé. Její vize milované přírody je paralelní k útlaku, kterým prochází její osobnost v pravděpodobně nejdůležitějším stádiu jejího mládí. Les je stejně jako ona vyčerpaný, potřebuje si odpočinout a obnovit se. Sen vyznívá nadějně, ale u Kaguyi ústí v rezignaci, Dívka se poddává fyzické proměně a s tou oficiálně přijímá své vykonstruované dospění i identitu.

Její skutečné dospívání ale stále probíhá. Kaguya se poddává požadavkům společnosti, ale ve skutečnosti je stále stejná jako na počátku procesu. Když se jí podaří překonat překážku, kterou představují povrchní bohatí nápadníci, a odvrátí tím od sebe zájem a pozornost společnosti, uvolňuje se, vrací se ke svému přirozenému já a je viditelně šťastnější. Návrat barev a krásy do přírody je paralelní ke zlepšení jejího duševního stavu a Kaguya na obojí reaguje dětskými výbuchy nadšení. Na chvíli je přesvědčená, že její spojení s přírodou a její identita zůstaly zachovány. Setkání s místními, kteří na její přítomnost reagují se strachem a respektem, jí ale ukazuje pravý rozsah škody napáchané celým umělým procesem dospívání, který právě absolvovala. Rituál neovlivnil ji samotnou, ale způsob, jakým je nahlížena společností a jaká očekávání od ní společnost má.

Kaguya postupně nachází kompromis mezi svou umělou identitou a tou skutečnou. Odmítá nosit požadovaný make up, hodně času tráví v zahradě, ale stále žije ve svém městském paláci. I to lze považovat za formu dospění. Kaguya pochopila, že její situace se v dohledné době nezmění, ale že nemusí absolutně prioritizovat pocity ostatních před svými, i když jde o jejího otce. Když je ale Kaguya konfrontována s nabídkou k sňatku, která zahrnuje odchod z města a společné soužití s přírodou, projevuje se její přetrvávající touha vrátit se ke svým kořenům. Přesto si uvědomuje povrchnost této nabídky – nápadník ji nikdy neviděl, nic o ní neví, touží po ní pouze na základě pověstí o její kráse a nakonec se ukazuje jako neupřímný a toužící pouze po trofeji. Kaguya se po tomto setkání opět ocitá ve stavu beznaděje a krátkodobě se vrací k chování, které bylo typické pro její mladší já – destruktivní kombinaci smutku a zlosti. V tomto

rozpoložení zničí svou zahradu, jednu z mála věcí, které zmenšovaly její pocit uvěznění. Tvrdí, že zahrada je falešná, stejně jako lidé kolem ní, celý kompromis, který si pracně vybuodovala, je falešný, i ona sama je falešná. Kaguya je stále v procesu hledání vlastní identity a stále se projevuje poškození způsobené jejím vnuceným dospěním.

Zlomovým bodem je pro Kaguyu konfrontace s králem, který z ní chce udělat svou konkubínu. Tehdy se Kaguya poprvé rozpomíná na svůj božský původ a to u ní vyvolává další krizi identity. Má pocit, že svůj život na Zemi promrhala a dokonce verbalizuje i svoje od počátku zřejmé propojení s přírodou – příroda je pro ni symbolem skutečného života, po kterém ona touží. Život mezi měsíčními božstvy je pro ni stejně falešný a prázdný, jako život mezi pozemskou šlechtou.

Za moment dokončení Kaguyina narativu dospívání lze označit jednu z posledních scén filmu, kde Kaguya vysvětluje svůj osud kamarádovi (a lásce) z dětství, Sutemaruovi. Sutemaru jí navrhuje společný útěk, trvá na tom, že ji klidně ponese na zádech. Kaguya chce ale běžet sama. První kroky klopýtá, protože má na sobě objemný vyšíváný šat a sandály, obojí pozůstatky její vnucené pozemské identity, která jí tu opět symbolicky brání v jejím rozvoji. Jakmile se zbaví kimona a sandálů, zbaví se i posledních pozůstatků této identity a okamžitě je zase taková, jaká byla od samého začátku, energická a veselá. Sutemaru ji v ten okamžik rozpoznává jako dívku, kterou zná z dětství, upouští od oslovení „Vaše Výsosti“, které dosud používal, a vrací se k její dětské přezdívce Bambu (v angličtině Little Bamboo – odvozeno od narození Kaguyi v bambusovém výhonku). Oba spolu běží lesem, společně se vznesou a Kaguya vyzývá Zemi, aby ji přijala. V ten moment Kaguya skutečně dospívá a stává se plně sama sebou podle svých vlastních pravidel. Toto je vrchol jejího pravého vývoje. Scéna ale končí nejasně – když se Kaguya vlivem měsíčního světla padá do vody pod sebou, Sutemaru se probouzí na louce a zdá se, že všechno, co právě prožil, byl pouze sen. Je možné, že Kaguya způsobem, který byl pro ni přirozený, nikdy nedospěla.

Kaguya nakonec odchází ze Země, což udělat nechce, ale je to dáno jejím původem. Unikla jedné vnucené identitě, aby vzápětí byla nucená přijmout druhou. Přestože pro obě z nich byla teoreticky předurčena, její vývoj směřoval jiným směrem. Odmala byla definována svým vztahem k přírodě, vzešla z ní a strávila v ní většinu dětství, takže jí přirozeně byl ovlivněn celý její vývoj. Přesto se ji rodičovské figury,

přirozené i adoptivní, stále pokoušejí přetvořit v něco k obrazu svému. Skrz postavu Kaguyi je tak tematizována problematičnost některých rodičovských přístupů k dospívajícímu jedinci, zejména přístupů založených na domněnce, že rodič vždy ví, co je pro jejich dítě nejlepší. Dále je Kaguya příkladem následků přílišné manipulace vyvíjející se identity (Kaguya v podstatě neví, kdo je, až do oné snové scény se Sutemaruem) a nebezpečí rodičovské seberealizace prostřednictvím dítěte. Navzdory dobrým úmyslům Kaguyin adoptivní otec přímo znemožní její přirozený vývoj, zapříčiní krizi identity a způsobí dceřino vyhoření ve velmi nízkém věku. Dospívání a problémy s ním spojené jsou zde, navzdory silné provázanosti příběhu s mytologií a náboženstvím, zobrazeny velmi realisticky.

Realistické zobrazení dospívání je ukázáno také ve filmu *Grave of the Fireflies*. Ten tematizuje, podobně jako řada dříve zmíněných filmů, problematiku předčasného přijetí zodpovědnosti a vyspění příliš mladého jedince, jehož vnitřní změna probíhá nedobrovolně vlivem okolností. Zároveň však tento film představuje zvláštní případ přístupu k tématu – namísto zobrazení procesu dospívání zobrazuje jeho absenci, což je součástí dominantního tématu, kterým je válka a její kritika.

Seita a jeho mladší sestra Setsuko čelí čelí osíření poté, co jejich matka zemřela při bombardování Kobe. Jejich otec slouží v armádě, není tedy k dispozici, aby se o ně postaral, a navíc se děti eventuálně dozvídají, že padl. Všudypřítomná devastace a hladomor znamená, že naprostá většina obyvatel jejich blízkého okolí bojuje o vlastní přežití a není ochotná činit ústupky ani kvůli dětem. Na sourozence nikdo nebere žádné zvláštní ohledy, ani jejich zbývající (vzdálenější) rodina, protože jejich situace není vyjímečná – hladovějících dětí bez domova je v té době mnoho. *Grave of the Fireflies* prostřednictvím Seity a Setsuko zobrazuje skutečnost, že během války vzniklo období, kdy si děti a dospělí byli rovni v ohledu strádání a potřeby pomoci. Problém samozřejmě spočíval v tom, že děti a dospělí si nebyli rovni mentálně ani fyzicky. To znamenalo, že aby děti přežily musely vynaložit mnohem větší snahu, na kterou nebyly připraveny, zvláště pokud náhle osířely nebo ztratily domov (o vyrovnání se se samotným traumatem z této zkušenosti nemluvě).

Přestože je jasně naznačeno, že Seita se aktivně angažuje v chodu domácnosti a výchově Setsuko, protože jejich matka trpí srdeční chorobou a není schopná zvládnout všechno sama, po její smrti Seita musí velmi náhle přijmout roli živitele kompletně, protože Satsuko je ještě příliš malá a zcela nesoběstačná. Tato role ani momentální společenské klima se ale neshodují s některými jeho povahovými rysy – Seita je sice dobrým, starostlivým a obětavým bratrem, ale zároveň je hrdý, až tvrdohlavý. Počáteční soužití sourozenců s jejich tetou ztroskotá mimo jiné právě na tom – Seita není ochotný nechat se od ní ponížovat a urážet jen proto, aby dostali minimum jídla a měli kde bydlet. Teta také prodá zbývající majetek jejich zesnulé matky, opakovaně požaduje, aby Seita začal být nějakým způsobem k užítku, našel si práci nebo se angažoval v domácnosti. Děti se nakonec rozhodnout odstěhovat se do opuštěného bunkru. Je možné předpokládat, že navzdory její antagonistické pozici by Seita vyhodnotil situaci jinak, pokud by byl vyspělejší, viděl by jejich situaci v širším kontextu a realisticky by uvažoval o jejich možnostech do budoucna. Přestože teta evidentně využívá své nadřazené pozice (oni jsou závislí na ní, ne naopak), základní potřeby obou dětí byly v její domácnosti naplňovány alespoň minimálně, ale jakmile se odstěhují do bunkru, jsou naplňovány nedostatečně. Jídlo je na příděly a pokud Seita a Setsuko nežijí jako členové společnosti, nemají na ně nárok. Domácnost tety byla navzdory šikaně rozhodně menším zlem. Seita se ale odmítá k tetě vracet, i když je opakovaně varován, že na vlastní pěst sourozenci nepřežijí.

Seita se aktivně snaží nacházet způsoby obživy a udržovat svou sestru zdravou, i když to znamená porušování zákonů a vystavování vlastní osoby značnému riziku. Je pro něj přijatelnější krást jídlo z polí nebo z domů během náletů, než ustoupit a vrátit se do společnosti, protože to by vnímal jako porážku. Pokud by byl ale zatčen nebo zabit při náletu, Setsuko, kvůli které tohle všechno podstupuje, by ztratila jakoukoliv šanci na přežití. Seita volí pochopitelné, ale z podstaty kontraproduktivní metody, které jsou založené na jeho stále ještě omezených znalostech světa a možnostech, které se mu s ohledem na jeho věk momentálně nabízí. Zodpovědnost za Setsuko přijal okamžitě a stoprocentně, a snaží se svou novou roli naplňovat co nejlépe, ale zároveň je v jeho chování zjevná přetrvávající dětskost a z ní pramenící nezpůsobilost. I v momentě, kdy se u Setsuko začnou projevovat známky podvýživy, možnost vrátit se k tetě stále existuje

a pravděpodobně by Setsuko zachránila život, ale Seita není ochotný vzdát se svého přesvědčení, že dokážou přežít sami.

Obě děti se často obrací ke hře, což je v silném kontrastu s vážností jejich situace. Lze to přičítat Seitově snaze vytvořit pro Setsuko alespoň částečně pozitivní prostředí, ale také je to dobrou demonstrací jevu, na nějž upozornili Odell a LeBlanc a k němuž se v analýzách opakovaně vracím – děti si mnohdy neuvědomují vážnost situace. Setsuko je malá, nelze očekávat, že porozumí rizikům, kterým se životem mimo společnost vystavují, ale Seitovi se opakovaně nabízejí příležitosti tuto skutečnost pochopit. Jejich závislost na společnosti byla napřed indikována nadřazeným chováním jejich tety – jakkoliv bylo nevhodné, realisticky reflektovalo jejich situaci. Později, když se Seita snaží sehnat jídlo stále ještě legálním způsobem, je mu doslova řečeno, že bez začlenění do společnosti nemají nárok na přiděly a tedy nepřežijí. Když je třeba vzít Setsuko k doktorovi, Seita se dozvídá, že kromě zvýšení příjmu potravy pro ni nemůže nikdo nic udělat, téměř agresivně po doktorovi požaduje, aby mu řekl, kde „podle něj má nějaké jídlo sehnat“. Odpověď na to samozřejmě zůstává stále stejná – vrátit se k příbuzným a do společnosti.

V konečném důsledku je to tedy Seitova nevypělost, která zapříčiní Setsučinu i jeho vlastní smrt. Nelze ale tvrdit, že to byla jeho chyba – šlo jednoduše o násilné umístění příliš mladého jedince do situace, kterou mentálně nebyl připravený zvládnout. Jeho zatvrzelost byla projevem snahy udržet kontrolu v situaci, v níž byla neudržitelná. Ve společnosti nepoškozené válkou by Seita byl rozhodně považován vyzrálého. Přijal otcovskou roli v rodině, kde pravý otec chybí, staral se o mladší sestru a nejspíš i o nemocnou matku, byl absolutně soběstačný. Zásadní rozdíl spočíval v tom, že měl velkou míru nezávislosti a zodpovědnost, kterou nesl, byla mnohem menší. Ve chvíli, kdy na jeho rozhodnutích začaly záviset lidské životy, se ale projevilo jeho mládí. V kontextu války je Seita stále ještě dítě, stále v procesu dospívání, který neměl možnost dokončit.

Téma neúměrně velké zodpovědnosti předčasně přisouzené příliš mladému jedinci je v *Grave of the Fireflies* zobrazeno ze všech dosud analyzovaných filmů njevážnějším, až drastickým způsobem, protože je zasazeno do realistického válečného Japonska. Film nezobrazuje proces dospívání, spíše jeho absenci. Seita už nějakou formou dospívání

zjevně prošel, když otec odešel do války, ale v rámci samotného příběhu tento proces spíše stagnuje, pravděpodobně vlivem traumatu. Možným projevem nějakého dalšího Seitova posunu by bylo upuštění od jeho tvrdohlavého rozhodnutí žít na vlastní pěst a návrat do společnosti, k tomu ale nedochází. Stejně tak ztráta Setsuko, další traumatický zážitek, ústí v Seitovu zrátu vůle k životu. *Grave of the Fireflies* tematizuje dva možné způsoby, jakými proces dospívání probíhá u dětí v traumatizujícím prostředí – přijetí zodpovědnosti a nových sociálních rolí, dokud je společnost v nějaké míře funkční, a násilné, vnějšími okolnostmi iniciované dospění, které paradoxně znemožní dítěti se nadále rozvíjet zdravým způsobem, jakmile společnost být funkční přestane.

Dospívání je realistickým způsobem zobrazeno také ve filmu *When Marnie Was There*, kde je výrazně propojeno s dominantním tématem rodiny. Je zde zbaveno jakési poetičnosti, která je vidět v některých z ostatních filmů, kde je duševní proměna protagonisty zobrazena jako téměř pohádková. *When Marnie Was There* ale zobrazuje svou protagonistku ve stavu vnitřního rozpadu – dvanáctiletá Anna se doslova nenávidí, připadá si hloupá, ošklivá a neužitečná, a toto je ustanoveno na absolutním začátku příběhu. Anna hned v první scéně sebe samu popisuje jako osobu stojící „vně kruhu“, mimo kolektiv, mimo centrum dění. Prostřednictvím pozdější konverzace její matky s lékařem se divák dále dozvídá, že Anna není jejím biologickým dítětem a že nebyla vždy v takovém psychickém stavu – fotografie ukazují expresivní, veselé dítě, které je v silném kontrastu se současnou podobou Anny. Nyní je Anna neschopná začlenit se do kolektivu vrstevníků, dobrovolně volí izolaci a projevuje minimum emocí. Zjevná přetrvávající bezradnost matky nad Anninou proměnou naznačuje, že se jedná o něco stále ještě poměrně nového, prozatím krátkodobého a potenciálně řešitelného.

Vzhledem k Annině věku lze však předpokládat, že deprese u ní propukla zejména v souvislosti s fyzickým i duševním dospíváním. Toto téma bylo zpracováno už v Miyazakiho *Kiki's Delivery Service*. Zatímco u Kiki tento stav propuká až později v souvislosti se ztrátou svých magických schopností, Anna se v něm nachází už od začátku příběhu. Oba filmy také obsahují fantaskní elementy propojené s tématem dospívání, v *Kiki's Delivery Service* je to již zmiňovaná magie, v *When Marnie Was There* paranormální aktivita. Protagonistky obou filmů lze definovat i skrz jejich

nekonvenční vzhled. Anna si uvědomuje svou fyzickou odlišnost od ostatních dívek, nosí krátké vlasy a obléká se neutrálním, až chlapeckým způsobem, navíc má modré oči, což je pro Japonku samozřejmě nezvyklé. Její identita se nachází v krizi nepochybně i vlivem její komplikované rodinné situace. Výchova v pěstounské péči zapříčinila, že se Anna cítí cizí i doma a kvůli svému špatnému zdravotnímu stavu (má astma) vnímá samu sebe jako přítěž. Svůj odjezd na venkov si vykládá jako snahu její pěstounky se jí na chvíli zbavit.

Právě odjezd na venkov za účelem zlepšení Annina zdravotního stavu se zpočátku jeví jako kontraproduktivní. I tady se Anna upíná k věcem a lidem stejně izolovaným jako ona – k nemluvnému rybáři Toichimu, stoické malířce Hisako a zejména k opuštěnému domu, kde nakonec potká Marnie. Anna je evidentně spokojenější, když může nové prostředí objevovat sama, a jakmile je nucena do sociální interakce, dochází k viditelné regresi do jejího předchozího stavu a příležitostně dokonce konfliktu. Anna je selektivní ohledně lidí, s nimiž interaguje. Marnie je energičtější a ve srovnání s Annou dominantní osobnost, přesto Anna touží se s ní setkat a je jí fascinována do té míry, že se od ní nechá stavět do sociálních situací, které by v normální společnosti nezvládla, viz její rozdílné reakce na festival a na večírek, na který ji přivede Marnie. Anna se jí dokáže svěřit se skutečnými pocity ohledně své rodiny a prostřednictvím toho se učí nové věci o ní. Zdá se, že přítomnost Marnie je pro Annu prospěšná, probouzí v ní větší otevřenost a iniciativu, problém samozřejmě spočívá v tom, že Marnie není skutečná. I za předpokladu, že Anna skutečně komunikuje s duchem existujícím v diegetickém světě, je spekulativní, nakolik je to vhodným způsobem, jak adresovat a řešit osamělost a izolaci dospívající dívky. Logickým následkem takové situace by naopak bylo umocnění těchto problematických prvků

Na druhou stranu právě jejich vztah nakonec ústí v odhalení hlubšího problému prostupujícího celou Anninou rodinou – historie křehkých vztahů, absentujících rodičů a problematického dospívání ovlivněného výchovou náhradními rodičovskými figurami. Jako klíčové se pro Annu ukázala nutnost zpracovat a uzavřít problém jejich zesnulých rodičů, který stál u kořene jejího psychického rozkolu, a právě toho díky pátrání po původu Marnie nakonec docílila. Během tohoto procesu se Anna také navázala několik přátelství, což je samo o sobě indikátorem značného posunu.

When Marnie Was There nezobrazuje dospívání jako otázku přijetí zodpovědnosti nebo korekce povahových vlastností. Dochází zde ke korekci samotného procesu, který je pokřivený hluboko sahajícími problémy celé Anniny rodiny. Jakmile Anna tyto problémy identifikuje jako vysvětlení svých pocitů, může se od nich oprostít a posunout se kupředu. Navzdory silným fantaskním elementům příběhu je její dospívání stále zobrazeno realisticky – odcizení v rámci rodiny přesahující do odcizení v rámci společnosti, pocit nepatřičnosti a sociální hendikep pramenící z neschopnosti rychle navazovat přátelství jsou všechno jevy pozorovatelné nejen ve stoprocentně realistických textech o dospívajících, ale i na denní bázi ve skutečném životě.

Filmy *Only Yesterday*, *Whisper of the Heart*, *Ocean Waves* a *From Up on Poppy Hill* obsahují dětské postavy, které se v procesu dospívání nacházejí, ale zároveň toto téma nelze označit za dominantní, s výjimkou filmu *Whisper of the Heart*. V ostatních filmech jde spíše o zobrazení jejich prožitku světa v rámci určité etapy vývoje, a dětský prožitek světa, jak je uvedeno v úvodu kapitoly, je univerzálním tématem všech analyzovaných filmů. *Whisper of the Heart* je k této skupině přiřazen, protože všechny čtyři filmy nesou značné vzájemné podobnosti v ohledech témat, kterým se věnují, obsahují postavy v podobném věku a z hlediska časoprostoru jsou téměř identické, tvoří tedy v rámci tvorby ostatních tvůrců Studia Ghibli jakýsi neoficiální celek.

Film *Whisper of the Heart*⁸⁰ se soustředí zejména na zobrazení přátelství a dětských lásek, ale i téma dospívání by se v tomto případě dalo označit za jedno z dominantních, přestože se výrazněji nachází až ve druhé polovině filmu a osciluje mezi dospíváním a poučením.

Film se poměrně detailně zabývá zejména kulturou kolem školních lásek. Jakýkoliv vztah ve školním prostředí je drobnou společenskou událostí, sledovanou spolužáky aktérů onoho vztahu, zatímco aktéři obvykle vztah popírají a reagují výbušně na jakékoliv zmínky o něm. Celkově se jedná o relativně věrnou ilustraci náhledu dětí na prahu puberty na věci obecně spojované s dospělostí. Důležitější je zde však způsob, jakým konkrétní vztah proměňuje konkrétní postavy. Protagonistka Shizuku navazuje

⁸⁰ Výše analyzovaný film *The Cat Returns* je jeho volným pokračováním, oba snímky propojuje figurka Barona von Gikkingena, ale takřka ve všem ostatním se liší – žánrovým zařazením, věkem postav i stopáží (film lze označit za fantasy, jeho protagonistka je starší a celý film trvá okolo sedmdesáti minut).

přátelský vztah se Seijim, jehož jméno zná z výpůjčních karet z knihovny. Prostřednictvím jejich vztahu, který se postupně promění ve vzájemnou zamilovanost, Shizuku analyzuje vlastní nedostatky. Vnímá Seijiho jako vyspělejšího, protože on narozdíl od ní hodlá proměnit svůj talent v perspektivní budoucnost – chce pokračovat v rezbářské tradici své rodiny a míří do Itálie, aby zdokonalil své umění výroby houslí. Seiji svou uvědomělostí Shizuku inspiruje - Shizuku se také rozhodne plně rozvinout svůj talent, chce napsat příběh. Napsání příběhu vnímá jako své vlastní housle, způsob, jak v něčem dosáhnout Seijiho. Stanoví si to jako úkol, který prioritizuje před vším ostatním, včetně věcí, které mohou mít hmatatelný dopad na její budoucnost. Zanedbává školu, přestože zrovna probíhají zkoušky a dobré známky jsou klíčové při přijímacím řízení na střední školy, přestává komunikovat s rodinou, málo jí a nemá dostatek spánku. Skutečnost, že k celé věci přistupuje takto soutěživě a poněkud zbrkle, a není schopná racionálně určit, co je pro její budoucnost skutečně důležité, ukazuje její dosavadní nevyspělost. Ta je patrná i z jejího chování – rozpaky a dětinská agrese vůči spolužákům, kteří její vztah se Seijim vnímají jako senzaci, hádky s rodiči a starší sestrou kvůli výsledkům ve škole, případně zatvrzelé mlčení.

Shizučina nevyspělost se ale nejvíce projevuje právě během procesu psaní, který má být důkazem pravého opaku. Kromě toho, že k úkolu přistupuje značně sebedestruktivním způsobem, i neustále pochybuje o svých schopnostech, vytváří si nadměrně stresové prostředí tím, že si stanoví časový limit, a dokonce sama přiznává, že z toho důvodu druhou polovinu příběhu uspěchala a nedokázala napsat to, co cítila. Zároveň u ní však dochází k posunu už tím, že je schopná tento nedostatek adresovat. Shizuku dobrovolně prošla zkouškou, kterou si sama stanovila, a během ní částečně dospěla, je však naznačeno, že ten skutečný proces dospívání ji teprve čeká. Předně přijímá radu Seijiho dědečka, který srovnává dospívání s opracováváním drahých kamenů, a naznačuje, že je ochotná ji také implementovat, ale sama přiznává, že se během psaní naučila hodně sama o sobě.

Psaní příběhu bylo pro Shizuku zamýšleno jako první překážka, kterou musela za účelem dospění překonat, ale nakonec fungovalo spíše jako počáteční bod celého procesu. Zatímco některé zmíněné filmy zobrazovaly protagonisty v konečném bodu jejich duševního vývoje, *Whisper of the Heart* zobrazuje počáteční fázi tohoto procesu.

Dospívání je zde zobrazeno jako proces, který neprobíhá bez povšimnutí, ale jako něco velmi konkrétního, až hmatatelného, co lze podpořit určitými vnějšími kroky – prioritizací důležitých věcí, rozvíjením vlastního talentu a reflexí vlastních nedostatků.

Film *Only Yesterday* se velmi explicitně přiklání k zobrazení dětského pohledu na svět a staví ho do kontrastu s pohledem dospělého. Dominantními tématy filmu jsou nostalgie a vzpomínání, skrz která jsou tematizována další dílčí témata a jedním z nich je i dospívání, není ale zobrazeno jako proces, divák má možnost sledovat pouze některé momenty z časového období, které by s tímto procesem korespondovalo. Protagonistka, sedmadvacetiletá svobodná Taeko vzpomíná na svoje dětství, kontrast mezi její dospělou a dětskou verzí je dobře pozorovatelný díky hojnému využití flashbacků, a stejně tak je vidět proměna, kterou prošlo její vnímání světa. Samotný proces této proměny ale zobrazený není, pouze jeho počáteční a konečný stav.

Taeko se vrací do míst, kde prožila svoje dětství a cestou na ně vzpomíná. Je zřejmé, že v mysli chová ideální obraz, který se při hlubší evaluaci rozpadá. Taeko vzpomíná na dobré i špatné věci a během její cesty získávají vzpomínky realističtější podobu. V období, na které dospělá Taeko vzpomíná, je malá Taeko zhruba ve věku, který by odpovídal tradičnímu narativu dospívání, a v příběhu figurují momenty spojené s fyzickým dospíváním (například první menstruace), její vzpomínky jsou však epizodické, nezobrazují ucelený proces a v rámci jednotlivých epizod se žádný markantní duševní posun neprojevuje. Konkrétně ve vzpomínce na první zkušenost s menstruací je naopak patrné, že zatímco ona zůstává v mnoha ohledech dětsky naivní, některé Taečiny spolužačky již nějaký mentální vývoj prodělaly – její kamarádka už přistupuje k této velké fyzické změně s klidem a nadhledem, zatímco Taeko je rozrušená a dokonce se za svůj nový stav stydí. Dospělá Taeko na tento kontrast nahlíží z pozice již fyzicky i mentálně vyspělé ženy, dokonce říká, že tehdy ještě nevěděla, jak proces dospívání funguje, ale tím tato vzpomínka končí a žádný Taečín posun v této konkrétní oblasti ukázán není. Epizodičnost jejích flashbacků divákovi nabízí spíše možnost vidět, jak odlišné mohou být různé situace z dětství, jsou-li nahlíženy zpětně z perspektivy dospělého.

Nostalgie a vzpomínání jsou v *Only Yesterday* spíše prostředkem k dekonstrukci idealizovaného obrazu Taečina dětství než k zobrazení jejího dospění. Lze tvrdit, že dospělá Taeko vzpomíná na události, které nepochybně přispívaly k jejímu vývoji – první láska, první a jediná facka od otce, hádka matky se sestrou kvůli Taečině testu z matematiky (při níž omylem vyšlo najevo, že její vlastní rodina považuje Taeko za divnou) – ale každá z těchto událostí představuje určitou odnož Taečina vývoje a nikdy není ukázáno, jak se Taeko po konkrétní události v rámci konkrétní odnože vyvinula. Divákovi je představen pouze výsledný produkt tohoto vývoje, což činí film částečně připodobnitelným k filmům *Nausicaa* a *Laputa* – i v těch figurovaly postavy, které již dospěly. V *Only Yesterday* je pouze ukázáno více z potenciálních spouštěcích faktorů dospívání, které jsou reflektovány novou, již dospělou optikou.

Film *Ocean Waves* se *Only Yesterday* tematicky podobá, stejně jako starší film totiž zpracovává téma vzpomínání a nostalgie v kombinaci s tématem mladé lásky. Opět zde dochází také k zobrazení kultury vznikající okolo potenciálních vztahů mezi spolužáky (školou kolující fámy, vnímání jakékoliv interakce mezi opačnými pohlavími jako senzace). Taku míří na sraz z bývalými spolužáky a přitom vzpomíná na odtažitou Rikako, se kterou navázal vztah poté, co se k němu do jeho domovského města Kochi přestěhovala z Tokya. Oba protagonisté jsou nyní dospělí, ale v jeho vzpomínkách jsou stále středoškolskými studenty, tedy dětmi uprostřed fyzického dospívání. Soudě podle toho, že Taku kromě studia také pracoval a projevoval schopnost individuálního kritického myšlení vůči nespravedlivému jednání školy, prošel už tehdy částečným vnitřním vývojem, ačkoliv na něm i jeho vrstevnicích byla pořád vidět jejich nedospělost, například v reakcích na pohledné spolužačky a pocity, které v nich dívky vyvolávají. Film samotný ale nezobrazuje žádný další posun Takua, pouze období protagonistova života, které bylo poznamenáno přítomností Rikako, dospívání (tak, jak je chápáno v této práci) jeho tématem není.

Rikako lze vzhledem k její povaze vnímat jako druh překážky, kterou protagonista musí překonat – poznamenal ji rozpad její rodiny, je náladová, sebelítostivá a poněkud manipulativní vůči svým kamarádům. Není však ukázáno, zda vztah s ní Takua nějak vnitřně posunul. Je naopak naznačen její vývoj, když Taku v souvislosti s událostmi během jejich společného výletu do Tokya pronáší, že Rikako zdánlivě dospěla během

půl hodiny. Že šlo jenom o zdání je dokázáno po návratu do školy, kde se Rikako vrací ke svému původnímu polarizujícímu chování – Takua ignoruje a aktivně se uzavírá přede všemi, kromě své stávající kamarádky Yumi. Nakonec nedorazí ani na sraz spolužáků, takže nelze určit, zda ona sama prošla nějakou proměnou. S dospělou Rikako se divák setkává až na úplném konci, kde se s ní Taku potká na nádraží a přizná si, že do ní byl po celou tu dobu zamilovaný.

Podobnost s *Only Yesterday* je evidentní ve způsobu zobrazení témat nostalgie a vzpomínání pomocí rozsáhlého využití flashbacků podpořených narací protagonisty, v prostředí, v němž se příběh odehrává a v zobrazení milostných vztahů mezi mladistvými jako důležité součásti tohoto prostředí. Rozdíl mezi mladou a starší verzí protagonisty však v *Ocean Waves* není tolik patrný, jako v *Only Yesterday*, naopak je naznačeno, že Taku se od střední školy tolik nezměnil, protože Rikako stále miluje, navzdory její složité povaze. Zda byla Rikako sama schopná adresovat svoje nedostatky a trauma z rozpadu rodiny, a nějakým způsobem se duševně rozvinout, ukázáno není – dospělá Rikako je i v posledním záběru nahlížena skrz nostalgicko-romantickou optiku Takua.

Tuto neoficiální skupinu uzavírá film *From Up on Poppy Hill*. Opět se tematicky soustředí na kolektiv studentů střední školy (tentokrát situované do období 60. let), opět obsahuje protagonisty ve věku fyzického dospívání a opět zde nelze identifikovat duševní dospívání jako dominantní téma. Tím je zde rodina, které je věnována samostatná kapitola. Naznačeno je zde téma školní lásky, to je ale upozaděno právě na úkor rodiny.

Protagonistce Umi je šestnáct let a její vyspělost, soudě podle způsobu, jakým je zobrazena, odpovídá jejímu věku. Ráda vaří, takže připravuje jídlo pro celou rodinu, a dookáže zastat řadu jiných domácích prací, jak je patrné z jejího velmi aktivního zapojení se do úklidu historické budovy, kterou se její spolužáci snaží zachránit před demolicí. Je naznačeno, že je v tomto ohledu ze všech svých sester nejkompetentnější, viz scéna, kdy potřebuje, aby někdo zašel dokoupit maso k večeři a nikomu se nechce vstát od televize. Umin protějšek, sedmnáctiletý Shun je zobrazen jako velmi iniciativní student, kterého jsou jeho vrstevníci ochotní následovat a kterému důvěřují, což jasně indikuje jistou

vyspělost. Shun si ale zároveň dost zakládá na skutečnosti, že je mladý a není zkonstatělý jako dospělí okolo něj.

Důraz je tedy v příběhu kladen na prostředí, mladý kolektiv a rodinu. Shun se prostřednictvím vztahu s Umi dozvídá více o svém původu a své rodině, ale nelze tvrdit, že by to na něj nebo Umi samotnou mělo zásadní vnitřní dopad – oba jsou po onom klíčovém nálezu v rodinném albu v podstatě stále stejnými lidmi, pouze toho ví více o své rodině. Stejně tak kolektivní snaha o záchranu budovy sice pravděpodobně utužilo přátelství mezi protagonisty i jejich spolužáky, ale není spouštěčím bodem žádné vnitřní proměny u žádné specifické postavy. Dominantní témata filmu jsou nezávislá na vyspělosti a vlastně i na věku postav, v případě rodiny i sekundárního tématu kolektivu se jedná o univerzální zápletky, jejichž protagonisty by stejně dobře mohli být dospělí.

Kromě *From Up on Poppy Hill* se téma dospívání vůbec nevyskytuje ani ve filmech *Pom Poko*, *My Neighbours the Yamadas*, *Tales from Earthsea* a *The Secret World of Arrietty*, přestože všechny tyto filmy obsahují dospívající protagonisty nebo alespoň vedlejší postavy v odpovídajícím věku.

Pom Poko se plně soustředí na téma ekologie a soužití s přírodou. V rámci příběhu se divák setkává s několika rodinami a je zde naznačen určitý druh rituálu dospívání – odchod z domova a prokázání se ve službě, tedy motiv podobný tomu z *Kiki's Delivery Service*, ale toto není nijak detailněji rozvedeno. Dominantním a jediným tématem filmu *My Neighbours the Yamadas* je rodina, žádný proces dospívání zde není ani naznačen, přestože Yamadovi mají děti v patřičném věku. Je těžké určit, zda by to na anekdotách založený formát vůbec umožnil (film *Only Yesterday* je také částečně epizodický a přestože téma dospívání obsahuje, nezobrazuje jeho proces, pouze momenty, které ale netvoří ucelený pohled na proměnu). Adaptace *Tales from Earthsea* také obsahuje dospívající protagonisty, ale nikoliv téma dospívání – příběhu dominují fantastní prvky a vážnější témata (mezi nimiž je třídní rozdělení nebo postavení žen v patriarchální společnosti) jsou přítomna, ale nerozvedena.

The Secret World of Arrietty má z těchto čtyřech filmů nejvíce možností zabývat se tématem dospívání. Postavami i prostředím se podobá filmu *When Marnie Was There*. Dva dospívající jedinci se setkávají na venkově, kde se jeden z nich zdravotně zotavuje,

a navazují intenzivní přátelství, to vše opět v kombinaci s fantaskními elementy - protagonistka Arrietty a její rodina jsou rasou miniaturních lidí přežívajících na drobných krádežích v domovech svých plně vzrostlých protějšků. Film se primárně soustředí právě na překážky vytvořené tímto soužitím a na přátelství mezi Arrietty a chlapcem Shoem, které ono soužití ještě komplikuje, ba přímo ohrožuje. Fantaskní a dobrodružné aspekty filmu je preferovány před rozvíjením realističtějších témat, dospívání zde tedy tematizováno není.

Shrnutí

Tématu dospívání byl věnován rozsáhlý prostor proto, že se jedná o téma nejužěji propojené s všudypřítomným zobrazením reálných i fantaskních světů očima nedospělých postav. S ostatními tématy intenzita tohoto propojení klesá, proto bylo téma dospívání analyzováno jako první. Je možné, že díky tomu bude u ostatních témat snazší určit, zda je jejich přítomnost ve filmech Hayaa Miyazakiho indikátorem autorského rukopisu či nikoliv. V případě dospívání není tento závěr tak jednoznačný.

Pokud jde o počet filmů, v nichž téma dospívání zcela absentuje, pak ho lze označit za náležitě primárně Miyazakiho filmům, kde se jako dominantní ani vedlejší téma neobjevilo pouze ve dvou filmech oproti celkem šesti filmům ostatních tvůrců Studia Ghibli. Počty filmů, v nichž je dospívání dominantním tématem, jsou na obou stranách naopak vyrovnané, rozhodujícím faktorem by měla být přítomnost dospívání jako tématu vedlejšího. Vzhledem k tomu, jak těsně je toto téma spjato se zobrazením dětského nahlížení světa, je jeho jednoznačná identifikace v příbězích občas komplikovaná. Navíc jsou mnohdy zobrazeny pouze specifické aspekty, nikoliv samotný proces. Celkově lze však ze všech provedených analýz vyvodit následující prezentace tématu:

1. Samotný a **ucelený proces dospívání** zobrazují tři z Miyazakiho filmů (*Kiki's Delivery Service*, *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle*) a tři z filmů ostatních tvůrců studia (*The Cat Returns*, *The Tale of The Princess Kaguya*, *When Marnie Was There*).
2. Jako proces **osamostatnění se / přijetí zodpovědnosti** je dospívání zobrazeno ve dvou Miyazakiho filmech (*My Neighbour Totoro*, *Ponyo*) a pouze jednom filmu z ostatní tvorby studia (*Grave of the Fireflies*).

3. Tři Miyazakiho filmy (*Princess Mononoke*, *Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*) zobrazují **část procesu**, aniž by se zabývaly procesem samotným – ukázán je jeho počáteční nebo konečný bod. U ostatní tvůrců lze najít dva příklady takového přístupu (*Whisper of the Heart*, *Only Yesterday*). Tyto filmy jsou vnímány jako texty stále mající nějaké, ač minimální spojení s tématem dospívání, narozdíl od těch spadajících do poslední kategorie.
4. Téma **dospívání nezobrazují** dva Miyazakiho filmy (*Porco Rosso*, *The Wind Rises*) a celkem šest filmů ostatních tvůrců (*Ocean Waves*, *Pom Poko*, *My Neighbours the Yamadas*, *Tales from Earthsea*, *The Secret World of Arietty*, *From Up on Poppy Hill*)

Stejně tak ne všechny filmy jsou jednoznačně vyhraněnými příklady jevů, které jednotlivé kategorie zastupují – například *Spirited Away* nebo *When Marnie Was There* by bylo možné zařadit do více než jedné z těchto skupin. Jde primárně o nápomocnou organizaci různých způsobů tematizace dospívání, která byla vyvozena z jednotlivých analýz. Pomocí této kategorizace lze dospívání celkově identifikovat jako téma převládající v Miyazakiho filmech a je tak možné brát ho v potaz při rozhodování o Miyazakiho autorství.

To je dále podpořeno trendy pozorovatelnými ve způsobu, jakým Miyazaki téma dospívání ve svých filmech prezentuje. Osobou procházející procesem dospívání je většinou dívka (vyjma filmu *Ponyo*, kde se téma týká i chlapce), což souvisí s Miyazakiho tendencí soustředit příběhy okolo postavy *shojo*. Jeho oblibu tohoto specifického druhu postavy lze na téma dospívání přímo navázat. Duševní procesy postav jsou totiž tím, co Miyazakiho přitahovalo na *shojo* mangách, mangách zaměřených na dospívající dívky a jejich vztahy s okolím, v nichž většina významů je zprostředkována slovem a proto je těžké je úspěšně adaptovat pro film. Tím, že Miyazaki ve svých filmech zobrazuje komplexní duševní proces na dívčích postavách, reflektuje psychologičnost těchto textů a přestože neadaptuje přímo je, minimálně tím odkazuje na vlastní fascinaci tímto procesem.⁸¹

⁸¹ Miyazaki, SP, s. 101.
Robinson, s. 83.

Jako autorský projev lze vnímat také skutečnost, že dospívání je v Miyazakiho filmech vždy spojeno s nadpřirozenem, případně rovnou s tématem mystiky. Proces samotný je ukázán realisticky, je ale ozvláštněn fantaskními prvky - postavy dospívají v prostředích, kde existuje magie nebo možnost přímo komunikovat s nadpozemskými bytostmi, případně jsou sami nadpřirozeného původu. Pomocí integrace fantaskních elementů Miyazaki umocňuje určité momenty v procesech dospívání konkrétních postav, čímž přispívá k intenzitě konfliktů, které tyto momenty vytváří. Například Kiki by dospívala stále stejně, pokud by nebyla čarodějkou, ale její prožitek deprese je umocněn tím, že ztrácí svou schopnost letu. Osamostatnění Chihiro by nastalo i bez proměny jejich rodičů v prasata, ale traumatizující dopad tohoto zážitku celý proces odstartuje a také ho zdramatizuje, protože v sázce už není jenom budoucnost Chihiro. Pomocí magie a mystiky Miyazaki ukazuje proces, jímž cílové publikum jeho filmů prochází nebo jednou projde, jako něco někdy děsivého, ale vzrušujícího a dobrodružného, a takový obraz je paralelní ke skutečnému, často turbulentnímu prožitku světa v tomto období života.

4. 2. 2. Rodina

Téma rodiny je podobně rozsáhlé a komplexní jako téma dospívání. Do jisté míry se jedná o něco předurčeného cílovým publikem produkce Studia Ghibli, kterým jsou děti a tím pádem i jejich rodiny, což může vést k úvaze, že rodina je, stejně jako dětský pohled na svět, univerzálním prvkem všech filmů studia. Je zobrazena ve všech analyzovaných filmech, ne vždy však dochází k její tematizaci, mnohdy se jedná jen o volný nebo připojený motiv. Kromě toho, že je nutné určit, zda je vůbec tématem, je dále třeba analyzovat vztah rodiny s ostatními tématy a z toho vyvodit důležitost jejího postavení v narativu a tím i její status mezi tématy.

Rodina v Miyazakiho tvorbě

Téma rodiny hraje poměrně výraznou roli ve více než polovině Miyazakiho filmech - *My Neighbour Totoro*, *Kiki's Delivery Service*, *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* a *Ponyo*. Ve všech rodina nebo její absence slouží jako podpora pro jejich dominantní téma, kterým je dospívání. Úzká provázanost těchto témat je patrná už z předchozích analýz,

kde je rodina zmiňována zejména v souvislosti s dílčími tématy emancipace a přijetí zodpovědnosti. V rámci tématu rodiny je možné, podobně jako v případě dospívání, také určit několik takových podtémat, která jsou reprezentována ve výše zmíněných filmech. Konkrétně jde o zobrazení neúplné rodiny, odloučení od rodiny a alternativních modelech rodiny.

My Neighbour Totoro je jediným filmem, kde je rodina dominantním tématem . To je dáno předně tím, že samotné protagonistky, Satsuki a Mei, jsou v příbuzenském vztahu, takže rodina je všudypřítomným prvkem. Ačkoliv se film nesoustředí pouze na vztah obou sester, každá jejich interakce je jeho demonstrací. *My Neighbour Totoro* zároveň reprezentuje téma neúplné rodiny a ukazuje, jak absence jednoho rodiče ovlivnila dynamiku uvnitř rodinné struktury.

Mei a Satsuki žijí pouze s otcem. Přestěhovaly se s ním na venkov, aby mohly být nablízku hospitalizované matce. Na první pohled její absence nijak zvlášť neovlivňuje funkčnost rodiny, protože Satsuki provizorně zaujala její místo. Přestože její zvýšená angažovanost v domácnosti v ní nepotlačuje vzhledem k věku přirozenou dětskost, vytváří to pro ni vysoce stresové prostředí, které negativně ovlivňuje její mentální rozpoložení, jak je odvoditelné ze scén, kdy Satsuki prožívá epizody deprese způsobené dlouho potlačovaným strachem ze ztráty matky.

Satsuki byla tedy vnucena pozice nejzodpovědnějšího jedince v rodině, kterým před svými zdravotními problémy evidentně byla matka. Mei je příliš malá na to, aby nesla jakoukoliv zodpovědnost, a jejich otec tráví většinu času prací na akademických textech a nebo v zaměstnání. Není zobrazen negativním způsobem, pouze jako přepracovaný a roztržitý, v kontrastu se stoickou, až vznešenou postavou matky. Mark Robinson poukazuje na jeho otevřenost a ochotu podporovat imaginaci svých dcer – hraje si s nimi, naslouchá jejich nadšenému vyprávění o nadpřirozených stvořeních, která potkaly, učí je věci o novém prostředí.⁸² Díky jeho pracovnímu vytížení však obě děti však stále tráví hodně času o samotě nebo ve společnosti vrstevníků (spolužáci, Kanta), případně s babičkou ze sousedství. Film velmi pozitivně prezentuje zdravý vztah mezi

⁸² Robinson, s. 194.

dvěma sourozenci, který je pouze utužen jejich touhou po uzdravení a návratu matky, namísto aby mezi nimi vznikl rozkol vlivem nárůstu Satsučiných povinností.

Lze tvrdit, že rodina v *My Neighbour Totoro* je navzdory dominantní pozitivitě zobrazena v permanentním stavu ohrožení. Nemoc dlouhodobě ohrožuje její strukturu, nejistota ohledně zdravotního stavu matky přetrvává po celou dobu příběhu a Satsuki dává najevo svou obavu, že ji nakonec ztratí, což by znamenalo trvale poznamenanou dynamiku uvnitř rodinné struktury. Jedná se o realistický a realisticky zobrazený problém, pro diváky je rozhodně možné narazit na takovou situaci v každodenním životě v jejich bezprostředním okolí. Když se matčín vztah zhorší, vyhocení situace zapříčiní konflikt mezi sestrami, který končí vzpourou Mei. Rodina je tím vystavena dalšímu tlaku, který je zde ale ukázán jako stmelující prvek nejen v rámci ní, ale i v rámci komunity (která v tomto případě zahrnuje i Totory a Kočkobus). Sousedů a přátel tu téměř simulují rodinu - dospělí se spojují za účelem ochrany dětí, spolupracují na záchraně ztracené Mei a přeneseně i na zachování její biologické rodiny. Je to nakonec Satsuki, kdo za pomoci Totoru a Kočkobusu aktuální krizi vyřeší, ale podpora dospělých je tu klíčová jednak z praktického hlediska a jednak z hlediska duševní podpory rodiny Kusakabe – podpora komunity zabraňuje tomu, aby rodina zcela upadla do krize. Přestože její výše zmíněné ohrožení teoreticky přetrvává i poté, co je situace s Mei vyřešena a rodina se společně schází u matky v nemocničním pokoji (její stav stále není dostatečně dobrý na návrat domů, v podstatě je stále možné, že se opět zhorší), je možné předpokládat, že v rodině došlo vlivem prožitého napětí k nějakému stmelení a utužení vzájemných vztahů.

Rodina je zde ukázána jako funkční, i když mnohdy nedokonalá struktura, jejíž podoba může silně ovlivnit vývoj jejích nejmladších členů. Jde o pozitivní zobrazení nukleární rodiny, která spolupracuje na překonávání překážek, udržuje navzdory komplikacím dobré vztahy mezi jednotlivými členy a snaží se podporovat ty nejmladší ve zdravém rozvoji.

Ve filmu *Ponyo* je rodina do jisté míry zobrazena podobně, jako v *My Neighbour Totoro*. Opět zde existuje silná vazba na téma dospívání skrz dílčí témata samostatnosti a zodpovědnosti, znovu je zobrazena neúplná rodina, tentokát ve dvou případech, a v obou filmech je také tematizován její potenciální negativní dopad na děti. Celkově je

pozice obou rodin v příběhu sekundární - Sosukeho dospívání a jeho vztah s Ponyo jsou dominantními tématy, protagonisté jsou od svých rodin během filmu většinou odloučení.

Sosuke žije pouze s matkou, protože otec je námořník a pořád ve službě. Ponyo a její sestry žijí zase pouze s otcem, protože matčin božský původ jí znemožňuje dlouhodobě se vázat na lidskou formu. V obou případech se jedná o nukleární, ale přesto poněkud netradiční rodiny, a není tomu tak jen díky fantastickým elementům příběhu. Sosukeho rodiče jsou oba poměrně mladí a zejména jeho matka, Lisa, v některých momentech působí až dětinsky, viz scéna, kdy po hádce s Koichim leží v posteli a uraženě pláče, zatímco Sosuke situaci aktivně řeší, zůstává klidný a snaží se matku utěšit. Sosuke ji oslovuje křestním jménem, což je indikátorem mladé, v nějakém směru progresivní rodiny, v níž je důležitý vzájemný respekt a důvěra. Oproti nim se rodina Ponyo zdá velmi přísná a její otec Fujimoto zpočátku působí jako nekompromisní autoritativní figura, nicméně postupem času je odhaleno, že jejich rodinná dynamika se blíží spíše rodině Kusakabe z *My Neighbour Totoro* – roztržitý, až chaoticky působící otec s dobrými úmysly se potýká s výchovou velmi temperamentních dětí, jejich matka je jeho pravým opakem a v rodině dlouhodobě absentuje.

Na tyto podobnosti poukazují i Odell a LeBlanc v *Ponyo* věnované kapitole a tvrdí, že zobrazení rodiny je zde pozitivní, navzdory zjevnému napětí v rámci některých vztahů. Jako příklad uvádějí Lisu a Koichiho a odůvodňují Lisinu zlost ve výše zmiňované scéně jako projev snahy o to, aby jejich rodina trávila čas pohromadě.⁸³ Podobné napětí lze pozorovat také ve vztahu Fujimota a Ponyo – jeho přísnost nepramení z negativních pocitů vůči dceři, ale naopak ze snahy ji chránit. Ponyino opuštění oceánu znamená narušení rovnováhy a může ohrozit všechny, nejen Ponyo samotnou. Přestože je Fujimoto původně prezentován jako antagonist, jeho úmysly jsou racionální a nakonec i pochopitelné, ačkoliv stejně pochopitelná je i Ponyina rebelie vůči jeho restrikcím.

Zobrazení rodiny je zde opět pozitivní a téměř identické, jako v *My Neighbour Totoro*, i když je upozaděna ve prospěch protagonistů. Opět tu jde o zachování rodinných struktur navzdory nějaké krizi a ukázkou silných vztahů mezi jednotlivými členy těchto

⁸³ Odell a LeBlanc, s. 132.

struktur. Dospívání je s rodinou provázáno skrz protagonisty vyrovnávající se s problematickou situací různými způsoby (Sosuke předčasně dospívá, zatímco Ponyo se vzepře a následuje svou touhu po emancipaci). Členové obou zobrazených rodin však tráví většinu příběhu odděleně, není kladen až takový důraz na jejich vzájemné interakce. Sosukeho dospívání je ve srovnání s rodinou tím dominantním tématem.

Kiki's Delivery Service, *Spirited Away* a *Howl's Moving Castle* tvoří samostatnou kategorii filmů, kde lze rodinu považovat za vedlejší téma, i když pro příběh je klíčová hlavně její absence. Ve všech třech filmech je tematizováno odloučení od rodiny. Tohoto dílčího tématu se dotýkal i film *Ponyo*, ale v něm byla přítomnost rodiny stále výraznější, než v těchto třech snímcích. Všechny se totiž vyznačují tím, že jejich protagonisté rodinu hned na začátku opouští. Kiki (*Kiki's Delivery Service*) a Sophie (*Howl's Moving Castle*) obě odcházejí dobrovolně, v případě Chihiro (*Spirited Away*) se jedná o nedobrovolné odloučení způsobené nadpřirozenou metamorfózou jejich rodičů. Dlouhodobé odloučení se od rodiny umožňuje protagonistkám projít určitým vývojem. Kiki si je toho i vědoma, svým odchodem naplňuje starou tradici nařizující mladým čarodějkám odstěhovat se od rodiny a osamostatnit se. Sophie odchází poté, co je stížena kletbou, jednak aby našla lék, jednak aby nebyla na obtíž své rodině, ke vnitřní proměně u ní dochází, aniž by si toho byla vědoma, podobně jako u Chihiro. Chihiro ale nemá v otázce opuštění rodiny na výběr, protože narozdíl od ostatních dvou protagonistek nemá nad svou situací žádnou kontrolu. Vazba mezi rodinou a dospíváním je zde stejně silná, jako v *My Neighbour Totoro* a *Ponyo*.

O rodinách protagonistek těchto filmů se divák dozvídá poměrně málo. V *Kiki's Delivery Service* jsou na samém začátku krátce představeni rodiče Kiki. Její matka je čarodějka specializující se v magických lécích, její otec je obyčejný člověk, oba starostliví a milující. Podobnými postavami jsou i Kikiini eventuální „náhradní rodiče“, pekařka Osono a její muž, ale i jejich charakterizace zůstávají poměrně povrchní. Jak je zmíněno v analýze zobrazení dospívání, Kiki se snaží zachovat si autonomitu, ne se stát součástí nějaké náhradní rodinné struktury, přestože Osono vůči ní nějaké mateřské city nepochybně chová. Podobně, ne-li více omezené informace má divák i v případě *Spirited Away*. Rodiče Chihiro zde fungují v podstatě pouze jako spouštěč konfliktu a

prostřednictvím jejich metamorfózy je zde přítomna i dílčí kritika konzumerismu. Na základě chování jejich jediné dcery si divák může domýšlet, že oba jsou aktivními, až příliš milujícími rodiči. J. M. Robinson tvrdí, že s postupem příběhu Chihiro získává „náhradní rodiče“ v podobě Kamajiho a Lin, kterou však zároveň označuje jako figuru zároveň sesterskou i mateřskou.⁸⁴ Identifikace Kamajiho jako otcovského vlivu v dívčině nové existenci je poněkud spekulativní, nicméně Lin rozhodně lze vnímat jako symbolickou starší sestru – není vůči Chihiro zcela v pozici autority a neprojevuje vůči ní mateřské pocity, působí spíše jako přítelkyně. Jejich dynamika má tedy k té sourozenecké blízko.

Howl's Moving Castle také představuje Sophiiinu rodinu hned na začátku a důraz je kladen zejména na její odlišnost od ostatních žen v rodině (mužská část rodiny ukázána není). Jejich vztahy jsou zobrazeny ve velmi pozitivním světle, Sophie pochází z milující rodiny, ačkoliv evidentně pociťuje vedle sestry i matky nedostatečnost. Spojuje je povrchnost, ačkoliv si to neuvědomují – Lettie je obletovaná mladá žena, musí si uvědomovat váhu svých půvabů, jejich matka si zakládá na statusu místní módní ikony a příležitostně směřuje své komentáře na fyzické atributy Sophie („Podívej, jak jsi zestárla!“) a Sophii samotné na vzhledu záleží, její nízké sebevědomí má kořeny v potřebě srovnávat se s pohlednějšími členkami své rodiny. Informace, které divák získává o Sophiiině rodině, slouží hlavně k tomu, aby vytvořily počáteční bod jejího duševního vývoje.

Všechny zmíněné rodiny víceméně pozitivně reprezentují nukleární model a hlavně důležitost emancipace. Stojí na počátku dospívání protagonistů, které je dominantním tématem všech těchto filmů, a jak už bylo řečeno, poskytují mu tak podporu, zatímco samy stojí v příběžích stranou.

Alternativní model rodiny je zobrazen ve filmu *Princess Mononoke*. Jedna z hlavních postav, San byla vychována vlčími bohy a přijala vlčí zvyky i chování, snaží se zcela oprostít od své lidské povahy. V tomto případě je téma rodiny vedlejší a je provázáno s hlavním tématem filmu, vztahem lidí a přírody. San zároveň vytváří protipól k postavě Ponyo, která naopak opouští svůj elementální původ a chce žít mezi lidmi.

⁸⁴ Robinson, s. 319 -320.

Vztah mezi vlky a San je evidentně komplexní – Moro nenávidí lidi, ale přesto se ujala San, když ji její biologičtí rodiče opustili v lese, a dokázala ji vychovat s láskou navzdory tomu, že jí byla vnucena, jak upozorňuje Helen McCarthy.⁸⁵ Její čin má zároveň kontraproduktivní dopad na identitu San samotné - Ashitaka v hádce s Moro trvá na tom, že San je člověk, na což Moro odvětlí, že San není ani člověk, ani vlk. Moro ji označuje za svoji dceru, ale zároveň neopomíná upozornit na její odlišnost ani není ochotná zasadit se o návrat San do společnosti a zachovat tak její život. Je smířená se skutečností, že pokud lidé zvítězí a les zničí, San zemře. V tomto ohledu je San z pohledu Moro vlkem nebo i jedním z lesních božstev, jejichž svět se vlivem rozmáhající se civilizace rapidně zmenšuje. Zobrazení alternativní rodiny tvořené lidskou dívkou a divokou zvěří je součástí dominantního tématu filmu, kterým je soužití lidí a přírody. Lze ho považovat za vedlejší téma v tom smyslu, že vytváří jakousi koncentrovanou paralelu k celkovému dění v diegetickém světě, tedy boji lesa a lidí, nicméně důraz je stále kladen spíše na vztah San a Ashitaky než na vztah San a vlků.

Filmy, které se tématu rodiny nedotýkají signifikantním způsobem, jsou *Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*, *Porco Rosso* a *The Wind Rises*. Rodina je v nich součástí prostředí, ale není výrazněji zapojena do narativu, rodinné vztahy jsou rozvinuty jen na té nejzákladnější bázi a nejsou nijak prohlubovány. Ve filmu *Nausicaa* dominuje, podobně jako v *Princess Mononoke*, environmentalistická problematika. Rodina protagonistky, zejména její milující, ale autoritativní královský otec, je zobrazena hlavně pomocí flashbacků. Jejich vztah je definován hlavně tím, že nesdílejí stejný názor na koexistenci s ohmu. Zatímco Nausicaa se snaží tato stvoření chránit, její otec je vnímá jako hrozbu a snaží se je exterminovat. Jediný náhled na rodinu je zde tedy proveden skrz téma soužití lidí a přírody. Nausicaa také otce poměrně brzy v příběhu ztrácí a stává se sirotkem, přesto není ani toto výrazněji adresováno a rodinu tak nelze považovat za jedno z témat.

Film *Laputa: Castle in the Sky* rodinu nezobrazuje takřka vůbec, narativu dominuje jeho dobrodružná složka a vztah mezi dětskými protagonisty, Pazuem a Sheetou, kteří jsou oba osiřelí. Ani absence jejich rodin tu není tematizována. Ve filmu se vyskytuje

⁸⁵ McCarthy, s. 193.

jedna ucelená rodinná struktura a tou je matriarchální gang vzdušné pirátky Doly, který však slouží zejména jako komický prvek. Dola je matkou několika dospělých, nepříliš inteligentních leč dobráckých synů. Ti jsou oběma protagonistům nápomocní v jejich hledání Laputy i útěku před nepřáteli, ale jejich vzájemné vztahy nejsou nikdy rozvinuty dále než na rovinu komické sourozenecké rivality v boji o Sheetinu přízeň nebo podobně komické nekompetentnosti ve srovnání s jejich matkou. Dola samotná projevuje ochranné tendence vůči oběma dětem, ale ani ty nejsou výrazněji rozvinuty, rodina tu nefiguruje jako téma, pouze jako komediální odlehčení.

V *Porco Rosso* je pouze lehce naznačeno téma rodiny ve válce. Gina zmiňuje svoje mrtvé manžely a projevuje skrytou touhu po rodině, která se v období války zdá neudržitelná. Pagottovo letadlo je postaveno pouze ženskou částí konstruktérova příbuzenstva, protože všichni muži byli rekrutováni, a tím je i zobrazena proměna role ženy ve válce (pravidelně pracovaly v továrnách na zbraně a stroje okamžitě využité v probíhající válce). V obou případech se ale jedná o pouze povrchní zobrazení, u něhož film i zůstává. Objevuje se zde také skupina vzdušných pirátů povahou i komickým zaměřením podobná Dolině gangu, ale v tomto případě se nejedná o biologickou rodinu, spíše jakési bratrstvo, jak zmiňuje J. M. Robinson.⁸⁶ Obraz rodiny se v tomto filmu objevuje tak minimálně, že ji nelze považovat ani za téma vedlejší.

V *The Wind Rises* je téma rodiny přítomno pouze prostřednictvím protagonisty Jira, jeho vztahu se sestrou a jeho sňatku, který ale nevede k založení jeho vlastní rodiny kvůli předčasnému úmrtí manželky. Spíše než rodina je zde tematizován právě tragický milostný vztah mezi ním a Naoko. Důraz je kladen na témata války a letecké mechaniky, která má v životě Jira prominentní místo. Ve filmu se opakovaně objevuje Jirova sestra Kayo, s níž má Jiro evidentně velmi dobrý vztah, ale důraz je nadále kladen na jeho lásku k letadlům a své ženě. Kayo se eventuálně stává součástí narativní linie sledující nemoc a nakonec i smrt Naoko, v níž je její vztah s bratrem pochopitelně upozaděn. Rodina tedy ve filmu výrazněji tematizována není.

Rodina v ostatní tvorbě studia

⁸⁶ Robinson, s. 252.

V tvorbě ostatních režisérů Studia Ghibli se téma rodiny jako dominantní vyskytuje ve větší míře, celkem ho lze nalézt v celkem čtyřech filmech: *Grave of the Fireflies*, *My Neighbours the Yamadas*, *The Tale of The Princess Kaguya* a *When Marnie Was There*. Tuto skupinu lze dále rozdělit na filmy věnující se téměř výhradně rodině bez přítomnosti druhého rovnocenného tématu (*My Neighbours the Yamadas*), filmy kombinující témata rodiny a dospívání (*The Tale of The Princess Kaguya* a *When Marnie Was There*) a filmy zobrazující téma rodiny v kontextu jiného dominantního tématu (válka v *Grave of the Fireflies*).

My Neighbours the Yamadas jsou jediným z analyzovaných filmů, který obsahuje rodinu jako dominantní téma. Jedná se o jakýsi průřez rodinným životem, téma je zobrazeno formou epizodického narativu. Yamadovi jsou aktéry anekdot ukazujících jejich každodenní existenci jako sled komických situací komentovaných jedním z jejich dětí. Jednotlivé epizody jsou založeny na vztahové dynamice členů rodiny, komické situace plynou z generačních rozdílů, ale také z přirozených chyb a nedokonalostí jednotlivých členů rodiny. Navzdory komediálnímu žánrovému zaměření a vysoce stylizované animaci totiž *My Neighbours the Yamadas* zobrazují rodinu dost realistickým způsobem. Yamadovi jsou obyčejní – Takashi byl obyčejný muž, který si vzal Matsuko, obyčejnou ženu, a teď spolu mají obyčejné děti. Běžnost životů i osobností všech postav způsobuje, že namísto Yamadových mohl tento film být o jakékoliv jiné rodině. Nezobrazuje nic zvláštního nebo neobvyklého, naopak ukazuje poetiku každodennosti a problémy, s nimiž se ztotožní prakticky jakýkoliv divák. Například soužití s Matsučinou matkou Shegi přináší komplikace, jaké lze očekávat od soužití s jakoukoliv jinou tchýní. Shegi je přesvědčená, že Matsuko je ta lepší polovina manželského páru a dává to najevo, je vůči Takashimu poněkud odtažitá a kousavá, a neopomíná zmiňovat vlastní přínos jejich domácnosti („váš dům stojí na mém pozemku!“). Přesto ji nelze označit za negativní postavu, příběh totiž nemá pozitivní nebo negativní postavy, pouze postavy nedokonalé.

Film *My Neighbours the Yamadas* zobrazuje kromě každodenních postav také každodenní situace, respektive problémy a překážky, které mohou potkat jakoukoliv rodinu, zde jsou pouze pro komický efekt vyhnány do extrému. Yamadovi zapomenou nejmladší dceru Nonoko v obchodním centru, předstírají úklid, když má přijít nečekaná

návštěva, vzájemně akceptují jejich kolektivní lenost a používají triky, aby se vyhnuli domácím pracem, a nedokážou se shodnout, co sledovat v televizi. Takashi se pokouší navázat hlubší pouto s Noboruem pomocí tradiční metody „chlapského sportu“, baseballu, což se setká s nevalným úspěchem. Shige navštěvuje těžce nemocnou kamarádku v nemocnici, aby se dozvěděla pár místních drbů a podpořila ji v přípravě na nevyhnutelný odchod. Noboru prožívá první zamilovanost, což je velkou senzací pro dámskou část rodiny. Společně rodina čelí motocyklovému gangu, který ruší klid v jejich ulici.

Tyto situace slouží také k zobrazení charakterů jednotlivých členů rodiny. Matsuko je ukázána jako milující, i roztržitá matka, která dokáže být stejně dětinská jako její ratolesti. Takashi se snaží budit dojem pána domu a být pro děti autoritou, ale zjevně to zcela není v jeho povaze. Shige je, jak už bylo zmíněno, kousavá a sarkastická vůči své rodině, ale milující a na svůj věk pozoruhodně sebevědomá a energická. Noboru je přátelský ke svým spolužákům, dobrý bratr pro Nonoko a snaživý student, ale také často nespokojený s poměry ve své rodině. Yamadovi si z ordinérních situací neustále berou poučení, jak je patrné z proslovu, který na úplném konci Takashi pronáší na svatbě známých. Odhaluje v něm přístup, jaký Yamadovi zaujímají vůči společnému životu – jsou ochotní na některé věci rezignovat, spíše než aby kvůli nim ztratili to, co už mají. Navzdory veškerým svým nedokonalostem spokojenou rodinou

Film *My Neighbours the Yamadas* je navzdory příležitostné komické nekompetentnosti Yamadových obrazem silné, milující rodiny. Jde o nejspíše nejucelenější a nejdetailnější zobrazení rodinné struktury ze všech analyzovaných filmů, přestože jsou Yamadovi divákovi ukázáni v různorodých krátkých epizodkách, je jí totiž bezvýhradně věnován celý příběh a je hybatelem naprosté většiny konfliktů.

Ve filmu *The Tale of The Princess Kaguya* je téma rodiny úzce propojeno s tématem dospívání. Příběh má mytologický základ a přestože zobrazuje na první pohled konvenční nukleární rodinu, hrají v její podobě roli fantaskní elementy. Dochází zde k propojení pohádkového motivu dítěte nalezeného bezdětným starším párem, a otázek, které by byly relevantní i v realistických narativech zobrazujících obyčejnou rodinu (jako například *My Neighbours the Yamadas*, kde je na příběh o Kaguye vizuálně

odkazováno), jako je seberealizace skrz potomka nebo úskalí snah o zajištění slibné budoucnosti pro řečeného potomka, aniž je brán v potaz jejich vlastní názor.

Kaguya je adoptována starším a chudým manželským párem poté, co je nalezena v bambusovém výhonku. Její příchod se zdá být odpovědí na motlitby manželů o potomka, Kaguyin původ je však, alespoň dle otcova názoru, automaticky staví do téměř podřízené pozice – Kaguya přišla z nebe, je božského původu. Hierarchie je tím pádem v jejich nově vzniklé rodině převrácená. Zatímco otec v ní vidí primárně božstvo a požehnání namířené na jeho osobu, matka v ní vidí dítě, které potřebuje péči. Kaguya se v jejich rukou mění z miniaturní princezny na obyčejně vzrostlé dítě. Každý z rodičů hned od začátku zaujal vůči dceři zcela odlišný postoj. Oba jí projevují lásku, ale otec jí vyká, oslovuje ji velmi zdvořile a nedokáže zcela překonat rozdíl jejich přiozenosti. Nikdy o ní nepřestane uvažovat jako o nebeské princezně, což ovlivní i kroky, které v její výchově zvolí. Její matka jí projevuje úctu také, ale na druhou stranu dokáže lépe porozumět dceřiným potřebám a vnímá, kde je Kaguya nejšťastnější. Stále však nedokáže rozhodnutí svého muže oponovat.

Jejich rodinný život přesunem do města trpí. Zatímco matka zůstala věrná prostému způsobu života, otec plně přijal svoji vykonstruovanou identitu vznešeného muže a tráví většinu času zařizováním oslav a navazováním vlivných kontaktů. Kaguya je po většinu času zcela odloučená od svých rodičů a obklopená dvorními dámami nebo s nepříjemnou učitelkou. Není šťastná, ale z právě z lásky k rodičům se nevzpírá a naopak pocítuje povinnost být vděčná za všechno, co pro ni otec dělá. Porozumění a blízkost ke starému způsobu života nachází akorát ve společnosti matky. Výsledkem je, že otec je jediným členem jejich rodiny prožívající ve městě skutečné štěstí a jeho zaslepenost vůči negativnímu vlivu okolí na jeho dítě pouze vzrůstá. Zhruba uprostřed filmu se například nachází scéna, kde projevuje nadšení z Kaguyiny aklimatizace (nedávno byla oficiálně pojmenována a nechala svoji učitelka, aby upravila její vzhled podle módních trendů dvora) a slibuje jí novou klec pro darovaného strnada, zatímco Kaguya na jeho přítomnost reaguje prosta jakékoliv emoce. Dívka působí rezignovaně, zatímco její otec jásá a provolává slávu nebesům. Paralela mezi lapeným strnadem a Kaguyou je zde evidentní. Otec se domnívá, že nová klec udělá radost jí i ptáčkovi, ale neuvědomuje si, že je to stále jenom klec.

Matka pro Kaguyu naopak zůstává útočištěm. Když u Kaguyi propukne krize identity, utěšuje ji a povzbuzuje ji, což nepochybně přispívá ke Kaguyině rozhodnutí nakonec se otci postavit. Poté, co Kaguya odhalí svůj nebeský původ a zjistí, že bude muset svou pozemskou rodinu opustit, je ochotná svěřit se spíše matce a snadněji před ní projevuje emoce. V této scéně také zaznívá (samozřejmě z úst otce) klíčová věta, která definovala celý vztah Kaguyi a její rodiny: „Všechno jsme dělali jenom pro Vaše dobro.“ Kaguya vzápětí odhaluje, jak těžké pro ni bylo toto „dobro“ vydržet – nesnesitelnost jejího vznešeného života ji přiměla k modlitbám a prosbám k měsíčním božstvům o osvobození. Kaguya však nechtěla opustit svou rodinu, pouze život, jaký vedli. Její otec tomu stále nerozumí, téměř to vnímá jako nevděk, ale je odhodlaný Kaguyu bránit, protože navzdory všem svým diskutabilním činům ji miluje.

Jejich konečné loučení je bolestné, a stran otce dochází k prozření, i když léta strávená pachtěním se za statusem a jměním se nedají vrátit. V *My Neighbours the Yamadas* byla chybující rodina zobrazena komicky, zde je velmi podobný koncept uchopen vážně a zobrazena jsou skutečná úskalí takových činů i jejich devastující dopad na vývoj dítěte. Chybující rodič je tu nakonec poučen, ale zároveň potrestán tím, že vymodlenou dceru ztrácí.

Druhým filmem spojujícím téma rodiny s dospíváním je *When Marnie Was There*. Je zde zobrazena náhradní/alternativní rodina (protagonistka Anna je adoptovaná) a otázka absentujících rodičů ve dvojnásobném slova smyslu, jednak smrti (rodiče Anny) a jednak zanedbávání dítěte (rodiče Marnie). Celkově je příběh obrazem vysoce dysfunkční rodiny a navzdory konečnému pozitivnímu vyznění nezobrazuje rodinu ani zdaleka v tak dobrém světle jako předchozí analyzované filmy. Ono pozitivní vyznění se spíše týká pohledu na pěstounskou péči, která opuštěným dětem poskytuje naději na nalezení skutečného domova.

Anna se potýká s depresí pramenící z pocitu nepatřičnosti v ohledu kolektivu vrstevníků i právě vlastní rodiny. Ví, že její pěstouni Yoriko a její muž za ni pobírají sociální příspěvky, ale protože se o tom dozvěděla náhodou a ne přímo od nich, domnívá se Anna, že se jí ujali jenom kvůli penězům a ve skutečnosti ji nemilují. Není ale schopná Yoriko konfrontovat. Yoriko je starostlivá a milující, bezmocnost vůči Annině depresi a

nekomunikativnosti ji evidentně tíží a snaží se za pomoci lékaře najít způsob, jak Anně pomoci. Tak dojde k rozhodnutí poslat ji na chvíli na venkov, kde se má její psychické i fyzické zdraví zlepšit. Lidé, u nichž má Anna bydlet, jsou příbuzní Yoriko, ale pro Annu samotnou jsou to zcela cizí lidé. Přesto ji bez výhrad přijímají a jsou k ní stejně srdeční, jako Yoriko sama.

Annina uzavřenost se mění až s nalezením Marnie. Dokáže se identifikovat s její izolovaností a odlišností, a navzdory tomu, že Marnie je zcela jiné povahy, než Anna, se obě dívky velmi intenzivně spřátelí. Marnie se chlubí zámožnými rodiči, které očividně zbožňuje a na první pohled se zdá, že oni zbožňují ji. Eventuálně se ale ukazuje, že šlo spíše o Marniinu idealizovanou představu její rodiny, kterou zakrývala mnohem problematictější realitu. Její rodiče s ní trávili minimum času a její výchova tak byla z velké části v rukou služebnic, které ji šikanovaly. Protože však vyrůstala v relativním přepychu a netrpěla materiálním nedostatkem žádného druhu, Marnie si svoje rodiče idealizovala, aby se lépe vyrovnala s utrpením způsobeným jejich absencí, a její vztah s nimi se tak stal značně nezdravým.

Psychické problémy, které se vlivem traumatizující výchovy u Marnie rozvinuly, pak kulminovaly v dospělosti se smrtí jejího muže Kazuhika, s nímž měla dceru Emily. Marnie byla hospitalizována, její rodiče zemřeli a Kazuhikova rodina se ve výchově malé Emily neangažovala, takže dítě bylo posláno na internátní školu. Cyklus opouštění a vystavování potomků alternativním a ne vždy vhodným způsobům výchovy pokračoval, ale narozdíl od svých vlastních rodičů Marnie se nemohla jednoduše rozhodnout zůstat s Emily. Cyklus pokračoval kvůli jejím psychickým problémům, škodě napáchané jejími rodiči, kteří se tak rozhodnout mohli a neudělali to. V důsledku toho došlo k poškození vztahu Emily a její matky a k Emilyně odcizení se. Emily paradoxně pohlížela na své oddělení od matky právě jako na volbu, kterou Marnie vědomě učinila. Jejich vztah se nikdy nezlepšil, přestože Marnie se o to pokoušela. Emily brzy odešla z domu, otěhotněla a narodila se jí dcera – Anna. Krátce potom ale spolu s manželem tragicky zahynuli a tím byl cyklus započat nanovo, opět nevědomky a mimo kontrolu jeho aktérů. Marnie ho málem prolomila, když se o Annu začala starat, ale sama zemřela, když byly dítěti pouhé dva roky. Umístěním Anny do dětského domova cyklus pokračoval a v podstatě pokračuje dosud – u Anny se projevíly psychické problémy, které mohou být dědičné, a

stále je vychovávána alternativním způsobem, i když nepochybně lepším, než její matka a Marnie. To, že se setkala s duchem své babičky a dozvěděla se něco o historii své biologické rodiny, jí ale přinejmenším pomohlo lépe definovat svoji identitu a zbavit se pocit nepatřičnosti vůči světu.

When Marnie Was There zobrazuje rodinu jako systém náchylným ke krizím a dlouhodobému poškození. Ukazuje milující rodinu pěstounskou, ale důraz je kladen hlavně na domino efekt, který byl laxním přístupem Marniiných rodičů způsoben. Žádný další z ostatních analyzovaných filmů k tématu takto nepřistupuje.

Grave of the Fireflies se také zabývá rodinou značně vážným způsobem – zobrazuje rodinu v kontextu války a problematiku absence rodičů v takovém období. Protagonisté Seita a Setsuko jsou sourozenci, jejichž otec slouží v námořnictvu a matka zemřela při bombardování jejich domovského města. Podobně jako v sesterském filmu *My Neighbour Totoro* téma rodiny díky příbuzenskému vztahu protagonistů prostupuje celým filmem, vztah obou sourozenců je pro příběh centrální. Kromě války je téma propojeno také s dospíváním – Seita je poměrně náhle umístěn do pozice živitele a přestože se v chodu rodiny hodně angažoval už předtím, tato pozice je pro něj z hlediska věku, duševní vyspělosti i fyzických schopností nevhodná.

Seitův postoj k Satsuki je téměř otcovský. Malá sestra k němu vzhlíží jako k ochránci, Seita ji v jejich situaci přirozeně prioritizuje a snaží se pro ni dělat to nejlepší. nebo se to přinejmenším domnívá – v analýze tématu dospívání je vidět, že Seita není zcela schopen dělat ta správná. Navzdory tomu je ale patrné, že Seita je starostlivým bratrem, který umí pečovat o dítě a aktivně se snaží, aby v rámci možností například dodržovali hygienické návyky nebo si našli čas na zábavu. I poté, co se rozhodne opustit domov jejich tety a přestěhovat se se Setsuko do opuštěného náletového bunkru, snaží se místo zkomfortnit natolik, aby ho mohli považovat za domov.

Se smrtí matky děti zdánlivě ztrácejí vazbu na zbytek rodiny. Jejich teta je ochotnější je ubytovat a starat se o ně, když je přesvědčená, že jejich matka ještě žije, zmírňuje to totiž míru zodpovědnosti, kterou s nimi přijímá. Navíc se zdá, že se jich ujala spíše kvůli matce než kvůli nim samotným. S otcem stále na moři a matkou po smrti ale hrozí, že děti u ní zůstanou déle, než-li natrvalo. Seita tráví všechnen čas se Setsuko,

nestuduje ani nepracuje, takže pro jejich tetu je situace v dlouhodobém horizontu nevýhodná, zvláště vezme-li v potaz omezený přístup k jídlu během války. Pochopitelně prioritizuje svou vlastní rodinu při rozdělování jídla a požaduje, aby se Seita angažoval v chodu domácnosti, nemůže si dovolit žít jenom z laskavosti. Jejich příbuzenský vztah není dostatečně blízký, aby tím byla nějak povinnována. Eventuálně navrhone, aby se Seita zkusil obrátit na jiné příbuzenstvo. Seita se namísto toho pokouší být autonomní v rámci jejich domácnosti, ale tento plán nakonec končí jejich odchodem.

Tetino rozhodnutí nechat je jít, když se Seita rozhodne zvolit tuto variantu namísto přizpůsobení se, je problematické kvůli nezletilosti obou jedinců. Teta má realističtější představu o tom, jaká je současná situace, protože válku nahlíží optikou dospělého, zatímco Seita se stále podvědomě upíná ke hře jako terapeutickému mechanismu. Při rozloučení, které je náznakem nějaké, byť minimální a povinnostmi uměle vytvořené náklonnosti k oběma dětem, Seita a Setsuko tetu ignorují. Ona však pouze postavila svou nejbližší rodinu na první místo a požadovala, aby se Seita do jejich domova lépe začlenil (jakým způsobem to požadovala, to je věc druhá).

Na vztahu dětí a tety je vidět, jak válka proměnila dynamiku v rámci rodiny. Teta je obvykle považována za negativní postavu kvůli své hrubosti vůči dětem, ale je třeba si pamatovat, že v době hladomoru přibyly do její domácnosti dvě další osoby, které bylo ze zmenšujících se přídělů třeba žít. Problém není v postavě tety, ale v celkovém způsobu, jak snaha o přežití pokrývá biologii dané lidské vztahy, které by v bezpečné společnosti mohly bez problémů fungovat. Na základě tohoto zobrazení rodina ve válce znamená tu absolutně nejbližší rodinu, rodiče s dětmi a možná prarodiči. Vzdálenější příbuzní v tuto chvíli nejsou prioritou. Důkazem toho je i značné množství umírajících dětí, které je ukázáno v hned první scéně filmu. Je možné předpokládat, že měly podobný osud jako Seita, jejich rodinné vztahy pod tlakem války selhaly a to zapříčinilo jejich smrt. Jedná se o další negativní zobrazení rodinné struktury, které je tu ale zastíněno veskrze pozitivním, zdravým vztahem obou sourozenců, který je pouze umístěn do toxického prostředí. Podle *Grave of the Fireflies* je rodina ve válce prostředkem přežití i záhuby.

Další skupinu filmů tvoří *Only Yesterday*, *Ocean Waves* a *From Up on Poppy Hill*, které se ve stejné kategorii objevily už v rámci tématu dospívání. Rodina je v nich

zobrazena různou měrou jako vedlejší téma v kontextu vztahů v komunitě studentů, které jsou dominantním tématem obou filmů.

Only Yesterday zobrazuje ze všech čtyřech filmů rodinu nejvýrazněji – protagonistka Taeko nostalgicky nahlíží svoje dětství, včetně rodiny. Hned na začátku říká, že jako malá záviděla dětem, co měly rodinu na venkově, zatímco ona žila ve městě s rodiči, staršími sestrami a babičkou. Vzpomíná na různé drobnější události, čímž se film v zobrazení rodiny blíží *My Neighbours the Yamadas*, jde o fragmentovaný, téměř epizodický narativ. Taeko vzpomíná na příjemné věci, ale většina jejich vzpomínek na rodinu je spíše negativního rázu. Její rodiče se na základě vzpomínek zdají odtažití a poměrně přísní. Jednou Taeko slyšela matku, jak otevřeně přiznává, že Taeko není tak chytrá jako její ostatní děti („To dítě není normální!“), jindy ji otec uhodil, když vyběhla ven bez bot. Skutečnost, že si i po tak dlouhé době Taeko tyto věci pamatuje, znamená, že ji nějakým způsobem poznamenaly. Je evidentní věkový rozdíl mezi ní a jejími sestrami, na základě čehož je možné předpokládat, že frustrace rodičů nad jejími nedokonalostmi nebo dětinskými manýry pramení z podvědomého srovnávání Taeko s nimi, přestože ony jsou starší a v některých směrech vyspělejší než ona. Také to znamená, že Taeko v klíčovém období svého vývoje neměla v rodině zastání, zejména ne v otci, který má v jejich rodině poslední slovo. I když Taeko zjistí, že má herecký talent, nemůže ho rozvíjet, protože on to nepovažuje za perspektivní, přestože matka i sestry by ji podpořily. Taečina rodina je rozhodně příklad méně pozitivního obrazu rodiny, ale jako téma zastává sekundární pozici vůči tématu nostalgie a dekonstrukce nostalgického náhledu na dětství protagonistky.

Dominantním tématem filmu *From Up on Poppy Hill* je mladá láska a vztahy ve školním prostředí, nicméně rodina zde hraje výraznou, i když vedlejší roli. Protagonisté Umi a Shun oba pocházejí z neúplných a ne zcela tradičních rodin. Umina rodina je početná, její matka je ale mimo domov a otec zemřel ve válce s Koreou. Umi tak v rodině zastává téměř mateřskou roli. Sní o tom, že jejich rodina bude zase pohromadě, což samozřejmě už není možné. Shun si zase v průběhu příběhu potvrzuje, že je adoptovaný – jeho rodiče se ho ujali poté, co oni ztratili vlastního potomka. Když se s Umi potkají, začne se mezi nimi rozvíjet romantický vztah, který je ale eventuálně ohroženo možností,

že jsou ve skutečnosti bratr a sestra. K tomuto zjištění a vlastně odhalení celého Shunova původu je dovede fotografie, kterou obsahují obě jejich rodinná alba. Otázka Shunovy adopce už v jeho rodině evidentně někdy vyvstala a jeho otec není zcela ochotný zacházet do detailů, ale eventuálně Shunovi odvypráví příběh o kamarádovi, který k nim jednoho dne přinesl kojence, předpokládaně jeho vlastní dítě. Tím kamarádem byl Sawamura, Umin otec.

Umi eventuálně dostává příležitost konfrontovat s touto otázkou svoji matku, která jí vysvětluje, jak komplikovaná tato situace je. Shun byl ve skutečnosti adoptovaný dvakrát, poprvé právě Sawamurou, který se ho s Uminou matkou ujal po smrti Shunova biologického otce, aby zabránil umístění dítěte do sirotčince. Až později se Shun ocitl u své stávající rodiny. Vyvrácení příbuzenského vztahu mezi nimi umožňuje Umi a Shunovi, aby rozvíjeli svůj romantický vztah.

From Up on Poppy Hill je poněkud zvláštním případem z hlediska zobrazení tohoto tématu. Rodina je evidentně velmi důležitým prvkem příběhu, přesto není považována za dominantní téma a film je zařazen do této kategorie. Společně s *Only Yesterday* v rámci ní spadá do skupiny filmů zobrazující téma rodiny výrazněji, avšak rodina je tu hlavně prostředkem pro charakterizaci postavy a komplikací hlavního milostného vztahu. Shunova snaha dopátrat se pravdy o svém biologickém otci je motivována hlavně jeho city vůči Umi, nikoliv vnitřním rozkošem a krizí identity, jako tomu bylo u Anny v *When Marnie Was There*. Shun nepochybuje o svém místě ve své stávající rodině, pouze si chce být jistý, že jeho vztah s Umi není společenským tabu. Jejich láska sama o sobě i v kontextu kolektivu vrstevníků je pro příběh důležitější, než jejich rodiny, proto lze rodinu v tomto filmu považovat za téma pouze vedlejší.

V *Ocean Waves* hraje rodina mnohem menší roli, ale stále výrazně ovlivňuje jednu z vedlejších postav, Rikako, do níž je zamilovaný protagonista Taku. S předchozím zmíněným filmem sice sdílí témata nostalgie a vzpomínání na školní roky, ale téma rodiny zde není zpracováno tak detailně, ani mu není věnován tak velký prostor. Rodina Takua samotného je pouze součástí prostředí a nezdá se mít žádný rozsáhlejší efekt na chování protagonisty. Rodiče Rikako se ale rozvedli a rozpad rodiny Rikako velmi negativně ovlivnil. Její arogance nejspíš pramení z nenávisti vůči celé situaci a také

maskování vlastní zranitelnosti, kterou si možná před rozvodem rodičů pořádně neuvědomovala. Rikako se musela s matkou odstěhovat pryč z Tokya, což pro ni znamenalo radikální změnu prostředí a povinnost zapadnout do nového kolektivu, a to ji v kombinaci s rodinnou situací vystavuje značnému stresu. Rikako trpí iluzemi ohledně budoucnosti její nyní rozdělené rodiny, jak je vidět ve scéně, kdy uteče do Tokya za otcem a zjistí, že otec zcela změnil její dětský pokoj a u něj v bytě přebývá cizí žena. Těžce se vyrovnává se skutečností, že jeden z jejích rodičů si začal budovat budoucnost, které ona už není součástí.

Charaktery jejích rodičů jsou ale divákovi představeny stejným způsobem, jakým je vidí Taku – otec nemá žádné zjevné povahové rysy, kromě zvořilosti, její matka v příběhu nefiguruje vůbec. Náhled je limitován pouze na informace od Rikako a to, co se nezávisle na ní dozvídá Taku, což je velmi málo k vytvoření ucelené charakteristiky její rodiny a tím i identifikování způsobu, jakým je zde rodina zobrazena. Je zjevné, že je tu částečně tematizován negativní dopad rozpadu rodiny na dítě, ale důraz je kladen hlavně na vztah Rikako a Takua, a jejich soužití s kolektivem vrstevníků v prostředí střední školy.

Secret World of Arrietty je zvláštním případem v kategorii, kde rodina figuruje jako vedlejší téma, příběh tohoto filmu by totiž fungoval i s jakýmkoliv jiným společenským uskupením, včetně těch nezaložených na příbuzenských vztazích. *Secret World of Arrietty* sdílí některé příběhové prvky s *When Marnie Was There* – sekundární protagonistu Sho přijíždí ze zdravotních důvodů na venkov, kde se setkává s Arrietty, dívkou nadpřirozeného původu a hlavní postavou příběhu. Arrietty žije se svou rodinou pod podlahou venkovského domu. Jsou rasou pidilidí, drobných človíčků dorůstajících zhruba deseti centimetrů. Její matka je věčně ustaraná a ochranná, otec zajišťuje „půjčování“, jejich jediný způsob obživy, a Arrietty mu má konečně začít pomáhat. Obdivuje ho za jeho odvalu a vynalézavost, on zase projevuje důvěru v její schopnosti. Pomocí Arriettiny rodiny je divákovi představen způsob života pidilidí. Vztahy uvnitř rodiny tu nejsou tak důležité jako vztah rodiny s okolím, které je pro ně jednou velkou hrozbou. Rodina je také prostředkem sblížení Arrietty a Shoa, který se jí svěří, že vlastně

nezná svého otce a matka na něj nemá čas kvůli práci. Téma Shoovy rodiny se po první interakci s Arrietty už znovu neobjevuje.

Co se Arriettiny rodiny týče, skutečnost, že se jedná o rodinu nemá na příběh žádný zásadní dopad. Rodina by tu mohla být nahrazena komunitou nebo skupinou přátel. Zobrazení rodinné struktury tu, jak už bylo řečeno, slouží předně k tomu, aby byl ukázán běžný život upravený pro potřeby pidilidí. Jednotliví členové zastávají určité role, skrz které je demonstrováno spektrum každodenních činností ozvláštněných jejich fantaskním původem. Rodina je tu po celou dobu jen jednou z možností, jak zobrazit jejich unikátní interakcí s prostředím.

Filmy *Pom Poko*, *Whisper of the Heart*, *The Cat Returns* a *Tales from Earthsea* všechny v různé míře zobrazují rodinu, ale není v nich výrazněji tematizována, je spíše součástí prostředí, případně dotváří charaktery protagonistů.

Pom Poko zobrazuje mývaly jako sociální tvory žijící v těsně semknuté komunitě s vlastní vnitřní hierarchií a pravidly. Součástí této komunity jsou samozřejmě i rodiny, celá jejich společnost funguje podobným způsobem jako ta lidská, kterou se snaží infiltrovat. Rodina tu ale zůstává v pozadí, film se cele soustředí právě na snahy mývalů zastavit postup urbanizace a zachránit svůj domov. Mývalové jsou také v průběhu filmu obvykle ukázováni právě jako celá komunita nebo skupiny nevázané příbuzností ale spojené společným cílem.

Whisper of the Heart je příběhem primárně o dospívání a životě ve školním kolektivu, rodina protagonistky Shizuku zde funguje spíše jako doplňující prvek. Jediný moment, kdy rodina přímo zasahuje do obou zmíněných témat, je, když Shizuku vloží veškerou svou energii do psaní příběhu a začne zanedbávat domácí i školní práce, což rodičům pochopitelně působí starost. Vznikne kvůli tomu konflikt s její starší sestrou, která jí nezodpovědnost nehodlá trpět, všechno je ale vyřešeno a rodiče nakonec Shizuku vyjadřují podporu. Rodinu tu nelze považovat ani za překážku, spíš za něco, z čeho Shizuku později získává ponaučení, když reflektuje svoje chování k rodičům během psaní, a uznává, že byla zbrklá a vystresovaná, protože nenechala psaní (stejně jako proces dospívání, k němuž je její příběh paralelou) přirozeně plynout. Rodina tedy mezi témata nepatří, pouze slouží jako jejich podpůrný prvek.

The Cat Returns naznačuje, že protagonistka Haru žije pouze s matkou – v omezeném čase, který je její rodině věnován, není ukázán druhý rodič ani sourozenci, Haru je nejspíš jedináček z neúplné rodiny. Žádná z těchto skutečností ale není hlouběji rozpracována, příběh se soustředí na Haruino dospívání a nadpřirozené elementy. Pouze na konci je naznačena nějaká proměna ve vztahu s její matkou, která zřejmě dosud zastávala většinu práce v domácnosti, ale nová, dospělejší a produktivnější Haru se po zkušenosti s kočkami zjevně rozhodla začít se chovat přiměřeněji ke svému věku a na chodu jejich domácnosti se více podílet (je vzhůru brzy a už stihla uvařit snídani). Zobrazení rodiny v tomto filmu zůstává u takto omezených náznaků, za téma tedy rodinu považovat nelze.

V *Tales from Earthsea* je rodina upozaděna ve prospěch fantaskních a dobrodružných elementů (válka, draci, magie), ačkoliv je spojená s aktem, který hned na začátku zásadně ovlivnil narativní linii protagonisty Arrena. Ten zavraždí svého otce, ukradne jeho meč a prchá z domova. V důsledku toho trpí až sebevražednými myšlenkami a dobrovolně se vystavuje nebezpečí, a zároveň nedokáže plně porozumět, co takový čin motivovalo. Je to hlavně vražda krále, k níž se během příběhu postavy příležitostně vrací, spíše než vražda otce. Pseudorodinné soužití Tenar a Therru je také zobrazeno pouze povrchním způsobem, který na zbytek příběhu v zásadě nemá vliv, vyjma zobrazení náklonnosti mezi postavami.

Shrnutí

Téma rodiny, jejích různých modelů nebo i její absence není specifickým znakem Miyazakiho filmů, prostupuje celou tvorbou Studia Ghibli. Podle počtu filmů, kde je rodina dominantním tématem, je naopak je zastoupené hlavně v tvorbě ostatních režisérů. Podobně jako dospívání, téma rodiny také souvisí s přítomností dětských protagonistů, kteří se objevují ve většině analyzovaných filmů. Zobrazení tématu lze na základě analýz kategorizovat hlavně s ohledem na tematickou důležitost rodiny:

1. Rodina je **dominantním tématem** v jednom Miyazakiho filmu (*My Neighbour Totoro*) a čtyřech filmech z ostatní tvorby studia (*Grave of the Fireflies*, *My Neighbours the Yamadas*, *The Tale of The Princess Kaguya* a *When Marnie Was There*)

2. Jako **vedlejší téma** lze rodinu identifikovat v pěti Miyazakiho filmech (*Ponyo*, *Kiki's Delivery Service*, *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* a *Princess Mononoke*) a čtyřech filmech ostatních tvůrců (*Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *From Up on Poppy Hill* a *The Secret World of Arrietty*)
3. Rodinou se **nezabývají** čtyři Miyazakiho filmy (*Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*, *Porco Rosso* a *The Wind Rises*) a čtyři ostatní filmy (*Pom Poko*, *Whisper of the Heart*, *The Cat Returns* a *Tales from Earthsea*)

Na základě takového rozčlenění téma rodiny nelze vnímat jako faktor v otázce Miyazakiho autorství, nicméně je třeba vzít v potaz jakým způsobem je rodina zobrazována v jednotlivých filmech (nyní bez ohledu na to, zda je rodina tématem dominantním nebo vedlejším):

1. **Spíše pozitivní** zobrazení se objevuje v pěti Miyazakiho filmech (*My Neighbour Totoro*, *Ponyo*, *Kiki's Delivery Service*, *Spirited Away* a *Howl's Moving Castle*) a třech filmech z tvorby ostatních tvůrců (*My Neighbours the Yamadas*, *From Up on Poppy Hill* a *Secret World of Arrietty*).
2. **Spíše negativně** je rodina zobrazena v jednom Miyazakiho filmu (*Princess Mononoke*) a pěti filmech ostatních tvůrců (*Grave of the Fireflies*, *Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *The Tale of The Princess Kaguya*, *When Marnie Was There*).

Většina Miyazakim ukázaných rodin (včetně neúplných nebo absentujících) má na protagonisty a jejich život dobrý vliv, zatímco další tvůrci Studia Ghibli ve svých filmech opakovaně ukazují vysoce dysfunkční, až toxické rodinné struktury, které protagonisty ovlivňují velmi negativně. Stejně jako u předchozího tématu tu ale platí, že jednotlivé kategorie nejsou stoprocentně vyhraněné. Některé filmy obsahují pozitivní i negativní zobrazení rodiny. V *Princess Mononoke* převládá destruktivní efekt výchovy vlky na Saninu identitu, ale zároveň nelze popřít pozitivní skutečnost, že bez vlků by San jako dítě zahynula. V *When Marnie Was There* je zobrazena milující pěstounská rodina, ale film se soustředí spíše na multigenerační začarovaný kruh dysfunkce v rámci rodiny biologické.

Za rozhodující v otázce autorství by mohla být považována spíše skutečnost, že Miyazaki ve svých filmech opakovaně volí kladnou reprezentaci rodiny. Častěji volí kombinaci témat rodiny a dospívání, toto spojení objevuje ve všech filmech (pěti), kde je rodina zobrazena kladně – rodina nebo její nepřítomnost je v jeho filmech nahlížena jako prvek nápomocný při duševním vývoji nedospělého jedince. Naopak v ostatních filmech studia je častěji zobrazena jako něco, co dospívání spíše komplikuje – čtyři z filmů, které tematizují rodinné problémy, tak činí ve spojitosti s dospíváním a ukázán je i jejich negativní dopad na tento process.

Spojení s tématem dospívání znamená, že v Miyazakiho filmech je také rodina propojena s nadpřirozenem. Opakované zasazování rodinných struktur do prostředí a situací ovlivněných nebo přímo definovaných fantaskními prvky má podobnou ozvláštňující funkci jako u dospívání -Miyazaki bere část každodennosti, s níž jsou jeho diváci neustále v kontaktu, a pomocí nadpřirozena ji transformuje ji. Sesterský vztah Satsuki a Mei je už na začátku příběhu ukázán jako velmi pozitivní, ale kontakt s lesními do něj přináší další stmelující prvek. Důležitá je taky otevřenost rodičů vůči těmto prvkům – obvykle je nezpochybňují a víru dětí v nadpřirozeno podporují. Přestože možnost zobrazení této skutečnosti se nabízí pouze ve dvou Miyazakiho filmech (*My Neighbour Totoro*, *Ponyo*), je vhodné ji zohlednit, protože se nevyskytuje v žádném z filmů ostatních tvůrců studia. Tento implicitní výchovný prvek dotýkající se podpory kreativity v dětech lze také číst jako projev Miyazakiho autorství.

4. 2. 3. Proměna

Proměna, kterou se zde zabývám, je fyzické povahy – jde o tělesnou proměnu nadpřirozeného charakteru explicitně vyjádřenou vizuálními prvky. Zatímco například téma dospívání, tedy proměnu duševní, bylo třeba identifikovat pomocí analýzy dialogů a specifických scén, zobrazení metamorfózy je v analyzovaných filmech reprezentované vizuálně a snadno rozpoznatelné. Poté, co je přítomnost tématu v individuálních filmech potvrzena nebo vyvrácena na základě vizuálních prvků, je třeba dále určit, jaká je jeho pozice a funkce v příběhu. Metamorfóza je často provázána s jinými tématy a její přítomnost nemusí nutně znamenat, že je automaticky tematizována. V obou základních

kategoriích se objevují filmy, které zobrazují nějaký druh proměny, aniž by se zabývaly přímo tématem.

Proměna v Miyazakiho tvorbě

Nějaký druh fantaskní fyzické proměny je zobrazen v pěti z deseti Miyazakiho filmů – *Porco Rosso*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* a *Ponyo*. Tyto filmy lze dále rozdělit na základě umístění tématu v celku příběhu, vlivu samotné metamorfózy na dění a i toho, nakolik je ona metamorfóza předmětem příběhu (zda je primárním nebo vedlejším konfliktem, motivuje-li činy protagonistů, týká-li se jich samotných nebo vedlejších postav...).

Ve filmu *Howl's Moving Castle* proměna přímo ovlivňuje protagonisty Sophii a Howla i řadu z vedlejších postav, a je přítomná po celou dobu trvání příběhu. Je dominantním tématem podporujícím jiné dominantní téma, vztahující se k hlavní postavě konkrétně – slouží jako spouštěč Sophiina dospívání a zároveň jako hlavní překážka. Drastická fyzická proměna totiž protagonistce umožňuje oprostít se od starostí týkajících se jejího vzhledu a paradoxně tak nabýt sebevědomí potřebné k seberealizaci.



Sophiina metamorfóza je nadpřirozeného původu. Její postava je zasazena do prostředí, v němž existuje magie a tedy i lidé/tvorové se schopností dobrovolné fyzické transformace, příkladem čehož je například sekundární protagonista Howl. Sophie sama ale takové schopnosti nemá a její proměna je vynucená a nepřirozená, což z ní činí legitimní překážku a tím i prostředek hlavního konfliktu. Sophie je představena jako obyčejná dívka, která vlastní obyčejnost velmi intenzivně vnímá. Do kontaktu s magií

přichází náhodou – neplánovaný kontakt s Howlem na ni upozorní Čarodějnici z Pustin, která v domněnku, že se jedná o někoho Howlovi blízkého, Sophii během jejich jediné interakce prokleje. Výsledná metamorfóza má způsobit a způsobuje nepohodlí, zároveň je však pro Sophii poměrně snadné se nové formě přizpůsobit, stále je totiž člověkem, pouze zestárla. Přestože je svou proměnou rozrušená, začne rychle vnímat ty pozitivnější stránky svého stavu, jako stále zdravé zuby, schopnost chodit s minimální oporou i zachování zdravé mysli. Sophii je dovoleno ponechat si značnou část své přirozenosti, kletba pouze maximalizuje slabosti lidské formy. Sophiina metamorfóza je zamýšlena a zpočátku i vnímána jako něco negativního, eventuálně se však stává prostředkem její liberace od potřeby naplňovat arbitrární společenské ideály týkající se vzhledu a sociálních rolí.

Její proces dospívání, je ovlivněn i metamorfózou cizí – Sophiina sebereflexe je zčásti způsobena konfrontací s jednou Howlovou proměnou, která je ve skutečnosti přehnanou reakcí na jinou, mnohem menší proměnu. Howlovo rozrušení nad změnou barvy vlasů ústí v monstrózní metamorfózu, která je příkladem druhého druhu proměny, který je v příběhu možno identifikovat - dobrovolné, nevyžadující vnější zásah. Howl ovládá zoomorfismus, dokáže se změnit v obřího černého ptáka a v této podobě se účastní probíhající války. Narůstající vyčerpání a trauma však komplikuje jeho návrat do původní lidské podoby, a hrozí mu, že navždy uvízne jako monstrum. Něco, co podstupuje dobrovolně a co dokáže do jisté míry ovládat, ho ohrožuje více, než Sophii její nedobrovolná a nekontrolovatelná proměna. Kalcifer ho varuje, že jednoho dne už nebude schopný svou proměnu zvrátit, a Sophie ho jednou nachází ve zcela hraniční monstrózní podobě. Až Howl definitivně ztratí duši, bude tato proměna dokonána a stane se démonem. Jeho proměna postupuje paralelně s tou Sophiinou, pouze opačným směrem – zatímco její stav se lepší, jeho se zhoršuje.



Howl je také schopen transformace mimetického charakteru, napodobuje krále za účelem infiltrace paláce a lze předpokládat, že dokáže napodobit každého. Proměnou s cílem nápodoby opakovaně a dobrovolně prochází i Markl, který se pomocí kouzla aplikovaného na plášť dokáže proměnit ve starého vousatého muže, což mu umožní zastávat v Howlově domácnosti pozici, která by byla vhodnější pro dospělého (komunikuje se zákazníky, vyřizuje jejich zakázky, přijímá vzkazy určené pro Howla). Mimetická metamorfóza je zobrazena jako něco poměrně běžného mezi uživateli magie a její přítomnost v příběhu slouží k dokreslení prostředí spíše než ke komunikaci nějakých významů. Přinejmenším však pomáhá demonstrovat Sophiiinu oddělenost od této společenské vrstvy – i tak jednoduché kouzlo jako Marklův plášť, ji fascinuje, zatímco pro chlapce je to běžná součást jeho každodenního života. Stejně tak situace, v níž se Howl v podobě krále setkává se skutečným králem, je napodobovaným považována za žert - metamorfóza za účelem nápodoby je u dvora nejspíš běžná. Podobnou funkci má i proměna postavy Strašáka, která nastane až v samotném závěru filmu a je variací na tradiční pohádkový archetyp polibku z lásky lámajícího kletby. Podoba, kterou zaujímal po celou dobu trvání příběhu, je výsledkem metamorfózy způsobené kletbou, ve skutečnosti byl Strašák princem čekajícím na vysvobození. Jeho identita poněkud komického, leč nápomocného a přátelského nadpřirozeného stvoření v okamžiku jeho vytoužené proměny zaniká a jeho dějová linka tím končí. Celkově skutečnost, že byl obětí prokletí, slouží spíše k potvrzení toho, jak běžné kletby zahrnující fyzickou proměnu jsou (i Howl reaguje na rozpoznání Strašákovy kletby bez šoku nebo překvapení, pouze konstatuje, že jde o kletbu velmi silnou).

Na závěr je nutné zmínit, že i sama Čarodějnice z Pustin, původce hlavní metamorfózy příběhu, je eventuálně vystavena stejnému zacházení a také prochází proměnou, ačkoliv méně radikální, než Sophie. Poté, co je vystavena moci královské čarodějky Sullimanové, je připravena o moc vlastní, což se navenek projeví zestárnutím a zmenšením jejího těla. Po proměně je stará, senilní a nesoběstačná, závislá na Sophiině laskavosti. Podobnost její a Sophiině metamorfózy je zde evidentní. Proměna je v případě Čarodějnice prostředkem jejího potrestání a poukazuje na skutečnost, že bez magických schopností jsou i ti zdánlivě nejmocnější jedinci obyčejnými lidmi. Dochází tak k dekonstrukci pomyslně hierarchizovaného vztahu obyčejné Sophie a magického světa. Zároveň tato konkrétní proměna přispívá k charakterizaci Sophie jako pozitivní hrdinky - dívka přijme oslabenou Čarodějnici do rodiny navzdory jejich předchozímu vztahu i skutečnosti, že se ztrátou magických schopností ztratila Čarodějnice i moc zlomit Sophiinu kletbu.

Proměna je tedy jedním z dominantních témat filmu *Howl's Moving Castle*. Nejen protagonistka, ale všechny důležité postavy procházejí nějakým druhem metamorfózy, ať už jde o metamorfózu vlivem cizího vlivu nebo vlastní a dobrovolnou. V příběhu zastává obraz proměny několik funkcí. Primárně je počátečním bodem narativu dospívání protagonistky a slouží jako podpora dalšího dominantního tématu příběhu – negativní fyzická proměna je provázaná s pozitivní proměnou duševní. Funguje ale také jako metaforické zobrazení negativního efektu války na psychiku jedince, charakterizaci prostředí, v němž se postavy pohybují, i charakterizaci postav samotných. Proměna je zde každodenní a všudypřítomnou součástí diegetického světa filmu, stejně jako je všudypřítomnou součástí děje. V žádném dalším Miyazakiho filmu se metamorfóza v takové míře neobjevuje.

Ve filmu *Ponyo* lze najít dvě zásadní podobnosti s *Howl's Moving Castle*, a to v umístění tématu do příběhu a ve funkci, kterou zde metamorfóza zastává. Proměnou opět prochází jedna z hlavních postav, Ponyo, a tentokrát jde o antropomorfismus, který má sloužit k jejímu osvobození, podobně jako kletba sloužila k osvobození Sophie. Zásadní rozdíl tkví v tom, že Ponyo si je narozdíl od Sophie vědoma služby, kterou jí proměna může poskytnout a hledá způsob, jak si novou formu zachovat. V obou filmech

má proměna osvobozující funkci pro některého z protagonistů – Sophie je jejím prostřednictvím osvobozena od pocitu vlastní méněcennosti a povrchní potřeby přizpůsobovat se požadavkům společnosti, Ponyo zase ze zdánlivě opresivního područí přehnaně ochranného rodiče. Obě proměny se ale liší svým původem a způsobem, jakým na ni dotyční nahlíží.

Ponyo neprochází proměnou okamžitě, postup metamorfózy je v jejím případě graduální. Při prvním setkání se Sosukem si zachovává svou původní, pouze částečně antropomorfní podobu. Ona i její sestry mají zhruba lidské obličej, ale zbytek těla je rybí a Ponyo svou rozdílnost od Sosukeho vnímá a verbalizuje svoji touhu být jako on. Už na souši přijala některé lidské charakteristiky, zejména řeč a oblibu lidského jídla. Její první fyzická proměna je manifestací jejích právě vyslovených tužeb („Chci ruce! Chci nohy jako Sosuke!“), Ponyo je vůlí schopná transformovat ploutve do provizorních (ačkoliv spíše kuřecích než lidských) končetin.



V tuto chvíli je odhalen také skutečný původ této i budoucí metamorfózy – konzumace lidské krve. Ponyo na souši olízla Sosukemu pořezaný prst, čímž ho jednak uzdravila a jednak tím získala schopnost dobrovolné antropomorfizace, což její otec přisuzuje poškození jejího DNA lidskou krví. Jejím otcem Fujimotem je tato schopnost vnímána jako něco negativního a je schopný vlastní mocí proměnu dočasně zastavit, avšak Ponyina vůle je dostatečně silná k tomu, aby ji opakovaně vyvolala, byť stále v oné provizorní podobě. Při kontaktu s ohromným množstvím mořské magie, kterou Fujimoto uchovává ve studni v jejich domě, je pak její proměna dovedena k dokonalosti a Ponyo nabývá podoby lidského dítěte. Přestože je tedy její metamorfóza zcela dobrovolná a

z velké míry poháněna jejím vlastním rozhodnutím, bylo zapotřebí vnějších vlivů, aby k ní mohlo dojít a těmi vnějšími vlivy je také definována. Ponyo nemá schopnost proměnit se v cokoliv, její lidská podoba je předem dána tím, že byla v kontaktu s lidskou krví.

Ponyo je v zásadě syntézou metamorfóz pozorovaných u Sophie a Howla z předchozího analyzovaného filmu. Již byla popsána jedna podobnost se Sophií (proměna vyvolaná vnějšími vlivy jako prostředek osvobození) a je zjevné, že existují i podobnosti s Howlem – proměna je dobrovolná a dočasná, ani jeden z nich není schopný setrvat v nové formě dlouhodobě. U Howla je to dokonce vysoce nežádoucí – hrozí, že forma nabytá metamorfózou ovládne jeho přirozenost. Ponyo, na druhou stranu, chce, aby mohla setrvat v nové formě natrvalo. Zatímco Howl má problém svou proměnu zvrátit, Ponyo má problém ji udržet. Použije-li magii na něco jiného než na zachování své lidské podoby, dojde k návratu do prvotní, pouze vágně lidské formy, viz scéna, kdy pomáhá Sosukemu při výpadku elektřiny nastartovat záložní generátor. Její proměna je ovlivňována emocemi a stavem její energie, podobně jako tomu bylo v případě Howla. Když ve své nové formě Ponyo běží za Sosukeho autem, je evidentní její nadšení z toho, že kamaráda našla. Když ji ale Sosuke okamžitě nepozná, její proměna ustupuje a Ponyo ztrácí kontrolu nad vlnami. Naopak v následující scéně se pod vlivem radosti z opětovného shledání dokáže vrátit do své úplné lidské podoby a setrvat v ní. Později, když společně se Sosukem hledají Lisu, je Ponyo natolik vyčerpaná z neustálého používání magie, že si už lidskou formu nedokáže udržet vůbec a vrací se do své původní rybí podoby.



Metamorfóza je také způsobem, jak jsou do příběhu vneseny některé tradiční pohádkové prvky. V *Howl's Moving Castle* byl polibek z lásky prostředkem, jak zvrátit nežádoucí proměnu, zde je naopak způsobem, jak proměnu finalizovat a zároveň zabránit proměně jiné, nežádoucí. *Ponyo* je variací na příběh o malé mořské víle – Sosuke zde zastupuje postavu prince, který musí mořskou vílu (Ponyo) políbit, aby mohla setrvat v lidské podobě navždy. Nenaplněná láska by pro ni naopak znamenala proměnu v mořskou pěnu a tedy smrt. Ponyina metamorfóza je až do úplného konce silně ovlivňována vnějším děním a vlastně mimo její kontrolu.

Zobrazení proměny je ve filmu *Ponyo* detailní, ale ne tak rozsáhlé, jako v *Howl's Moving Castle*, týká se totiž pouze jediné postavy. Stále ji však lze zařadit mezi dominantní témata, protože je zásadní překážkou a zároveň i cílem, kterého se protagonisté snaží dosáhnout. Fokalizace Sosukeho a Ponyo přitom toto téma zdánlivě upozaďuje – děti si neuvědomují závažnost situace, kterou Ponyina metamorfóza vyvolala, ale vedlejší postavy (zejména Fujimoto) na ni opakovaně upozorňují. Proměna a její funkce jsou do jisté míry srovnatelné i s tou v *Howl's Moving Castle*, kde byly demonstrovány různé druhy proměny (dobrovolná a nedobrovolná, ovladatelná a nekontrolovatelná, dominující a neudržitelná) na různých postavách. V *Ponyo* naopak dochází ke koncentraci značné části toho všeho do jediné postavy a větší důraz je zde kladen na pohádkovost konceptu proměny, protože film je zároveň možné číst jako adaptaci *Malé mořské víly*.

Třetím filmem, v němž se proměna dotýká protagonisty, je *Porco Rosso*, narozdíl od obou předchozích filmů zde ale není tematizována. Protagonista je zkrátka antropomorfním prasetem, v této podobě interaguje se světem a svět ho v této podobě přijímá. Jak J. M. Robinson uvádí ve své knize, ačkoliv hodně postav včetně Marca samotného upozorňuje na jeho neobvyklý vzhled, není předmětem žádné výraznější reakce.⁸⁷ Analyzuje Miyazakiho možný záměr za rozhodnutím učinit protagonistu prasetem pomocí konotací a významů, které prase má v různých kulturách - Miyazaki podle něj nevnímá prase jako zcela negativní symbol a je vlastně zosobněním lidské obyčejnosti. Helen McCarthy a Robinson citují Miyazakiho výrok z roku 1993, který lze

⁸⁷ Robinson, s. 227 – 228.

shrnout zhruba takto: Marcova metamorfóza, ať už způsobena vnějším vlivem nebo podstoupena dobrovolně, reprezentuje Miyazakiho odmítnutí člověka jako dokonalé bytosti. Forma prasete tyto pocity nejlépe vystihovala, a jelikož stejně plánoval natočit film s prasečím protagonistou, zvolil ji pro Marca Pagotta.⁸⁸ Robinson také uvádí, stejně jako McCarthy, že Pagott prasečí podobu přijal dobrovolně, když se nedokázal vyrovnat s rozpolceností mezi osobním životem (láskou k Gině) a povinnostmi diktovaných jeho zaměstnáním (armádní pilot), a definovat význam svých činů v kontextu krutostí války.⁸⁹ McCarthy zmiňuje diskrepance v prezentaci této metamorfózy veřejnosti - objevily se obě varianty původu Pagottovy proměny, kletba i dobrovolná transformace.⁹⁰



Film samotný nabízí pouze velmi vágní informace o Pagottově situaci. Postava Fio je jediná, kdo projevuje konkrétnější názor na původ Pagottovy proměny, když navrhuje, že ho zkusí políbit, aby domnělou kletbu zlomila. Na konci je naznačeno, že Fio polibek nebo možná Pagottovy vlastní činy skutečně zafungovaly a jeho proměna byla zvrácena, když Curtis zjevně registruje změnu v jeho vzezření. Pagottova tvář už ale znovu ukázána není a divák si tak nemůže být jistý, jaký druh proměny v ten moment nastal.

Záměrně udržovaná neurčitost ohledně povahy protagonistovy metamorfózy v příběhu i mimo něj z ní činí spíše ozvláštnění způsobu, jakým jsou ve filmu prezentována jiná, závažnější témata, jako válka a s ní spojená morální dilemata, postavení ženy v patriarchální společnosti během válečného konfliktu, a zejména létání a s ním spojená technologie (které jsou dominantním tématem celého filmu). Na žádné z nich nemá

⁸⁸ Robinson, s. 244.

McCarthy, s. 161 – 162.

⁸⁹ Robinson, s. 243.

McCarthy, s. 168.

⁹⁰ McCarthy, s. 160 – 161.

proměna protagonisty, ať už z člověka v prase nebo naopak, vliv, proměnu tu tedy za téma považovat nelze, přestože se týká hlavní postavy.

Ve zbývajících dvou filmech, *Spirited Away* a *Princess Mononoke*, lze proměnu nalézt mezi vedlejšími tématy. Ani v jednom případě se netýká hlavních postav, pouze postav vedlejších, stále má ale v rámci obou příběhů důležitou funkci.

Ve *Spirited Away* dochází opět k propojení s tématem dospívání a akt proměny má opět funkci spouštěče dospívání protagonistky. Takový přístup k tématu je pozorovatelný už v *Howl's Moving Castle*, zde dochází k jeho obměně tím, že jsou to rodiče hlavní postavy, kdo prochází metamorfózou, konkrétně do podoby prasat.



Narozdíl od Marca Pagotta však nejde o stylizovaná, antropomorfní prasata, ale realistickou, plně zvířecí nápodobu – rodiče Chihiro pozbývají veškerých lidských charakteristik, včetně řeči. Prase je zde oním negativním symbolem, kterému se Miyazaki v *Porco Rosso* vyhýbal, jeho podoba je zde spojena s nenasytným konzumerismem. Když Chihiro tímto způsobem rodiče ztratí, je nucena se v neznámém prostředí osamostatnit, přežít a najít způsob, jak proměnu zvrátit. Metamorfóza má tedy opět podobu kletby, je zapříčiněna vnějším zásahem a vnější zásah je vyžadován ke zpětné proměně do původní podoby. Navíc se velmi záhy ukazuje, že kletby v podobě metamorfózy jsou v tomto prostředí poměrně běžné. Haku varuje Chihiro, že i ona může být proměněna ve zvíře, pokud si nenajde práci a nezapadne do místního kolektivu. Zde lze identifikovat další podobnost s filmem *Howl's Moving Castle* – metamorfózy jakéhokoliv druhu a původu jsou vlivem prostředí, v němž existuje a je používána magie,

normalizovány. Ono prostředí je jimi dotvářeno a samo o sobě proměnou prochází hned na začátku, když je po setmění odhalena jeho pravá povaha.

Následně je ukázáno, že mnoho obyvatel tohoto světa je schopno dobrovolné metamorfózy a proměna se tak týká i řady vedlejších postav. V mnoha takových případech jde o dobrovolný druh proměny, již jsou schopni na základě vlastní přirozenosti – Haku se mění v draka, Yubaba v obřího ptáka, Bezpáteřík ve všepožírající monstrum, jak zmiňují Odell a LeBlanc.⁹¹ Z těch zcela okrajových postav lze zmínit například Dítě, proměněné v drobného hlodavce, nebo Hlavy proměněné v Dítě za účelem podvedení Yubaby. Schopnost proměny vlastní nebo cizí formy je přirozená pro většinu obyvatel prostředí a je tedy něčím každodenním. Brzy přestane být šokující i pro Chihiro, která se do tohoto prostředí integruje navzdory svému lidskému původu.

K nejdůležitější metamorfóze příběhu, a tedy i té, která je nějakým způsobem (byť minimálně) tematizována, se děj vrací až zcela na konci, kde má Chihiro rozeznat svoje rodiče mezi ostatními prasaty. Sami si na vlastní proměnu nevzpomínají, ani si neuvědomují čas, který ve zvířecí podobě strávili, narozdíl od ostatních obyvatelů světa, kteří čelili stejnému osudu.

Metamorfóza je ve *Spirited Away* stejně všudypřítomná jako v *Howl's Moving Castle*, přesto však není dominantním tématem. I její kategorizace jako téma vedlejší je diskutabilní, protože funkcí většiny proměn, jichž je divák ve filmu svědkem, je dotvářet prostředí, nikoliv ovlivňovat děj. Za vedlejší téma lze proměnu považovat vlastně pouze na základě toho, že jeden specifický akt metamorfózy zde funguje jako počáteční bod narativu dospívání protagonistky. Sama prochází pouze proměnou duševní, která již byla analyzována v odpovídající kapitole.

V *Princess Mononoke* je proměna zobrazena jako vedlejší efekt hlavního konfliktu příběhu, kterým je kolize rozvíjející se industriální společnosti s přírodou. Nedobrovolné metamorfózy zde podléhají staří lesní bohové otrávení železem, které se v jejich těle mění v kletbu a transformuje je do podoby agresivních démonických stvoření.

⁹¹ Odell a LeBlanc, s. 115 – 116.



Železem způsobená kletba je zároveň infekční, jak je ukázáno hned v úvodu, kde se od jednoho z postižených bohů nakazí protagonista Ashitaka. Dochází u něj ke graduálně se zhoršující fyzické proměně v podobě šířící se tmavé skvrny, doprovázené narůstající fyzickou silou a stále hůře kontrolovatelnou agresí. Kromě skvrny u něj ale nedochází k výrazné fyzické proměně, kletba ho má eventuálně hlavně zabít, ne transformovat.

Podobně jako ve *Spirited Away* tu prochází nárazovou proměnou i samotné prostředí. Bojem a těžbou zdevastovaná příroda na konci absorbuje tělo lesního boha (který byl sám schopný metamorfózy, jejíž rozsah není znám) a během několika okamžiků se obnoví do své původní, zdravé podoby. V příběhu krátce figuruje také falešná mimetická metamorfóza. Lidští vojáci používají těla padlých pěšáků kančího boha Okota, aby ho mohli napadnout. Okoto je v deliriu považuje za duchy svých bojovníků. Jde ale o ojedinělý případ a jeho principem je nápodoba spíše než fyzická proměna.

Metamorfóza je tedy v *Princess Mononoke* buď součástí konfliktu a tím i dominantního tématu soužití lidí s přírodou, nebo přímo charakteristikou prostředí. Příroda je zobrazena jako z podstaty proměnlivá a pro člověka nevyzpytatelná a neovladatelná prostředí. Veškeré proměny týkající se postav jsou nedobrovolné a lze jim přisoudit určitý metaforický význam – železo zde zastupuje civilizaci, bohové přírodu, a kletbu, která démonickou metamorfózu způsobuje, je tak možné číst jako paralelu ke škodě způsobované přírodě postupující industrializací. Proměna v příběhu nefiguruje jako samostatné téma, ale specifikum tématu většího.

Ve filmech *Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*, *My Neighbour Totoro*, *Kiki's Delivery Service* a *The Wind Rises* se téma metamorfózy neobjevuje vůbec. Narozdíl od předchozích témat není nutné a ani možné toto dokazovat na jednotlivých analýzách, protože inherentní vazba proměny na vizuální stránku filmu způsobuje, že absenci tématu v těchto filmech lze rozpoznat okamžitě. Žádná z postav, hlavních ani vedlejších, zde napřírozenou proměnou neprochází.

Proměna v ostatní tvorbě studia

Metamorfózu zobrazují v různé míře celkem čtyři filmy ostatních tvůrců - *Pom Poko*, *The Cat Returns*, *Tales from Earthsea* a *The Tale of The Princess Kaguya*. Lze je kategorizovat podobným způsobem, jako Miyazakiho filmy obsahující toto téma, tedy podle postavy, která proměnou prochází a funkce, kterou proměna v příběhu má.

Pom Poko je jediným filmem této kategorie, v němž je proměna dominantním tématem. Je na stejné úrovni s ostatními dominantními tématy, s nimiž je také úzce propojena. Protagonisté filmu jsou *tanuki*, mytologická stvoření v podobě mývalů, kteří dříve přirozeně ovládali schopnost metamorfózy. Nyní čelí hrozbě postupující urbanizace vlivem ekonomického rozvoje Japonska a musí toto již téměř zapomenuté umění oživit, aby se mohli lidem postavit. Proměna se tu týká všech hlavních i vedlejších postav.

Většina děje je věnována každodennímu životu mývalů, který je zejména zpočátku divákovi zprostředkován téměř dokumentárním stylem. Vypravěč, připodobnitelný k voice-overu z přírodopisných dokumentů, vysvětluje původ mývalí schopnosti metamorfózy, jak je tato schopnost ovlivněna jejich lenošnou povahou, a jaké kroky jsou činěny k tomu, aby komunita toto staré umění úspěšně oživila. Na příkladech postav jsou demonstrovány různé úrovně dovednosti, které lze mezi *tanuki* identifikovat – někteří se dokážou zcela přeměnit na první pokus, jiní to nedokážou vůbec.



Jsou také použity ilustrativní záběry, které informace sdělované vypravěčem doplňují – když vypravěč vysvětluje, jak pohlaví a věk jednotlivce ovlivňuje, v co se dokážou nejlépe přeměnit, divák sleduje například nepovedené pokusy dospělých mývalů imitovat lidské děti ve školním věku.

Vypravěč doprovází mývalí studenty metamorfózy také na jejich závěrečné zkoušce a přirovnává ji k řidičskému testu. Vysvětluje problémy, které mohou při pohybu v nové formě nastat, opět za doprovodu odpovídajících záběrů. Kromě toho zaručuje divákovu orientaci v čase a prostoru, uvádí data a názvy míst, což sice není až tak relevantní v souvislosti s tématem proměny, ale je vhodné to zmínit, protože se jedná o další pseudodokumentární prvek v příběhu, který přispívá k tomuto velmi specifickému způsobu uchopení tématu. Proměna je v *Pom Poko* zobrazena zcela unikátním způsobem: jako realistický přírodní úkaz specifický pro druh, jehož přirozené prostředí a způsob života je dokumentováno zoologem. Je absolutním centrem příběhu a jádrem identity *tanuki*, je používána v jejich rituálech, zábavě a nyní k praktickému účelu, záchraně jejich domova.

Metamorfóza je zde hlavním zdrojem komických, ale také fantaskních a hororových prvků, a pomáhá tak ustanovit mývaly jako morálně nevyhraněné postavy. Schopnost proměnit se v cokoliv znamená, že mohou své snahy realizovat různými způsoby, z nichž některé nejsou bezpečné a zapříčiní i několik smrtí. Mývalové to přesto vnímají jako úspěch, protože se jim daří působit kýženou škodu. Potěšení jim působí vystavovat lidi až traumatizujícím výjevům (viz žena bez tváře) nebo se měnit v drobná přírodní božstva, jejichž chrámy jsou ohroženy konstrukcí nových sídlišť.

Toto vyvrcholí ve scéně průvodu duchů, který prochází městem a obsahuje všechny zmíněné druhy prvků – levitující a transformující se kostry, mytologické výjevy, komicky deformované obrazy zvířat.



Všeho je docíleno pomocí proměny. Schopnost metamorfózy neslouží mývalům pouze k tomu, aby splynuli se světem lidí a bojkotovali postup civilizace zevnitř, ale také aby lidem ukázali, že existují síly mimo jejich chápání a kontrolu. Je klíčovým zdrojem moci *tanuki*, ať už se snaží s lidmi splynout nebo se vůči nim vymezit.

Lze rozlišit celkem pět forem, které mývalové během příběhu nabývají, a každá kategorie má svůj význam. Jako jejich přirozená forma je ustanoven antropomorfní mýval chodící po dvou nohách a oblékající se do lidského oblečení. Tato podoba má mývalům umožnit žít způsobem odpovídajícím jejich inteligenci a vyspělosti.



Ve chvílích, kdy mývalové pociťují extrémní radost nebo euforii, se dočasně mění ve zjednodušené, komiksové verze této formy, která je ale nejspíš hlavně způsobem, jak vizuálně zprostředkovat tyto pozitivní emoce. Pokud se snaží maskovat jako obyčejní mývalové, *tanuki* se promění v realistickou verzi sebe samých, čtyřnohá zvířata neschopná řeči. Další kategorii pak představuje podoby sloužící ke splynutí s lidskou civilizací, tedy proměna buď přímo v člověka nebo v předměty lidské denní potřeby či takové, které mohou být součástí lidmi obývaného prostředí (kameny a stromy uprostřed města, apod.).



Poslední jsou pak všechny proměny fantaskního charakteru, zmíněná božstva, duchové a monstra, která, mají za úkol hlavně informovat lidi o rozsahu jejich moci. *Pom Poko* zobrazuje proměnu velmi detailním způsobem, dost odlišným od ostatních filmů, které toto téma v nějaké míře obsahují. Je zevrubně představena povaha této schopnosti, její kulturní i praktický význam, většina akce je orientována na proměnu (buď je její příčinou nebo důsledkem) a skutečnosti spojené s aktem metamorfózy také pomáhají charakterizovat komunitu *tanuki*. Žádný jiný z analyzovaných filmů neobsahuje téma proměny v takto ucelené podobě, ani v případě, že se jedná o téma dominantní. Explicitní zaměření filmu na akt proměny je dále umocněn pseudodokumentárním způsobem, kterým je téma zobrazeno.

The Cat Returns zastupuje v tvorbě ostatních tvůrců studia film, v němž je metamorfóza spojena s dominantním tématem dospívání. Protagonistka zde prochází nedobrovolnou proměnou v kočku, je v podstatě absorbována prostředím, které pro ni není přirozené a to negativně ovlivňuje její identitu. Podobně jako Chihiro hrozilo, že přestane existovat, pokud se nepřizpůsobí svému okolí, Haru hrozí, že zůstane uvězněná v Království koček, pokud nezačne jednat. V obou případech se toto nebezpečí

manifestovalo v podobě nějaké fyzické změny - Chihiro začala ztrácet svou formu, Haru se proměnila v kočku.



Její proměna je přímým důsledkem jejích dětinských rozhodnutí. Navzdory prvotnímu leknutí a okamžitému odmítnutí nabídky sňatku s kočičím prince, Haru nakonec následovala tuto možnost s vidinou bezstarostného života bez jakýchkoliv povinností. Její neschopnost přijmout svému věku úměrnou zodpovědnost vyústila v proměnu, kterou lze v tomto případě vnímat jako formu trestu.

Haruina proměna je tedy náhlá a nedobrovolná, neměla možnost se na ni jakkoliv připravit, ale zároveň jí mohla zabránit, pokud by si uvědomila dětinskost svého jednání. Metamorfóza zde také zastupuje v podstatě jakoukoliv krizovou situaci, která může Haru potkat v jejím každodenním životě. Haru si nedokáže zachovat chladnou hlavu, zpanikaří a až přítomnost Barona ji přiměje jednat rozvážně. Až ve chvíli, kdy převezme kontrolu nad svou situací, aktivně se začne podílet na vlastní záchraně a překročí hranici mezi Královstvím koček a lidského světa, je její proměna zvrácena stejně rychle, jako původně nastala.

Proměna je tedy v *The Cat Returns* součástí dominantního tématu dospívání, respektive je přímou manifestací postupu tohoto procesu, ale nelze ji vnímat jako jeho zcela neoddelitelnou součást. Zatímco pro Chihiro byla metamorfóza jejích rodičů nezbytná, protože ji od nich oddělila a umožnila jí se tak osamostatnit, Haruina vlastní proměna v kočku není nutná k její izolaci od lidského světa, pouze pro její svatbu

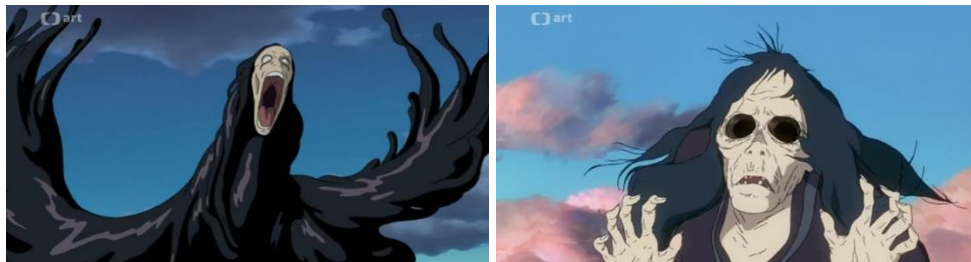
s kočičím princem. Příběh by bez ní fungoval takřka stejně. Zároveň však proměna plní dvě poměrně důležité funkce, je testem Haruiny schopnosti postarat se o sebe a současně trestem za její lehkomyšlnost. Lze ji vnímat i jako charakteristiku prostředí – pokud jedinec vstupující do Království koček není kočkou, stane se jí v rámci jakési automatické integrace. Metamorfóza se sice týká přímo protagonistky, ale je zobrazena na velmi omezeném prostoru, rozhodně neprostopuje celým příběhem, jak je tomu v případě některých ostatních filmů. Celkově nelze tvrdit, že je jednoznačně v pozici autonomního vedlejšího tématu.

Metamorfóza i její absence jsou součástí příběhu filmu *Tales from Earthsea*. Hned v úvodu jedna z postav pronese větu „Kdysi dávno byli draci a lidé jedno.“ a přestože referuje k soužití, nikoliv přímo k dvojitosti identit a schopnosti metamorfózy, fyzická proměna v draka je v diegetickém světě filmu možná a jsou jí schopní zejména uživatelé magie. Draci, kteří se objevují hned v první scéně filmu, jsou podle Odella a LeBlanc ve skutečnosti čarodějové, kteří tuto formu zvolili pro boj.⁹² Podobně jako v jiných fikčních světech, kde magie existuje a je používána určitou společenskou vrstvou, i zde je metamorfóza součástí prostředí. Magie a schopnost proměny je ale zobrazena v krizi, není všudypřítomná a tolik každodenní, jako v jiných podobných světech, ani na ni není pohlíženo neutrálním nebo dokonce pozitivním způsobem.

Ve filmu lze nalézt celkem tři důležité příklady metamorfózy, které reprezentují tři různé druhy. První z nich je spojená s protagonistou Arrenem a je připodobnitelná k proměně, kterou procházel Ashitaka – projevuje se výhradně nárůstem fyzické síly a agrese, a je nežádoucí. Brzy je ale tato proměna sama transformována do rozdvojení, Arren začne být pronásledován svou vlastní oddělenou formou, Stínem. Jde o proměnu neúplnou, nedobrovolnou a nekontrolovatelnou. Dalším druhem proměny je ta, kterou prochází hlavní antagonista Pavouk. Lze ji srovnat s případem Čarodějnice z Pustin, zejména v tom ohledu, že jeho zcela závěrečná proměnou je odhalení pravé formy. Když Čarodějnice z Pustin ztratila svou moc, nabyla podoby malé, velmi staré ženy. Pavouk, který si po většinu příběhu zachovával atraktivní androgynní vzhled, je v důsledku Arrenova útoku nucen odhalit svou pravou formu, vážně poznamenanou

⁹² Odell a LeBlanc, s. 127.

nejen věkem, ale také jeho panickým strachem ze smrti - napřed se mění ve starce a posléze v deformovanou karikaturu sebe samého. Pavouk je schopný dobrovolné metamorfózy, je ukázáno, že jeho fyzická forma je tvořena jakýmsi černým slizem (podobným tomu, který Čarodějnice z Pustin používala k tvorbě svých sluhů), který dokáže pozbývat a nabývat formy dle potřeby, ale zároveň podléhá nedobrovolné proměně, protože ta dobrovolná je ve chvílích slabosti neudržitelná.



Poslední proměnou ve filmu je závěrečná dobrovolná metamorfóza Therru, která odhaluje její pravou moc – Therru se mění v draka. K tomu dochází až na konci závěrečné konfrontace s Pavoukem a není to nijak dále adresováno. Therru byla již v průběhu filmu obviněna z čarodějnictví a na základě toho urážena a ponižována, zde je pouze potvrzeno, že je skutečně uživatelkou magie a navíc velmi silnou. Kromě toho, že pomůže protagonistům porazit Pavouka, však Therruina proměna nemá na dění další zásadní vliv, krátce poté příběh končí.



Proměna je tedy vždy nějakým způsobem propojena s dominantním tématem, konfliktem dobra a zla. Určité formy symbolizují určité stránky osobnosti, prostřednictvím proměny je ukázána myšlenka duality člověka i magie. Kromě toho je proměna také zobrazena jako součást prostředí, ačkoliv není definována jako každodenní vlivem komplikovaného postavení magie. Jako samostatné téma se metamorfóza v *Tales from Earthsea* nevyskytuje.

The Tale of The Princess Kaguya proměnu jako samostatné téma také neobsahuje. Je zde sice zobrazena, ale její hlavní funkcí je upozornit na božský původ Kaguyi. Při její proměně navíc nedochází ke změně formy, pouze ke změně velikosti/věku – když je Kaguya nalezena řezačem bambusu, má podobu miniaturní dívky, ale při kontaktu se svou novou matkou narůstá do obvyklé velikosti a zároveň mládne do věku novorozeněte. Neobvyklý proces jejího fyzického dospívání je v příběhu prvkem nejbližším nějakému druhu proměny a je nepopíratelně nadpřirozené povahy. Nicméně i v případě, že by Kaguyin růst byl považován za kompatibilní s definicí metamorfózy pro účely této práce, stále by to neznamenal, že je proměna tematizována. Jde pouze o jeden aspekt Kaguyina charakteru, schopnost, která je jediným explicitním projevem jejího božského původu a která se s jejím fyzickým dospěním vytrácí. Ve filmu je zobrazen ještě jeden druh proměny, ten však nekoresponduje se způsobem, jakým proměnu v této práci nahlížím. Jde o druh fyzické proměny, ale není nadpřirozeného původu – Kaguya radikálně mění svůj vzhled ve snaze přijmout ostatními vykonstruovanou identitu, která je jí nucena. To je však součástí již analyzovaných témat dospívání a rodiny, takže i v případě, že by naplňovala definici metamorfózy, s níž zde pracuji, by jí stále nebylo možné považovat za samostatné téma.

V *The Tale of The Princess Kaguya* je proměna zobrazena minimálně a není tematizována, zbývajících osm filmů z této kategorie (*Grave of the Fireflies*, *Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart*, *My Neighbours the Yamadas*, *The Secret World of Arrietty*, *From Up on Poppy Hill* a *When Marnie Was There*) se pak proměně nevěnuje vůbec. Je to motivováno zejména dominantně realistickým zaměřením těchto filmů, většina z nich zobrazuje příběhy z rodinného nebo studentského života zasazené v prostředí existujících měst a vesnic. Jedinou plnohodnotnou výjimku tvoří film *The Secret World of Arrietty*, který obsahuje dominantní fantaskní prvky. Příběhy *Grave of the Fireflies* a *When Marnie Was There* oba zahrnují nadpřirozeno v podobě duchů, první zmíněný jako narativní prvek a druhý jako součást příběhu samotného, stále se však zaměřují primárně na zobrazení realistických událostí v realistickém prostředí (život dětí za války, explorační rodinné historie a vyrovnávání se s vlastními duševními problémy). Téma metamorfózy bylo už na začátku kapitoly definováno jako fyzická proměna

nadpřirozeného charakteru, což ji předurčuje k výskytu zejména v rámci textů žánrově inklinujících k fantasy. Toto však zcela neplatí v případě Miyazakiho filmů – kromě *The Wind Rises* lze všechny filmy, v nichž téma proměny absentuje, stále do žánru fantasy zařadit.

Shrnutí

Z analýz lze, podobně jako u předchozí témat, opět sestavit orientační kategorizaci na základě počtu filmů obsahujících nebo neobsahujících téma proměny, která potvrdí, že téma proměny se vyskytuje hlavně v práci Hayaa Miyazakiho:

1. **Jako jedno z dominantních témat** bylo identifikováno ve dvou filmech (*Howl's Moving Castle* a *Ponyo*) oproti pouze jednomu filmu z tvorby ostatních tvůrců (*Pom Poko*). Tento rozdíl by sám o sobě nebyl průkazný v otázce, zda je téma proměny projevem Miyazakiho autorství, pokud by k němu nebyla přičtena kategorie druhá.
2. V Miyazakiho tvorbě se metamorfóza objevuje v jednom případě **jako téma vedlejší** (*Spirited Away*), zatímco v ostatní tvorbě žádné takové filmy nejsou.
3. Ve dvou Miyazakiho filmech (*Porco Rosso* a *Princess Mononoke*) je proměna **pouze zobrazena** nebo je **detailem dominantního tématu**. Z tvorby ostatních tvůrců sem lze zařadit celkem tři filmy (*The Cat Returns*, *Tales from Earthsea* a *The Tale of the Princess Kaguya*).
4. Zbývajících pět filmů Miyazakiho (*Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*, *My Neighbour Totoro*, *Kiki's Delivery Service* a *The Wind Rises*) a osm filmů ostatních tvůrců (*Grave of the Fireflies*, *Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart*, *My Neighbours the Yamadas*, *The Secret World of Arrietty*, *From Up on Poppy Hill* a *When Marnie Was There*) pak proměnu nejen **neobsahuje jako téma**, ale ani vůbec **nezobrazuje**.

Z tohoto rozřazení celkově vyplývá, že téma je skutečně prvkem typickým hlavně pro filmy Hayaa Miyazakiho. Ve způsobu, jakým proměnu ve svých filmech zobrazuje, lze navíc pozorovat podobnosti, které prozrazují autorský záměr. Opakovaně se objevují pohádkové prvky – prolomení kletby (a zvrácení metamorfózy) polibkem, celý koncept

proměny jako důsledku kletby nebo velmi konkrétní případ Ponyo, kde jde o proměnu adaptovanou z malé mořské víly. V původu i funkci individuálních metamorfóz napříč Miyazakiho filmy lze najít spojitosti, je možné identifikovat paralely mezi postavami z různých příběhů na základě vlivu proměny na dění kolem nich nebo je samotné. Jsou opakovaně zobrazovány tytéž charakteristiky aktu metamorfózy (například částečný zoomorfismus ve *Spirited Away* a *Howl's Moving Castle*, nebo zobrazení proměny jako běžné v rámci diegetického světa s existující magií), pouze jsou kombinovány jiným způsobem v individuálních příbězích, výsledkem čehož je velmi detailní zobrazení tématu napříč několika filmy.

Jako poslední argument ve prospěch ustanovení tohoto tématu jako faktoru podporujícího identifikaci Miyazakiho jako autora lze uvést fakt, že proměna je Miyazakim opakovaně zobrazována ve vztahu s dospíváním, jako součást procesu nebo dokonce jeho příčina. Je tím nejvýraznějším z fantaskních prvků, o nichž byla řeč v závěru odpovídající podkapitoly, doslovnou manifestací zlomu, který dospívání představuje. Pomocí metamorfózy nabývá nutnost vnitřní změny, kterou dospívání představuje, formu vnější fyzické překážky, která podobně jako jiné nadpřirozené prvky (například již zmiňovaná Kikiina magie) zintenzivňuje hlavní nebo dílčí konflikt příběhu. Proměna je tak nápomocná při psychologizaci Miyazakiho postav a jejímu zpřístupnění mladšímu publiku.

4. 2. 4. Příroda

Při analýze tématu přírody ve filmech Studia Ghibli je třeba zejména rozlišovat, kdy je příroda tématem a kdy tvoří pouze součást prostředí. Oba motivy se často prolínají, nicméně nejsou vzájemně podmíněné. Zobrazování environmentálních otázek je spojováno především s Miyazakiho tvorbou a to je reflektováno i v jeho knize *Starting Point*. Miyazaki nabízí explicitní verzi svého vztahu s přírodou v textu *Things That Live in Trees*. V jeho filmech se opakovaně objevuje motiv obřího kastrovníku, který Miyazaki vysvětluje jako kombinaci vzpomínek z dětství, oblibou kreslení nadměrných věcí a fascinace přírodou z hlediska procesů a vztahů v jednotlivých ekosystémech. Prezентuje svůj náhled na faunu jako nehierarchizovaný – snaží se nevnímat žádné zvíře jako nadřazené jinému, uvažuje o způsobu, jakým i ti nejmenší tvorové vnímají své prostředí

a podobně přemýšlí i o stromech (dokonce přiznává, že by rád natočil film o stromu z pohledu stromu samotného).⁹³ Jeho detailní vnímání přírody se odráží hlavně ve vizuální stránce jeho filmů, ale uvažování o druzích jako komunitách a o rostlinách jako organismech schopných vybudovat si vztahy ke svému okolí nepochybně ovlivňuje způsob, jakým v příbězích s přírodou interagují lidé. S tím souvisí také přítomnost environmentálních otázek v zápletkách jeho filmů.

Příroda v Miyazakiho tvorbě

Nausicaa of the Valley of the Wind je jedním z filmů s explicitně ekologickou zápletkou. Odehrává se v budoucnosti, kde lidé pracují na obnově válkou zničené civilizace bok po boku obnovující se přírodě. Vztah s přírodou mají antagonistický – kromě několika málo míst je Země neobyvatelná, lidé musí nosit masky filtrující toxický vzduch, kolem se pohybují ve stádech i individuálně ohmu, ohromný hmyz schopný zdevastovat celá města, a epicentrum znečištění, takzvané Moře zkázy, se rozrůstá. Lidé implementují agresivní opatření, aby zabránili pozření jejich komunit přírodou, což ale není dlouhodobě udržitelné. Protagonistka Nausicaa, která je personifikací poselství příběhu o interakci civilizace s přírodou, se snaží svou vlastní komunitu, Údolí větru, přesvědčit, že je možné i mírumilovné a symbiotické soužití s přírodou. Právě vztah lidí a přírody je dominantním tématem filmu.

Charakter Nausicy je definován zejména její láskou k přírodě. Jednou z jejích klíčových vzpomínek z dětství je na moment, kdy navzdory jejím protestům otec a jeho vojáci zabili mládě ohmu. Malá Nausicaa nevnímala ohmu jako nebezpečné tvory, jejichž rozmnožování je nutno zabránit ve prospěch lidstva, ale jako další, rovnocennou součást přírody. Dospělí i na mládě pohlíželi jako na budoucí hrozbu. Nausicaa v této scéně demonstrovala zásadní rozdíl mezi jejím pohledem na svět a pohledem cizích. Ona zde zastupuje dětskou otevřenost a zvědavost, která byla esenciální ve způsobu budování jejího vztahu k přírodě. Zachovala si obojí, takže je motivována vnímat a hledat jiné možnosti soužití než pomocí hrubé síly. Přitom stále chápe, že příroda kolem nich je nebezpečná, ví, že zemře, pokud vdechne toxické spóry stromů, a stejně tak ví, že ohmu

⁹³ Miyazaki, SP, s. 162 – 164.

dokážou zabíjet. Agrese však plodí agresi a Nausicaa se snaží najít způsob, jak tento začarovaný kruh prolomit.

Kromě toho je zobrazena jako neobyčejně vnímavá, pokud jde o faunu. O možnostech flory se učí studiem, sbírá spóry, kultivuje vzorky a ve své podzemní laboratoři/zahradě eventuálně zjišťuje, že rostliny produkují jed pouze v případě, že nemají k dispozici čistou vodu a půdu. O zvířatech se učí interakcí. Přistupuje k nim s důvěrou, takže zvířata pak projevují důvěru jí a pozitivně reagují na její přístup. Jako příklad lze uvést scénu ze začátku filmu, kde Nausicaa uklidní rozrušeného ohmu a také ho naviguje zpět do lesa, nebo když si během několika vteřin ochočí divokou lišverku tím, že na ni klidně promlouvá a nechá se kousnout. Nausicaa se snaží, aby zvířata nikdy nebyla považována za hrozbu, což koresponduje s jejím celkovým pacifistickým uvažováním. Nakonec je ochotná obětovat vlastní život, aby zabránila dalšímu ničení civilizace i přírody, ale příroda, konkrétně ohmu, ji rozpoznávají jako přítele a uzdravují ji. Scéna je velmi specifickým příkladem onoho symbiotického soužití lidí a přírody, o které Nausicaa usilovala.



Kromě silně ekologicky smýšlející protagonistky je důležitý taky způsob, jakým je příroda zobrazena a jakou funkci to má v příběhu - je monstrózní. Většina zobrazené fauny je mnohonohý a mnohooký, nadměrně vzrostlý masožravý hmyz. Toto odráží Miyazakiho odmítání hierarchizace druhů na základě jejich estetických kvalit nebo užitečnosti a režisér tím zároveň zabraňuje jednoznačnému škatulkování lidstva jako

antagonistů, pokud je brán v potaz předpoklad, že divák si spíše vytvoří vztah k něčemu roztomilému a bezbranně vyhlížejícímu.⁹⁴



Současná příroda je mnohdy stejně monstrózní a smrtící jako hypotetická budoucí příroda zobrazená v diegetickém světě *Nausicy* a Miyazaki se ve filmu brání zobrazení přírody jako něčeho neschopného sebeobrany.⁹⁵ Přestože se jedná o fantaskní faunu a floru, celkový koncept tohoto zobrazení je poměrně realistický a pomáhá zprostředkovat myšlenku, že estetické kvality přírody by neměly být jediným důvodem pro snahu o nastolení harmonické koexistence.

Posledním klíčovým obrazem, který ve filmu reprezentuje přírodu, je Moře zkázy, toxická džungle, jejímuž šíření se lidé snaží zabránit. Je inspirováno skutečným místem na Krymském poloostrově, které nese také podobnou přezdívku.⁹⁶ Moře zkázy je pozůstatkem staré civilizace, uměle vytvořený systém, který měl zaručit, že příroda se bude sama zbavovat znečištění, ale vyvinulo se v něco zcela jiného, na povrchu toxického, ale v jádru čistého. Miyazaki v souvislosti s předpověďmi a přisuzování funkcí ekosystémům vyjádřil své pochybnosti o legitimitě takového uvažování. Podle něj není možné s jistotou predikovat vliv nějaké přírodní události (ať už přirozené nebo způsobené lidmi) se stoprocentní jistotou, a stejně tak nelze jednoznačně tvrdit, že

⁹⁴ Miyazaki, SP, s. 416.

⁹⁵ Tamtéž, s. 417 – 418.

⁹⁶ Tamtéž.

specifický ekosystém existuje jako důsledek specifické události. Moře zkázy a jeho neuchopitelnost reflektuje tyto názory.⁹⁷

Příroda je tedy v *Nausicaa of the Valley of the Wind* jedním z hlavních zdrojů konfliktu (tím druhým je civilizace samotná), z velké části definuje hlavní hrdinku i tvoří prostředí a zároveň je poměrně detailním odrazem autorových vlastních názorů a jeho vztahu k ní. Ačkoliv je dominantně fantaskní povahy, má realistické charakteristiky a Miyazaki se záměrně vyhýbá uchopení tématu způsobem, které by přírodu prezentovalo jako bezmocnou. Vztah lidí a přírody, jehož takřka ideální podobu zosobňuje protagonistka, je zde ukázán jako stejně, ne-li více důležitý než vztah mezi lidským komunitami.

Podobný přístup se objevuje ve filmu *Princess Mononoke*, kde jde primárně právě o vztah civilizace a divoké přírody. Les a lidé jsou zde doslova ve válce a jako prostředníka mezi oběma tu lze opět identifikovat protagonistu. Jeho motivace ale mají původ v osobním zájmu na přežití a posléze v náklonnosti k San, kdežto motivace Nausicy byly více univerzální a globální. Nausicaa byla výrazně definována svým vztahem k přírodě, což se o Ashitakovi říct nedá. Narodil od ní není součástí války dobrovolně a od samého začátku, je do ní vržen až když ho přímo ovlivní (až když se nakazí od otráveného boha). Vedle Ashitaky jako reprezentanta neutrálního stanoviska vůči konfliktu tu lze najít San jako zástupce přírody a Eboshi jako zástupce civilizace. Obě představují poměrně extrémní verze svých stran – San je zosobnění nejdivočejší přírody, jejíž podstatou jsou zvířecí bohové a další nadpozemské bytosti, Eboshi zase reprezentuje veskrze umělé industriální prostředí železáren.

Velký důraz na mytologický charakter přírody zvyšuje kontrast mezi oběmi stranami konfliktu. Něco zcela nepostihnutelného je tu postaveno proti kontrolovanému produktu civilizace. Lesní bohové mají podobu ohromných starých zvířat, což Miyazaki odůvodnil právě jejich věkem – čím znečištěnějším a omezenějším se stal jejich přirozený prostor, tím více se jednotlivé druhy zmenšovaly.⁹⁸ Zvířecí bohové pocházejí z dob, kdy byl

⁹⁷ Tamtéž, s. 169 – 170.

⁹⁸ MIYAZAKI, Hayao. *Turning Point: 1997 – 2008*. San Francisco: VIZ Media, 2014. s. 55.

lidský vliv na přírodu minimální, pokud vůbec nějaký. Divokost a krutost je jim vlastní, stejně jako přírodě samotné, nejsou ale nezničitelní.



Podobně jako v *Nausicaa of the Valley of the Wind*, i zde bylo pro Miyazakiho důležité, aby příroda nebyla zobrazena jen jako čistá a něžná, protože taková není a ukazovat ji takovým způsobem znamená trivializovat ji.⁹⁹ Ambiguita lesních bohů tu stojí proti ambiguitě lidí – ani oni nejsou zobrazeni jednoznačně, nejsou pouhými škůdci, kteří přírodu bezdůvodně ničí, naopak je vyzdvížena jejich pracovitost a houževnatost, a jejich motivací je hlavně vytvoření lepších životních podmínek pro jejich komunitu. Miyazaki se vyhýbá zjednodušování povahy lidí stejně jako se vyhnul zjednodušování přírody. Tvrdí, že film nebyl tvořen s úmyslem doručit nějaké ekologické poselství, takže považoval za vhodné zobrazit obě strany komplexním, objektivním způsobem.¹⁰⁰

Vztah lidí a přírody je přesto po celou dobu příběhu prezentován hlavně jako konflikt. Absentuje zde pacifismus z předchozího zmíněného filmu, Ashitaka se uchyluje k násilí často, přestože primárně vlivem sílicí kletby, a San otevřeně projevuje svou nenávist vůči lidem. Střety civilizace a lesa nezůstávají pouze na víceméně metaforické rovině (otrava železem jako ukázka celkového dopadu lidského působení na přírodu), ale dochází ke kontaktu, agresi a smrti mezi vojáky obou stran. Válka lidí a lesa se nijak neliší od války mezi komunitami v předchozím filmu, zvířata jsou na stejné intelektuální úrovni jako lidé a jejich střety jsou střety dvou armád. Miyazaki tu přivádí do krajnosti

⁹⁹ Miyazaki, TP, s. 55.

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 52.

myšlenku představenou již v *Nausicaa*, tedy co by se stalo, kdyby se příroda začala bránit v tom nejdoslovnějším slova smyslu.

Ambiguita obou stran konfliktu přetrvává až do jeho samotného závěru, kde příroda vstřebá tělo lesního boha Didarabotchiho a tím se obnoví do původní, válkou nedotčené podoby. Les i lidé utrpěli značné ztráty, ale zároveň se nedokázali navzájem zničit. čas bohů skončil, ale přesto zůstávají nedílnou součástí krajiny. Výsledkem konfliktu, jehož se účastnily dvě morálně i intelektuálně téměř rovnocenné strany, je poučení spíše než jasně definované vítězství jednoho. Zda má ono poučení skutečný, dlouhodobě pozorovatelný efekt již ale ukázáno není. Miyazaki ponechává konci otevřenost, stejně jako v možná optimističtější vyznívajícím příběhu *Nausicy*, a tak připomíná, že není možné jednoznačně předvídat, kam přesně se vztah lidí a přírody bude ubírat.



Film *Princess Mononoke* tedy přistupuje ke svému dominantnímu tématu podobným, leč extrémnějším způsobem než *Nausicaa of the Valley of the Wind*. Problematické aspekty vztahu lidí a přírody tu jsou ukázány jako plnohodnotná válka, přičemž se ale Miyazaki vyhýbá očividné náklonnosti jedné straně a zabraňuje tak transformaci příběhu v ekologickou agitaci. Staří bohové, přežitci doby, kdy byla lidská civilizace v zárodku, jsou téměř poraženi díky své nepřizpůsobivosti, a lidé, v jejichž smýšlení absentuje odpovídající úcta k těmto stvořením, jsou zase poraženi, protože moc přírody podcenili. Jejich boj nemá vítěze a příběh končí resetováním celé situace a novou nadějí na vybudování vzájemně prospěšného vztahu založeného na úctě.

Ponyo také představuje vztah lidí a přírody velmi specifickým, konkrétním způsobem, prostřednictvím vztahu protagonistů. Sosuke tu zastupuje suchozemskou civilizaci, Ponyo oceánské ekosystémy. Narozdíl od obou předchozích snímků je jejich vztah veskrze pozitivní a chtějí ho budovat, což ale neznamená, že není problematický.

Konflikt je zde stále přítomný, pouze je tentokrát vystavěn paradoxně na lásce jednoho k druhému a zmírněn celkovým zobrazením tohoto tématu. V *Nausicaa of the Valley of the Wind* byl vztah lidí k přírodě zobrazen poměrně realisticky navzdory postapokalyptickému zasazení příběhu a nepopiratelným fantaskním / sci-fi elementům, v *Princess Mononoke* byl kladen značný důraz na mytologické aspekty přírody, a v *Ponyo* figurují pohádkové elementy (mořské panny, metamorfóza, čarodějové). Jak už bylo zmíněno, tento film je považován za adaptaci *Malé mořské víly*¹⁰¹, dominantním tématem příběhu je dětská láska Sosukeho (prince) k Ponyo (malé mořské víle), ale je možné tento vztah číst jako paralelu či metaforu vztahu civilizace a přírody.

Už od samého začátku příběhu je ustanoveno, že oceán tu zastává jednu z centrálních rolí a to nejen proto, že z něj pochází protagonistka. V *Turning Point* Miyazaki uvádí, že oceán je jednou z postav a podle toho byl také animován.¹⁰² Jeho diverzifikovanost a komplexita je v detailu představena hned v první scéně, kde čaroděje Fujimota při práci obklopuje nesmírné množství realistických i fantaskních živočichů všech tvarů i barev. Tento obraz oceánu silně kontrastuje s jeho podobou v blízkosti civilizace, kde je voda kalná a odpadky jsou ze dna sbírány do ohromných vlečných sítí.



¹⁰¹ Miyazaki, TP, s. 419.

¹⁰² Tamtéž.



Kromě toho, že je na souši zastupován Ponyo, je oceán personifikován i v podobě její matky, bohyně Granmamare. Opět se tu objevuje zobrazení přírody v podobě bohů, pouze nejde o podobu zvířecí, ale lidskou. Kromě toho je i samotný element vody ukázán téměř jako myslící bytost, například Fujimoto používá zoomorfní vlny k dostižení Ponyo. Oceán tu není pouze prostředím, ale zároveň aktivní postavou, rozsáhlým komplexním organismem obsahujícím božstva a fantaskní bytosti, ale také množství zcela obyčejných drobných ekosystémů a živočichů.



Negativní dopad lidské činnosti na oceán je zde zobrazen velmi výrazně. Ponyin první útěk z domova málem ztroskotá právě proto, že uvízne ve sklenici odhozené do vody a následně ve vlečné síti, což komplikuje její útěk a ohrožuje ji to na životě. Člověkem je ohroženam ale i zachráněna – najde ji Sosuke a vysvobodí ji. Je to hlavně Fujimoto,

s nímž je spojena snaha o zamezení dalšího lidského poškozování oceánu. Je velmi přímočarý ve vyjadřování své antipatie vůči lidem a jejich působení, znečištění oceánu je pro něj netolerovatelné a jeho podmořská farma slouží hlavně ke kultivaci čisté vody a podpory různorodého života, který ve špinavém přístavu není možný. Přestože sám býval člověkem, označuje lidi za nechutné, nečisté a toxické tvory, které moře okrádají o život, a v tomto duchu vychovává i svoje děti. Jeho panika nad útekem Ponyo je motivována rodičovským strachem, ale zvyšuje se poté, co se Fujimoto dozvídá, že Ponyo byla s člověkem a chce být člověkem. Na její proměnu pohlíží jako na korupci a nedokáže plně pochopit její motivace. Ona zase naopak nerozumí jeho nechuti vůči lidem a ve výsledku funguje jako prostředek možné změny, prostředník, kterým byla už Nausicaa, přestože to není jejím záměrem.

Podobně jako v *Nausicaa of the Valley of the Wind* a *Princess Mononoke*, i v *Ponyo* je příroda také původcem destrukce. Je opakovaně zdůrazňována důležitost zachování rovnováhy mezi souší a mořem, lidmi a přírodou, a tato rovnováha je zodpovědností obou stran. I proto chce Fujimoto zabránit Ponyině útěku na pevninu – její rozhodnutí tuto rovnováhu naruší. Výsledná tsunami, byť zobrazena jako téměř magická událost se zoomorfními vlnami a třpytícími se zlatými rybami, má z realistického hlediska za následek vážné poškození města, evakuaci a ztroskotání řady lodí. Divokost a destruktivní síla přírody tu není nijak minimalizována, pouze je zobrazena v souladu s žánrovým zařazením filmu. Rovnováha je zde ekvivalentem již existujícího symbiotického vztahu, o nějž bylo usilováno v předchozích příbězích. Ten je znovu nastolen poté, co ustoupí dominantní strana, tedy Fujimoto jako zástupce oceánu, který dočasně ovládl souš. Není jasné, zda z výsledné dohody vyplyne také snaha lidí o minimalizaci škod působených oceánu, ale opět tu existuje nějaká naděje a konec zůstává víceméně otevřený.

V *Ponyo* je umocněna myšlenka přírody jako něčeho komplexního, mystického a nepředvídatelného tím, že je doslova zobrazena jako svět, v němž existuje magie a i čas tu zdánlivě plyne odlišným způsobem (viz právěké mořské organismy, které se ve městě objevují po tsunami). Opakuje se myšlenka vzájemně prospěšného vztahu, diktovaného i skutečností, že ačkoliv lidé a příroda jsou v těchto příbězích vnímáni víceméně odděleně, v jádru jsou jedno. Rozdílem oproti předchozím filmům byl větší důraz

kladený na fakt, že konflikt nemusí vzejít pouze z inherentně špatných věcí. Vztah obou dětí byl veskrze pozitivní a zdravý, ale přesto způsobil přírodní katastrofu. Také vazba na aktuální ekologické problémy je zde výraznější, protože film je zasazen do současnosti a znečištění oceánu není ukazováno metaforicky, ale explicitně, včetně nebezpečí, které představuje.

Poslední filmem, kde je vztah lidí a přírody dominantním tématem, je *My Neighbor Totoro*. Odkazuje k němu už samotný název a téma je tu zobrazeno bez tolik výrazných globálních přesahů. Příroda tu není ukázána nezbytně jako něco, s čím je nutno najít rovnováhu, ale spíše jako mystický paralelní svět, jehož pravá podoba je přístupná pouze otevřeným myslím dětí. Jsou výrazně akcentována právě specifika dětského pohledu na svět, a v souvislosti s tím je les opět zobrazen jako mytologický, lidmi ne zcela pochopitelný prostor. *My Neighbour Totoro* kombinuje prvky tématu identifikované již v *Princess Mononoke* a *Ponyo* – benevolentní lesní božstva/duchy, jejich průnik do lidské civilizace a jejich vzájemná koexistence. Téma mystiky je tu ve srovnání s *Princess Mononoke* ovšem upozaděno, výrazněji přítomný je pohádkový aspekt, který byl později v *Ponyo* plně rozvinut (ačkoliv rozhodně nelze popřít, že koncept Totorů má kořeny v šintoismu, tomu se ale věnuji až v následující kapitole). Také zde zcela absentuje konflikt mezi přírodou a lidmi, příběh se odehrává na venkově, kde je způsob života s přírodou těsně spjatý, a vztah obou protagonistek k ní je zcela pozitivní. Ze všech filmů, v nichž je vztah s přírodou mezi dominantními tématy, má *My Neighbour Totoro* jednoznačně nejpozitivnější vyznění.

První reakci Mei a Satsuki na jejich nový venkovský domov lze téměř označit za euforickou. Dívky se doslova vrhají na dům i na přiléhající louku, a jejich výskání a dovádění zastaví až pohled na obrovský kastrovník. Jejich chvilková tichá fascinace tímto stromem je předzvěstí všeho, co v jeho nitru nakonec objeví. Že nadpřirozená povaha lesa dosahuje až k nim do domu se ukazuje v hned následující scéně, kde ze stropu nevysvětlitelně padají žaludy. O chvíli později dívky poprvé potkávají *susuwatari* (v češtině nazvaní černočernáci), malá prachová stvoření vyskytující se v opuštěných domech. Obě události vyhodnotí jako paranormální aktivitu a reagují na ne podobně jako

reagovaly na kastrovník, obezřetným tichem, které je následně transformováno do objevitelského nadšení.



Příroda je pro obě dívky zdrojem hry, kterážto funkce je zobrazována hlavně v souvislosti s mladší Mei. Sbírá květiny, snaží se chytat pulce, je nadšená z nálezů dalších žaludů a zcela sebevědomě začne pronásledovat jednoho z menších Totorů, což se pro ni eventuálně stává variací na hry na honěnou a schovávanou. Mezi ní a přírodou existuje nevyslovená důvěra, na kterou při jejich prvním setkání reaguje i Totoro – přistoupí na její pokusy o komunikaci a nechá ji usnout ve svém hnízdě, jako by Meina jistota, že ji od přírody nehrozí žádné nebezpečí znamenala, že jí to nebezpečí skutečně nehrozí.

Satsuki se brzy stává součástí tohoto vztahu. Přestože je vlivem okolností vospělá and svoje roky, zatím nepřišla o charakteristiky, které jí to umožňují. Její prožitek přírody je velmi podobný tomu Meine, ačkoliv již poznamenaný sociální rolí, která jí byla vlivem absence matky přidělena. Satsuki je racionálnější, při jejich prvním setkání půjčuje Totorovi deštník, aby nestál na dešti chráněný pouze listem, a následně si dělá starosti, když Totoro s deštníkem odjede, spíš než aby se soustředila na existenci autobusu ve tvaru kočky s dvanácti nohama. Společných her (rituál na pomoc růstu darovaných žaludů, které s Mei zasadily, noční let na káče) se ale účastní se stejným nadšením jako mladší sestra. Satsukin smysl pro zodpovědnost v kombinaci s její dětskou otevřeností takovým zážitkům je také tím, co nakonec zachrání Mei.



Satsuki aktivně participuje na vzájemné výměně, která mezi venkovany a přírodou probíhá, ačkoliv si to možná zcela neuvědomuje. Podle vlastních slov Miyazakiho má Totoro tendence osvojovat si činnosti a předměty z lidského světa, které shledá zajímavé nebo zábavné, viz káča, na které létá, nebo jeho nadšení z deštníku. Stejně tak Kočkobus byl podle Miyazakiho původně obyčejný duch kočky, který se rozhodl přijmout formu autobusu, protože mu přišel zajímavý.¹⁰³ Totoro přijal od Satsuki deštník a na oplátku dětem daroval balíček žaludů. Venkované kultivují přírodní prostředí aniž by se uchýlovali k agresi a na oplátku dostávají možnost obživy. Drobná výměna mezi dětmi a lesním duchem je paralelou k mnohem rozsáhlejší výměně, která v tomto prostředí probíhá. *My Neighbour Totoro* zobrazuje zdravý, vzájemně prospěšný vztah civilizace a přírody, v němž je místo i pro duchy nebo drobné bohy, viz množství malých liščích svatyní, které dívky v lese nacházejí.

My Neighbour Totoro tvoří v této skupině filmů výjimku, jak bylo již na začátku avizováno. To, o co usilují *Nausicaa* a *Ashitaka*, zde existuje a funguje, hlavní konflikt filmu nevzniká z kolize přírody a lidí, ale jejich vztah naopak pomáhá konflikt vyřešit. Nevyskytují se zde žádné ekologické přesahy, jde spíše o oslavu přírody jako něčeho krásného a mysteriózního, přičemž je ale, i za přítomnosti fantaskních a mytologických tvorů, zobrazena poměrně realisticky, zvláště pak ve vztahu k dětem, pro něž je příroda věčným objektem zábavy a fascinace. Žádný jiný z Miyazakiho filmů nezobrazuje soužití lidí s přírodou takto neproblematickým a pozitivním způsobem.

¹⁰³ Miyazaki, SP, s. 368.

Ve filmech *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* a *Laputa: Castle in the Sky* lze přírodu najít v pozici vedlejších témat. Opakují se zde prvky identifikované už ve výše zmíněných filmech, ale zde nedochází k širšímu rozpracování obrazu vztahu člověka a přírody. Příroda je zde hlavně součástí prostředí, důraz je kladen na jiná dominantní témata.

Spirited Away opět zobrazuje přírodu ve spojitosti s mytologií, ale ta je primárně zasazena do alternativního městského prostoru poskytujícího bohům a duchům komfort civilizace v podobě lázní, restaurací a jiných rekreačních zařízení. Tvorové podobní těm, kteří byli v *Princess Mononoke* a *My Neighbour Totoro* zobrazení jako existující v nerozlučném sepětí s přírodou, jsou zde připodobnitelní k vyšším společenským vrstvám lidské společnosti a vlastně participují na konzumerismu, který je zde kritizován. Jejich přírodní původ je pozorovatelný pouze ve formách, které někteří z rezidentů tohoto prostoru obývají (ptáci, žáby, slimáci).

Ve filmu lze najít dva specifické případy, u nichž je vazba příběhu na přírodu výraznější. Jedním z nich je scéna klíčová pro dospívání Chihiro, kdy dostane za úkol, aby se postarala o koupel pro Boha zápachu. Během koupele je odhaleno, že jde ve skutečnosti o starého říčního boha, který byl pouze poznamenán silným znečištěním jeho řeky. Scéna by svou funkci plnila stejně dobře, pokud by šlo o boha čehokoliv jiného, jeho spojitost s konkrétním živlem je zde pravděpodobně pouze následkem silné tematizace mystiky. S řekou souvisí i druhý ze zmiňované dvou případů, kterým je postava Hakua – na konci příběhu je identifikován jako duch řeky Kohaku. Stejně jako v předchozím příkladu, i zde by ale mohlo jít o jakýkoliv jiný element nebo přírodní útvar, důležitější než specifika jeho původu je způsob, jakým ho tato specifika putají k Chihiro. Ta jako malá do Kohaku spadla a utopila by se, pokud by ji duch řeky nezachránil. Celkově lze sekundární tematizaci přírody přičíst hlavně dominantní tematizaci mystiky, která je v japonské kultuře s přírodou těsně spjatá. Je také možné tu přírodě přičíst estetickou funkci odvoditelnou ze způsobu, jakým je koncipováno prostředí, tomu se ale věnuji v patřičné kapitole.

Děni filmu *Howl's Moving Castle* je také dominantně situováno do městského prostředí a příroda tu má hlavně eskapistickou funkci. Poté, co se Sophie nastěhuje do

Howlova zámku a definitivně tak uniká životu v rušném městě, začíná věnovat více pozornosti kráse krajiny, kterou zámek prochází. Film obsahuje několik scén, kdy Sophie obdivuje přírodu. Například během úklidu objeví balkon, z něhož lze vidět jezero, horský masiv v oblacích a prchající stádo jelenů, obraz, který by byl v jejím starém domově nemyslitelný. Spolu s fyzickou prací a starostí o nesourodé osazenstvo zámku se příroda stává něčím, co Sophii rozptyluje od její kletby a zároveň v ní udržuje naději. Požitek z pohledu na jezero komentuje slovy „Nikdy v životě jsem v sobě necítila takový mír.“.



Eskapistická funkce přírody je dále umocněna scénou, v níž Howl daruje Sophii svou zahradu, která je ve skutečnosti přírodní loukou s jezerem, obklopenou horami. Sám jako malý využíval míru, který mu pobyt v přírodě poskytoval, a nyní chce, aby toto místo mělo stejný význam i pro Sophii, ale nakonec se ukazuje, že i tento prostor byl narušen válkou, což naznačuje pravý rozsah dopadu války na svět (nejsou ohrožena jenom města vystavená bombardování). S eskapistickou funkcí přírody je spojena také silná funkce estetická – až kýčovitě krásné obrazy luk, hor a nebe jsou v silném kontrastu s rezavějící mechanikou Howlova zámku a válečných lodí, a bitvami, jichž se Howl účastní. Obojí je zobrazeno stylizovaným, extrémním způsobem, který umocňuje pocit ničivosti lidského konfliktu. Konkrétnější příklady dopadu války na přírodu však ukázány nejsou.

Příroda je v diegetickém světě *Howl's Moving Castle* těsně spjata s magií, jak bylo naznačeno již při analýze tématu metamorfózy. Zvířecí formy jsou často využívány buď čaroději samotnými nebo jejich pomocníky. Howl opakovaně přijímá podobu monstrózního černého ptáka, špehem čarodějky Sullimanové je pes. Do této kategorie lze zařadit také Kalcifera, démona v podobě ohně, jedná se sice o formu elementární a ne zvířecí, ale spojení s přírodou je nepopiratelné. Takové pojetí magie odkazuje na přírodně orientovanou mytologii, kde je zvířecí podoba opakovaně připisována bohům. Pozice tématu přírody je tedy v *Howl's Moving Castle* vedlejší a spíše podpůrná. Její

estetizace má zdůraznit kritické aspekty zobrazení války a její glorifikace, a pro protagonisty slouží jako únik. Je nedílnou součástí vizuální podoby prostředí, podobně jako tomu bylo v předchozím zmíněném filmu.

Poslední film v této kategorii, *Laputa: Castle in the Sky* tematizuje přírodu, byť velmi omezeně, hlavně ve spojitosti s dominantním tématem letu. Příroda je tu schopná poskytnout alternativní zdroj moci a letu, takzvaný letokámen, který je hlavním důvodem pronásledování Sheety několika skupinami antagonistů. Letokámen činí z přírody, respektive jedné její konkrétní části, příčinu konfliktu a zároveň ji ustanovuje jako zdroj veškeré technologie, která existenci vyspělé laputské civilizace umožnila. O letokamenu, zejména o tom v Sheetině náhrdelníku, je ale během filmu uvažováno odděleně od přírody, je to autonomní prvek, jehož původ je vysvětlen (ve scéně, kdy strýček Pom ukazuje dětem jeskyni plnou letokamene), ale není tematizován. Tím pádem nedochází ani k detailnímu zobrazení vztahu lidí k přírodě, jejich nekonfliktní koexistence je pouze naznačena v podobě robota, největšího vynálezu laputské civilizace, který se v opuštěném prostoru Laputy stará o rozrůstající se faunu a flóru (mimo jiné se tu opět objevuje lišverka, tvor známý už z *Nausicaa of the Valley of the Wind*). Laputa, která se stále vznáší díky letokamenu ve svém jádru, se od dob, co ji opustili lidé, stala samostatným funkčním ekosystémem i za přítomnosti pozůstalé technologie, což naznačuje, že v tomto specifickém prostoru se rozvíjel nebo byl již rozvinut symbiotický vztah civilizace a přírody. Zároveň to však v příběhu není potvrzeno ani vyvráceno.

Příroda a její vztah s lidmi nejsou výrazně tematizovány ve filmech *Kiki's Delivery Service*, *Porco Rosso* a *The Wind Rises*, přesto však nelze tvrdit, že by zde příroda neměla žádnou roli. Tyto tři filmy spojuje jako jedno z dominantních témat létání, které je příkladem kooperace živlů a technologie. Přestože tato spolupráce není samotným tématem a důraz je kladen zejména na onu technologii, což pramení z Miyazakiho fascinace letadly a čemuž se věnují v odpovídající kapitole, vítr zde hraje důležitou roli. I pokud se Miyazaki přímo nevěnuje primárně interakci lidí a přírody, příroda je stále výrazně přítomná v jeho filmech.

První scéna *Kiki's Delivery Service* začíná záběrem na vodní těleso obklopené loukami s vysokou trávou a luční květenou, vane vítr a Kiki poslouchá předpověď

počasí. Počasí je klíčové pro její odchod z domova, protože je závislá na větru – potřebuje správnou rychlost, sílu i směr, jinak je let na koštěti příliš nebezpečný, případně nemožný. Její současný domov na venkově, je obklopen květinami, celý dům je porostlý zelení a interiér zaplněný květináči a truhlíky. Kikiina matka je čarodějka, která pracuje hlavně s rostlinami, takže Kiki vyrůstá ve velmi těsném sepětí s přírodou. Magie je tu zobrazena jako prostředník mezi lidmi a přírodou, její matka jako zprostředkovatel tohoto vztahu. Kiki přírodní magii sice nepraktikuje, ale i pro její řemeslo je příroda zásadní, protože využívá sílu větru. Příroda je tu výrazně přítomna, ale ne samostatně tematizována, je však stále důležitou součástí prostředí a tvoří podpůrný prvek tématu létání. Ze všech filmů zařazených do této kategorie je v *Kiki's Delivery Service* příroda přítomna nejvýrazněji. *Porco Rosso* a *The Wind Rises* se pak zabývají výhradně lidskou stranou tohoto vztahu a příroda je v nich pouze součástí prostředí.

Příroda v ostatní tvorbě studia

V ostatní tvorbě Studia Ghibli není téma přírody tolik zastoupeno, obecně a ani z hlediska zobrazení ve vztahu s člověkem, které se jako dominantní téma objevuje pouze ve filmu *Pom Poko*. Jeho ekologické poselství umocňuje již zmíněná pseudodokumentární forma. Film nahlíží vztah dominantně z pozice přírody a mnohdy komediálním způsobem, což je dáno povahou samotných protagonistů. *Tanuki*, kteří v tomto vztahu přírodu reprezentují, jsou veselá stvoření s oblibou v oslavách, a navzdory své morální nevyhraněnosti jsou méně agresivní než například bohové z Miyazakiho *Princess Mononoke*.

Zobrazení tohoto vztahu je tu poměrně jednostranné, což vyniká právě ve srovnání se způsobem, jakým ho ve svých filmech představuje Miyazaki. Fokalizace mývalů neumožňuje zcela objektivní zprostředkování pohledu civilizace, lidé tu většinou postrádají propracovanější individuální identity, zůstávají anonymní a jsou ukázáni jako přihlouplí tvorové, kteří se snadno vyděsí. Policisté, dělníci i obyčejní civilisté jsou opakovaně intelektuálně překonáváni mývaly, stávají se oběťmi jejich pastí a několik jich i zemře. Vyznačují se také arogantním přístupem k celé situaci, který je nejlépe pozorovatelný ve scéně, kdy se majitel zábavního parku přihlásí jako organizátor mývalí přehlídky duchů, přestože si musí být plně vědom faktu, že šlo o nadpřirozený úkaz.

Pouze někteří si uvědomují, že nevysvětlitelné dění bojkotující postup zástavby do kopců Tama je nejspíš reakcí přírody koncentrovanou v činech jejích zástupců, ale úcty lesním duchům stejně projevují pouze v krajních situacích (jako když se domnívají, že se jim zjevil liščí duch svatyně určené ke zbourání). Většinou veřejnosti jsou tyto události považovány jednoduše za senzaci. Lidé jsou od samého počátku v antagonistické pozici, protože jsou nahlíženi hlavně optikou mývalů. Neexistuje zde žádný prostředník, který by výměnu mezi oběma stranami moderoval, k vyvažování dochází pouze skrz vlastní ambiguitu mývalů.

Mývalové, přestože zuřivě brání své přirozené prostředí, se zdají být spjatí s přírodou méně intenzivně než některé jiné příklady mytologických tvorů z předchozích filmů. Jejich komunity fungují a jsou hierarchizovány podobným způsobem, jako ty lidské, mají podobné instituce a používají lidské nástroje (oblečení, nádobí nebo dokonce televizi). Nejsou reprezentací divoké nedotčené přírody jako staří bohové, jejich vztah s lidmi se podobá spíše tomu Totorově – převzali z lidské civilizace prvky pro ně užitečné a byli ochotní s lidmi koexistovat, dokud nedošlo k ohrožení jejich životního prostředí (že předtím nedocházelo k radikálnějším konfrontacím obou stran naznačuje i skutečnost, že mývalové se musí znovu učit ovládat svou schopnost transformace). Příroda je pomocí nich ukázána jako jiný, leč rovnocenný druh civilizace, která by neměla být nucena ustupovat civilizaci jiné. *Tanuki* čelí procesu srovnatelnému s kolonizací – lidé postupně zabírají území pro svoje potřeby a ignorují fakt, že už ho někdo obývá, dokud se dotyčný někdo nezačne bránit.

V čase začátku příběhu je prostor, v němž mývalové žijí, už částečně urbanizován, samotná přítomnost lidí tedy problematická až tak není, jde spíš o rychlost a agresivitu, s níž se ona urbanizace začíná šířit.



Průběh boje za ochranu jejich lesa se zdá být vcelku úspěšným a *Pom Poko* končí kompromisem, ale jsou to *tanuki*, tedy příroda, kdo na něj musí přistoupit. Přestože mývalové nakonec osobně konfrontují zástupce lidské civilizace a apelují na lidi, aby odlesňování kopců Tama zastavili, zástavba pokračuje stejně intenzivně jako dřív a domov *tanuki* je nenávratně transformován. Řada mývalů volí dobrovolný odchod ze světa, ostatní se díky svým schopnostem s různým úspěchem integrují do lidské společnosti. Je sice zmíněno, že díky veřejnému vystoupení mývalů se lidé začali více zajímat o ochranu přírody, ale příliš pozdě na to, aby to usnadnilo život těm členům mývalí komunity, kteří za tyto změny bojovali.



Pom Poko je jediným filmem, který zobrazuje přírodu jako prohrávající stranu konfliktu. Navzdory jeho optimistickému závěru (*tanuki* tančí na mýtině a zdají se spokojení) zde absentuje ona kombinace naděje a nejistoty typická pro podobné filmy Hayaa Miyazakiho. Je sice ukázáno, že lidé projevují snahu usnadnit mývalům existenci

v urbanizovaném prostředí, ale v jádru všeho je stále myšlenka, že příroda tu musela ustoupit civilizaci. Film je kritickým a realistickým zobrazením dopadů konání lidí na ostatní živočišné druhy, a i když je tato kritika zprostředkována optikou mytologických stvoření, Takahata v něm pracuje s reálným prostředím Nového města Tama a reálnými daty týkajícími se nutnosti rozšiřovat urbanizované oblasti vlivem narůstající japonské populace.

Filmy *Only Yesterday*, *Tales from Earthsea* a *The Tale of The Princess Kaguya* obsahují téma vztahu mezi lidmi a přírodou v menší míře, jako téma vedlejší. Přístup k němu se v jednotlivých filmech liší. *Tales from Earthsea*, ačkoliv přírodu tematizují ze všech tří nejméně, jsou jediným filmem, kde je naznačen nějaký ekologický podtext. Ostatní dva filmy se soustředí na vztah konkrétního jedince a přírody, a ten v obou z nich zobrazen pozitivně, bez konfliktu a bez ekologického poselství – v *Only Yesterday* jde o vazbu protagonistky na venkovské prostředí, v němž vyrůstala, v *The Tale of The Princess Kaguya* v podstatě také, ačkoliv zde je toto spojení dáno hlavně protagonistčíným původem.

Film *Tales from Earthsea* pojímá takový vztah obecnějším způsobem. Příroda v něm má silnou vazbu na magii a zejména na uživatele magie, ale přinejmenším naznačena je důležitost vztahu přírody a obyčejných lidí. Je zmíněno, že skomírající magie negativně ovlivňuje její plodnost a existenci těch, kteří v souladu s ní žijí, na což ve své knize upozorňují Odell a LeBlanc¹⁰⁴ V diegetickém světě filmu existuje funkční symbiotický vztah, dost podobný tomu zobrazenému v *My Neighbour Totoro* – venkované zaberou jen tu půdu, kterou nezbytně potřebují a okolí, tvořené hlavně rozsáhlými loukami a jezery, nechávají nedotčené. Film obsahuje mnoho scén, v nichž se postavy obdělávají pole nebo se starají o domácí zvířata, a ačkoliv není explicitně adresována, důležitost tohoto soužití je evidentní. Zato nezbytnost zachování rovnováhy mezi civilizací a přírodou explicitně adresována je, a ačkoliv o ni jde hlavně v souvislosti s magií, je to myšlenka stejně dobře zasaditelná i do příběhů bez jakýchkoliv fantaskních elementů. Zdraví přírody je negativně ovlivňováno společensky vynuceným ústupem magie, který by bylo snadné nahradit jakýmkoliv jiným ve prospěch společnosti činěným

¹⁰⁴ Odell a LeBlanc, s. 126.

krokem, který přispěje k úpadku přírody (nabízí se odlesňování v *Pom Poko*, což je další příklad fantaskního příběhu, zobrazuje však reálný problém). Proto je označení této situace Odellem a LeBlanc za environmentální podtext nejen pochopitelné, ale i správné.

Spojení magie a přírody tu ale není zobrazeno jenom pomocí jejich vzájemného vlivu. Už bylo ustanoveno, že někteří jedinci ovládají schopnost proměny v draka, lze předpokládat existenci umění proměny i v jiné živočišné druhy. Oba čarodějové, kteří se v příběhu objevují, mají zvířecí přízviska, Krahujec a Pavouk (spojitost je však méně očividná v angličtině, kde si říkají Sparrowhawk a Cob). Pravděpodobně se nejedná o jejich jména, moc znalosti pravého jména osoby je zde široce tematizována a je vhodné se domnívat, že tato pojmenování zvolili dobrovolně a jsou skutečnými odkazy ke vztahu magie a přírody. Ačkoliv tento vztah není mezi dominantními tématy příběhu, *Tales from Earthsea* stále obsahuje určité prvky a myšlenky, které bylo možné najít už ve výše analyzovaných filmech – symbiotická koexistence člověka a přírody, důležitost rovnováhy v rámci této koexistence, a také zobrazení přírody jako něčeho bezprostředně spojeného s nadpřirozenem. Za méně výrazné, leč přítomné téma vedlejší ho tedy považovat lze.

Život na venkově jako druh vztahu člověka a přírody je výrazněji zobrazen v *Only Yesterday*. Mezi dominantní témata ho nelze zařadit z hlediska toho, že protagonistka vzpomíná hlavně na vztahy mezi lidmi. Příroda je tu tematizována z hlediska jejího kontrastu s městem. Taeko žije v Tokyu a pracuje v kanceláři, a návrat na venkov je pro ni prostředkem relaxace, i když zahrnuje poměrně náročnou práci na saflorové farmě příbuzných. Pro Taeko je ale důležité hlavně prostředí, v němž práce probíhá – zeleň, čistý vzduch a klid. Poetika venkovského života je tu koncentrována do scény, kdy Taeko s několika dalšími ženami stojí v saflorových záhonech, sbírají květy a pozorují východ slunce za horami. Je kladen důraz na zobrazení krásy tohoto místa. Absentuje zde dialog a záběry na motýly a orosené saflorové květy jsou doprovázeny pouze sborovým zpěvem. Celá scéna tak nabývá až náboženského charakteru. Další kroky zpracování safloru jsou zobrazeny dost detailně, je ukázáno, jak náročná a špinavá práce to může být, ale zároveň i terapeutický účinek, který tato činnost má na Taeko.



Celý prostor Yamagaty je reprezentací mírumilovného a vzájemně prospěšného soužití lidí a přírody. Film opakovaně ukazuje políčka pod nedotčenými zalesněnými kopci, čisté potoky, nevydlážděné cesty a také venkovany, spokojené a usměvavé navzdory fyzické náročnosti jejich způsobu života. To má upozornit na skutečnost, že vztah Taeko a města není zdravý. Její existence v prostoru, který byl plně přizpůsoben lidem, je možná jednodušší, ale ona sama je mnohem spokojenější v Yamagatě a protože si tuto skutečnost uvědomuje, nakonec tam i zůstává.

Vztah přírody a lidí je v pozici vedlejšího tématu jen díky výraznému zaměření na mezilidské vztahy z Taečiny dětství, včetně těch rodinných. Film neobsahuje žádná výrazná ekologická poselství, cílem zde byla hlavně komparace rurálního a urbanizovaného prostoru.

The Tale of The Princess Kaguya přistupuje k tématu podobně. Vztah s přírodou je zde přímo spojen s dominantními tématy dospívání a mystiky, Kaguya ale není zástupcem lidí, je součástí přírody doslova, narodila se z bambusového výhonku. Její touha po životě v blízkosti přírody je tak o to větší a pochopitelnější. Intenzita městského prostředí a způsob, jakým je pro potřeby společnosti uměle tvarována její identita, jsou pro ni opresivní a neslučitelné se spokojenou existencí. Podobně jako Taeko, i Kaguya se v jeden moment vrací na venkov za účelem znovunastolení vztahů s jejími lidskými přáteli a s prostorem samotným. Taeko ale našla tento prostor nezměněný, zatímco Kaguya shledává, že všechno, co definovalo její šťastné dětství, zmizelo.



Prostor, v němž se odehrávala první část její pozemské existence, byl lidskou činností transformován jen minimálně. Kaguya i ostatní děti se mohly pohybovat po víceméně stále divokém lese, který byl pro ně zdrojem obživy i hry, a snadno přijít do kontaktu s divokou zvěří. Jako hlavní zdroj obživy les funguje i pro jejich rodiče, takže když jsou jeho zdroje vyčerpány, lidé se odstěhují, protože příroda už jim v tomto místě nic neposkytuje a musí dostat čas na obnovení. Pro Kaguyu měl les ale i jiný, než jen praktický význam, proto na něm pořád lpí a proto utíká právě tam, když už nedokáže snášet hektické prostředí vyšší společnosti. I v ní se snaží tento vztah zachovat, les si nahrazuje malou zahrádkou a nadšeně reaguje na každý, byť minimální kontakt s divokou přírodou (viz scéna, kdy nadšeně pozoruje hejno ptáků z okna kočáru). Snaží se přesvědčit sebe samou, že jí tato situace vyhovuje, ale když už ní plně propukne krize identity, nedokáže už dále předstírat a zahrada v záchvatu zoufalství ničí a křičí, že je falešná. Zahrada je v určitém slova smyslu falešná a pocity, které v Kaguye vyvolává, jsou také falešné – Kaguya není doopravdy šťastná, dokud se nevrátí do lesa ke svým přátelům.



Podobně jako v *Only Yesterday*, i zde je hlavně zdůrazněn kontrast mezi městem a přírodou, aniž by byl adresován environmentální subtext tohoto kontrastu. V obou případech je město zobrazeno jako prostředí s negativním dopadem na protagonistku a přírodě je přisouzena terapeutická a doslovně eskapistická funkce. Vztah Kaguyi a lesa tu ale nereprezentuje vztah člověka přírody, protože Kaguya člověkem není. Sama je součástí přírody, obraz negativního dopadu jejího přesídlení do města je srovnatelný například se situací mývalů v *Pom Poko*. Kaguya je, stejně jako oni, postavena před hotovou věc, je ochotná se přizpůsobit a možná by nakonec našla způsob, jak být ve městě spokojená, ale přesto je šťastná pouze v přírodě, protože tam patří. Díky inherentnímu spojení Kaguyi a přírody je možné toto téma považovat za součást dominantního tématu dospívání, rozpor mezi její přirozenou a umělou identitou je totiž paralelní k rozporu mezi lesem a městem.

Filmy *Grave of the Fireflies*, *The Cat Returns*, *The Secret World of Arrietty* a *When Marnie Was There* tvoří samostatnou skupinu, protože ačkoliv příroda nebo její vztah s civilizací nejsou mezi dominantními, příroda je zde důležitou součástí prostředí a plní v něm konkrétní funkce.

Grave of the Fireflies je dalším případem filmu, kde má příroda funkci eskapistickou – navzdory zdevastovanému okolí (a zejména jeho urbanizovaných částí) jsou Seita a Setsuko stále schopní najít krásu a klid v přírodě. Pozorují spolu světlušky, koupou se v moři nebo sledují západ slunce. Seita světlušky i nachytá a vypustí je v síti nad jejich improvizovanými lůžky v opuštěném bunkru, aby Setsuko usínala při pohledu na něco krásného. Následné nevyhnutelné uhynutí lapených brouků slouží jako připomenutí reality, které uniknout nelze.

The Cat Returns se odehrává primárně v městském prostředí a přestože většina vedlejších postav jsou kočky, o vztah člověka a přírody tu nejde. Kočičí podoba postav je čistě arbitrární a nahraditelná jakýmkoliv jiným zvířetem, čistě fantaskními tvorem nebo i člověkem. Jejich způsob života je s přírodou spojený, ale tato skutečnost není sama o sobě tematizována. Haru je po svém příchodu do Království koček okouzlená rozsáhlými loukami a měkkou trávou natolik, že na chvíli zapomíná na to, že byla právě unesena. Příroda tu má estetickou a potenciálně opět eskapistickou funkci, je-li v této

scéně brán v potaz fakt, že Haru aktivně hledá způsob, jak se zbavit povinností a naivně touží po líném způsobu života, který ve městě možný není.

Ve filmu *The Secret World of Arrietty* je příroda nahlížena odlišným způsobem díky tomu, že protagonistka je z druhu pidilidí a záhon je tak pro ni ekvivalentem lesíku, stejně jako rodinný dům ekvivalentem města. Příroda je pro Arrietty a její rodinu způsobem obživy, ale také nebezpečím, ona sama ji ale miluje a neustále se jí obklopuje, což se projevuje hlavně ve vizuální stránce filmu. Celé jeho prostředí je zcela unikátní díky perspektivě, kterou podměrné postavy nabízí, tím se ale podrobněji zabývám v odpovídající kapitole. Kromě ozvláštňující funkce, kterou příroda plní v prostředí, je opět poukázáno na její funkci terapeutickou, tentokrát v souvislosti se zdravím fyzickým spíše než mentálním. Venkov má duševně i fyzicky připravit protagonistu Shoa na operaci srdce, protože je zde klid a čistý vzduch, je to ale spíše přátelství s Arrietty, které má nakonec kýžený pozitivní účinek.

Podobně je tomu i v posledním filmu této kategorie, *When Marnie Was There*. Anna je poslána na venkov z velmi podobného důvodu, pouze tu jde o astma a depresi namísto srdečních problémů. Narodil od předchozího filmu je ale pro Annu prospěšné i prostředí samotné – téměř okamžitě začíná vnímat krásu nového prostředí, tráví čas kreslením krajinek na travnatém svahu u jezera nebo ve člunu rybáře Toichiho. Její vztah ke krajině posléze ustupuje zobrazení jejího hlubokého přátelství s Marnie, příroda ale hraje roli i v jejich vztahu. Jezero a les jsou častým pozadím jejich interakcí a pro obě jsou ekvivalentem svobody – pouze v tomto prostředí mohou být samy sebou. Láska Marnie k okolní přírodě, která byla v časté nepřítomnosti rodičů předpokládáně její jedinou útěchou, je zmíněna také když malířka Hisako Anně vypráví její příběh – Marnie milovala výhled ze svého okna a měla za to, že k ní promlouvají ptáci. Je tedy naznačeno, že příroda je tu prostředkem osvobození a seberealizace, tento rozměr ale není nijak detailněji rozveden.

Ve všech těchto filmech příroda plní nějakou funkci, převážně však jako charakteristika postav nebo prostředí. Vztah mezi civilizací a přírodou je tu naznačen, ale ne tematizován. Není tematizován ani v následující skupině, kde však absentuje i jakékoliv detailnější zobrazení přírody.

Sem spadají filmy *Ocean Waves*, *My Neighbours the Yamadas*, *Whisper of the Heart* a *From Up on Poppy Hill*. Zatímco v předchozí kategorii bylo možné označit přírodu alespoň za stěžejní část prostředí (vlivem čehož docházelo k interakci mezi ní a většinou lidskými postavami, takže mohla být nějakým způsobem alespoň minimálně tematizována), tyto příběhy se dominantně odehrávají v městském prostředí a příroda je zde zcela upozaděna. Komika *My Neighbours the Yamadas* je naopak občas založena právě na jejich interakci s městem. Film *Ocean Waves* sice odkazuje na přírodu v názvu, ale soustředí se výhradně na témata studentských vztahů a rodiny, stejně jako *Whisper of the Heart* a *From Up on Poppy Hill*. Poslední zmíněný sice obsahuje téma vzpoury proti narušení specifického prostředí, ale jde o součást urbanizovaného prostor – studenti se snaží zachránit starý dům, nikoliv lidmi nedotčený přírodní ekosystém.

Shrnutí

Na základě analýz je možné přírodu zařadit mezi témata typická spíše pro tvorbu Hayaa Miyazakiho a to i v případě, že se soustředím primárně na tematizaci vztahu mezi přírodou a civilizací. Ten je v jeho filmech často zobrazován za účelem zprostředkování nějakého ekologického poselství a zápletku příběhu je v takových případech založena na konfliktu obou stran. Obyčejně je přítomen prostředník, který se snaží tento konflikt nějakým způsobem moderovat. Celkově lze na základě analýz vytvořit následující kategorie:

1. Jako **dominantní téma** se vztah lidí a přírody objevuje ve čtyřech Miyazakiho filmech (*Nausicaaa of the Valley of the Wind*, *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke* a *Ponyo*) a v jednom filmu z tvorby ostatních tvůrců (*Pom Poko*).
2. **Ekologický podtext** má toto téma ve třech Miyazakiho filmech (*Nausicaaa of the Valley of the Wind*, *Princess Mononoke* a *Ponyo*) a v jediném zástupci z ostatní tvorby, *Pom Poko*.
3. Jako **téma vedlejší** lze tento vztah identifikovat ve třech Miyazakiho filmech (*Laputa: Castle in the Sky*, *Spirited Away* a *Howl's Moving Castle*) a třech filmech z ostatní tvorby studia (*Only Yesterday*, *Tales from Earthsea* a *The Tale of The Princess Kaguya*). Obě skupiny přistupují k zobrazení tématu odlišným způsobem (a liší se v nich i úrovní důležitosti v rámci celkové sestavy témat, jak

je ukázáno v tabulce na začátku kapitoly). Ve filmech ostatních tvůrců je vztah ukázán v konkrétnější podobě (doslova jako nějaký druh vztahu) a příroda je tu zastoupena výhradně venkovem.

4. Téma **absentuje** ve třech Miyazakiho filmech (*Kiki's Delivery Service*, *Porco Rosso a The Wind Rises*) a v osmi filmech z ostatní tvorby studia (*Grave of the Fireflies*, *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart*, *My neighbors the Yamadas*, *The Cat Returns*, *The Secret World of Arrietty*, *From Up on Poppy Hill* a *When Marnie Was There*), přičemž ve čtyřech z nich (*Ocean Waves My Neighbours the Yamadas*, *Whisper of the Heart* a *From Up on Poppy Hill*) je příroda celkově zobrazena velmi omezeně.

Příroda obecně je tedy něčím častěji zobrazovaným v Miyazakiho filmech a lze identifikovat specifika, která podporují téma vztahu člověka a přírody jako indikátor Miyazakiho autorství: opakované adresování stále aktuálních environmentálních otázek, a zobrazení konfliktu ve vztahu přírody a civilizace pomocí příběhů žánrově inklinujících k fantasy a obsahujících odkazy k japonské mytologii a náboženství. Konflikt zobrazený v jeho filmech má vždy podobnou strukturu, obsahuje mediátora a zůstává neuzavřený. V případě filmů, kde je vztah dominantním tématem, je také vždy reprezentován konkrétními individuálními postavami, jejichž interakce jsou základem příběhů (narozdíl od *Pom Poko*, který obsahuje skupinového hrdinu a soustředí se stejnou, ne-li větší měrou na interakce vně této skupiny). Miyazaki přírodu personifikuje a využívá ji v příbězích nejen jako jejich dějiště, ale jako aktivní postavu.

Miyazakiho filmy reflektují jeho náhled na přírodu (nejen z hlediska ekologie), který opakovaně představuje v rozhovorech a svých esejích. Často se soustředí se na její divokost a neuchopitelnost, s níž souvisí také propojení tématu s mystikou. Miyazakiho obraz přírody reflektuje jeho vnímání tohoto prostoru jako něčeho tajemného, přesahujícího realitu, proto ji odmítá ukazovat jako křehkou a neschopnou se bránit, což se odráží v důrazu na její destruktivní sílu. I v pozitivních příbězích cílících na velmi mladé publikum je toto zobrazeno, viz Totorův řev nebo tsunami, kterou způsobí Ponyo. V Miyazakiho filmech s přírodou interagují vesměs nedospělé, někdy přímo dětské postavy, u nichž se předpokládá v úvodu zmiňovaná schopnost komunikace

s alternativními vrstvami reality nebo světy nepřístupnými dospělým. To pomáhá definovat Miyazakiho verzi přírody jako něčeho inherentně mystického/nadpřirozeného.

Miyazakiho pohled na přírodu je reflektován také v její vizuální stylizaci, která je detailněji analyzována v kapitole věnované konstrukci časoprostoru. Zobrazení přírody v kombinaci s výše zmíněnými tematickými specifiky svědčí o Miyazakiho záměru zprostředkovat ve filmech vlastní vizi přírody jako komplexního autonomního světa existujícího paralelně a rovnocenně s civilizací, a ten je možné vnímat jako autorský.

Spojení s tématem dospívání, které bylo možné sledovat u předchozích dvou témat, zde chybí, ačkoliv už byl zmíněn význam dospívajících a dětských postav v kontextu tohoto tématu. Je ale možné identifikovat silný vztah mezi přírodou a tématem mystiky, který je podmíněn spíše logikou a reáliemi, než interpretací, a je vysvětlen v následující kapitole.

4. 2. 5. Mystika

Mystika je jediným tématem, jehož přítomnost je zcela podmíněna konkrétními faktory - zasazení příběhu do realistického diegetického světa (soudobého nebo historického Japonska) a příroda. Umístění děje do nějaké varianty Japonska je k tematizaci mystiky nezbytné, protože řeč je zde výhradně o japonské mytologii a japonském náboženství. Zejména v případě fantaskních fikčních světů je vhodné předpokládat, že v rámci nich existuje i jejich vlastní náboženství a mytologie, v nichž může být možné vysledovat inspirace buddhismem, šintoismem i ostatními světovými náboženstvími nebo mytologiemi, ale logicky nelze hovořit o tematizaci konkrétně japonské mystiky, protože se nejedná o Japonsko. Samozřejmě existují případy, kdy se příběh odehrává ve fikčním prostoru v rámci realistického diegetického světa – fikční japonské vesnici nebo měste. V takovém případě je rozhodování, zda dochází k tematizaci japonské mytologie nebo náboženství komplikovanější, zejména pokud v příběhu figurují kromě mytologických prvků také prvky pohádkové.

Příroda toto téma podmiňuje na základě principů samotných náboženství. Odell a LeBlanc zmiňují, že zejména v případě šintoismu je vazba na environmentální otázky ve filmech velmi silná.¹⁰⁵ Jedním z principů šintoismu je život v souladu s přírodou, který

¹⁰⁵ Odell a LeBlanc, s. 30.

je výrazně tematizován hlavně v Miyazakiho filmech. Pokud mezi tématy filmu není příroda, pravděpodobně v něm není tematizována ani mystika.

Identifikace těchto dvou klíčových faktorů výsledovaných na základě analýz jednotlivých filmů a vysvětlení podmíněnosti tematizace mystiky umožňuje předem určit, že mystika se nikdy neobjevuje jako samostatné dominantní téma, vždy je doprovázena jiným dominantním tématem nebo je sama pouze tématem vedlejším. Dále platí jedno obecnější tvrzení - pokud příběh není alespoň částečně založen na mytologii a náboženství, tyto věci nejsou tematizovány, protože tematizovány být nemusí. Stále však může docházet k zobrazení prvků odkazujících k náboženství, například rituálů nebo svatyní, aniž by jejich přítomnost měla zásadní vliv na příběh.

Mystika v Miyazakiho tvorbě

Z Miyazakiho filmů je mystika tematizována ve třech filmech - *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke* a *Spirited Away*. Všechny filmy pracují s realistickým diegetickým světem a zabývají se vztahem lidí a přírody, ačkoliv každý poněkud jiným způsobem.

Ve filmu *My Neighbour Totoro* jsou zobrazeny dvě podoby přírody - běžná, otevřená komukoliv, a spirituální, kterou vnímají především děti. Děj se odehrává na venkově, kde lze, i na základě zobrazeného tradičního způsobu života (zemědělství jako dominantní způsob obživy, absence nadbytečné technologie, příroda narušena civilizací jen dle potřeby), předpokládat stále silné náboženské smýšlení. To potvrzuje jednak otevřenost místních vůči Meiným a Satsučiným spekulacím o nadpřirozenu (Kantova babička věří na *susuwatari*) i opakované zobrazování hojně přítomných svatyní. Dívky se schovají před deštěm v malém buddhistickém svatostánku a když později čekají na otce na autobusové zastávce, Mei zjistí, že jsou obklopeny svatyněmi pro liščí duchy *kitsune*.



Nejvýraznějším náboženským prvkem ve filmu je kafrovník. Je centrem veškeré spirituální a nadpřirozené aktivity, stejně jako je centrem lesa. V jeho kořenech bydlí několik Totorů a je ukázáno, jak se v noci v koruně shromažďují *susuwatari*. Vede němu obyčejná cesta lesem, ale také skrytý tunel, který je zjevně přístupný jen dětem a jen v určitých chvílích, protože je určen primárně pro Totory a vede přímo do centra jejich hnízda. V těsné blízkosti stromu stojí šintoistická svatyně a strom samotný je ozdoben girlandou z rýžového papíru, který ho označuje jako posvátné místo.



Zobrazení náboženských projevů v *My Neighbor Totoro* bylo pojato tak, aby co nejpresněji reflektovalo skutečný přístup k uctívání lokálních panteonů, přestože tvorové ve filmu zobrazení nejsou oficiální součástí japonského mytologického kánonu a byli vytvořeni Miyazakim pro potřeby filmu (to se týká hlavně Kočkobusu – jeho primárním účelem je apel na dětského diváka, nikoliv přesná reprezentace konkrétního božstva či ducha). Miyazaki o aspektech zobrazení náboženských a mytologických prvků mluví v rozhovoru obsaženém ve *Starting Point*, který původně proběhl v roce 1988. Vysvětluje, proč Totorové obývají temnou část lesa a jsou aktivní zejména v noci, stejně jako *susuwatari* – temnota v japonském vnímání není synonymní s něčím negativním, je místem, kde bohové sídlí nejčastěji. Nejde o úplné převrácení této dichotomie včetně souvisejících konotací, pouze o to, že temnota je v tomto prostředí vnímána jako mocnější než světlo. Proto jsou chrámy a svatyně ve stínech, a proto i Totorové žijí uprostřed hlubokého lesa. Mají vyvolat respekt, případně posvátný strach – Miyazaki vzpomíná na návštěvu jedné takové svatyně v Okinawě v doprovodu svých dětí. Místo

jim přišlo děsivé, protože budilo dojem, že je skutečně něčím obydlené.¹⁰⁶ Zobrazení náboženských praktik je založeno na reálných zkušenostech samotného autora. Podobné pocity jsou zde ukázány v reakcích obou dívek na posvátná místa – například Mei pohled na sošky lišek ponořené ve stínu vyděsí, proto se běží schovat za Satsuki.

Mytologie je v *My Neighbor Totoro* primárně součástí dominantního tématu vztahu lidí a přírody. Zosobnění přírody v postavě Tatora je možné díky aplikaci šintoistických principů, které tu však nejsou explicitně adresovány. Obě děti existenci Tatora přijímají okamžitě, bez vazby na náboženství, která je jim až později vysvětlena otcem. Je pro ně v první řadě nadpřirozenou entitou, ačkoliv pro místní je, soudě dle označení stromu, entitou spirituální. Vztah mezi lesními duchy a protagonistkami je paralelou kýžené rovnováhy mezi lidmi a přírodou, kterou šintoismus káže.

Podobný přístup k tématu je pozorovatelný v *Princess Mononoke*, kde opět dochází k využití mytologie v rámci dominantního tématu koexistence civilizace a divoké přírody. Narozdíl od *My Neighbor Totoro* zde zobrazení bohové/duchové nejsou mírumilovní, nýbrž divocí a agresivní. Reprezentují Miyazakiho myšlenku, že příroda by neměla být zobrazována pouze jako křehká a zranitelná. V souvislosti s tímto filmem Dani Cavallaro mluví o tom, že zobrazení mytologie nemusí být omezeno na reprodukci již existujících božstev a stvoření, objevují se i nové prvky odvozené od těch existujících.¹⁰⁷

Příběh se odehrává v období Muromachi a náboženství hraje v životech lidí velkou roli. Lidé si jsou vědomi existence bohů v lesích, které obklopují jejich osady, a většinou k nim chovají respekt. Představitelé víry jsou uznávanými a vysoce postavenými členy komunit, viz kněžka z Ashitakovy vesnice, jejíž zodpovědností je poskytnout důstojný odchod ze světa otrávenému bohovi a zaručit tak bezpečí pro svou vesnici, stejně jako předvídat důsledky této události. Ona také předsedá radě starších, která rozhoduje o osudu Ashitaky.

¹⁰⁶ Miyazaki, SP, s. 359.

¹⁰⁷ Cavallaro, s. 122 a 138.



Tuto postavu lze v rámci zobrazení víry kontrastovat s Eboshi, která sice existenci bohů uznává, ale jejich vliv na životy lidí už tolik ne. Vyznačuje se velmi racionálním pohledem na svět a skutečnost, že otevřeně plánuje zabít mocného lesního ducha, naznačuje, že bohy považuje za přinejmenším rovnocenné sobě, ne-li rovnou za přežitky dávných časů.

Božstva, *kami*, jsou zde nejdůležitějším prvkem mystiky odkazujícím k šintoismu. Nejsou tu ukázáni jako pasivní prezence koncentrované na specifická posvátná místa, patří jim celý les a obývají formy tamějších zvířat. Od běžných vlků, divokých prasat a opic je lze rozeznat hlavně na základě velikosti – jsou nadměrně velcí, i v kontextu časového zasazení (už bylo zmíněno, že Miyazaki přisuzoval redukci velikosti některých druhů hlavně zmenšení jejich přirozených prostředí).



Moro a Nago nejsou specifickými postavami z japonského folklóru, zastupují *kami* jako celek. Existují po boku proměnlivého Lesního ducha, který je zcela vymyšlený

Miyazakim. Ve dne má podobu chiméry a je nazýván *shishigami*, v noci se mění v masu vágně antropomorfní průhledné hmoty a narůstá do obrovských rozměrů. Tato forma je označována jako *didarabotchi*, noční chodec.



Nejednotnost jeho podoby je možná reflexí Miyazakiho nejistoty ohledně přiřazování konkrétních forem bohům, kterou v souvislosti s Lesním duchem zmínil.¹⁰⁸ Duch je benevolentnější, než Moro a Nago, ale zároveň nepředvídatelný a zjevně ne všemocný. Je možné zranit ho, respektive oddělit jeho hlavu a Eboshi se to nakonec daří. Následkem však není jeho smrt, ale transformace ve všepožírající černou hmotu. Les zaniká zároveň s ním a zároveň s ním je také obnoven. Jsou v něm reprezentovány šintoistické principy, i když je evidentní přesah této postavy do oblasti čistě fantastických tvorů.

Kami nejsou jediným explicitním odkazem na japonskou mytologii. Ačkoliv nemají zásadní vliv na příběh, velmi výrazným prvkem jsou stromoví duchové *kodama*. Jsou jich stovky, nemluví a jejich úmysly je těžké rozpoznat, soudě podle reakce jednoho z vojáků ve scéně po jednom ze střetů lesa a civilizace, kdy se Ashitaka snaží dostat zraněné zpět k jejich lidem. *Kodama* projevují ambiguitu vlastní i zobrazeným *kami*.



Zatímco *My Neighbor Totoro* zobrazuje mytologii v kontextu pozitivního vztahu mezi člověkem a přírodou, *Princess Mononoke* ji využívá k zobrazení konfliktu těchto dvou stran. Tomu je přizpůsobeno i to, jaké aspekty povahy božstev jsou vyzdvíženy – agresivní bohové jsou reprezentací divoké přírody, zatímco Totoro personifikoval

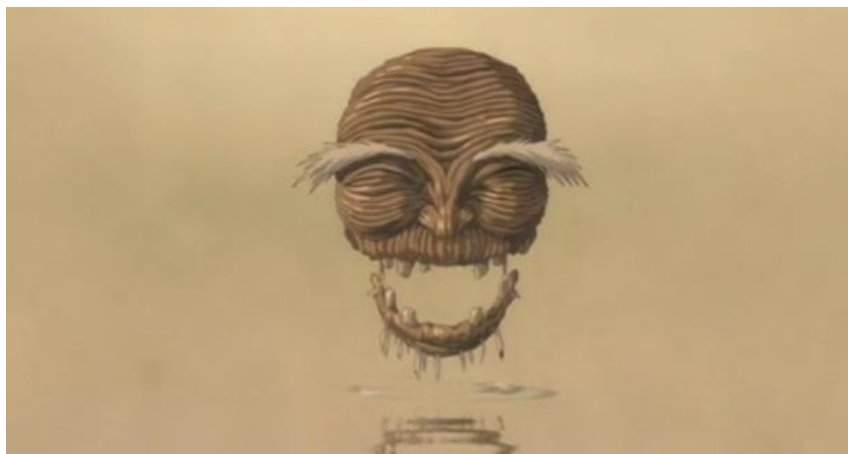
¹⁰⁸ Miyazaki, TP, s. 115.

přechodné prostředí částečně civilizované přírody. Oba filmy pracují hlavně se smyšlenými mytologickými bytostmi, v *Princess Mononoke* ale dochází k explicitnímu zobrazení i těch kanonických, kdežto v předchozím snímku je jejich přítomnost pouze naznačena skrz přítomnost jejich svatyní. Fiktivní mytologické postavy pak mají v obou případech základ v japonském folklóru a reflektují principy šintoismu, i když jsou primárně produktem Miyazakiho tvůrčích tendencí.

Spirited Away je posledním filmem, v němž se téma mystiky objevuje, ale v mnohem menší míře, což je způsobeno i minimální tematizací vztahu, který hrál tak velkou roli v předchozích dvou filmech. Spirituální prvky jsou zde hlavně ozvláštňujícím prvkem prostředí, v němž jsou kombinovány s těmi pohádkovými. Přestože se většina příběhu odehrává mimo realistické prostředí, film stále splňuje tuto podmínku, protože svět, v němž Chihiro uvízne, existuje v rámci realistického diegetického Japonska – jde o paralelní, lidem obvykle nepřístupný svět duchů. Celé město je koncipováno jako zážitkový distrikt pro pohádkové i mytologické tvory, což samo o sobě svědčí o oprostění se od realistického zobrazení šintoistických nebo buddhistických principů. Svatyně v temných koutech lesa jsou zde nahrazeny prosvětlenými lázněmi a restauracemi jasně indikující Miyazakiho příklon k fantaskním obrazům a konceptům.



Objevují se tu postavy *kami*, z nichž nejlépe identifikovatelný je říční bůh, který je zároveň jediným příkladem reprezentace nějakého vztahu člověka a přírody. Říční bůh přichází do lázní tak zdeformovaný znečištěním, že je považován za Boha zápachu. Vyjma Hakua je také jedinou takovou postavou, která má nějaký výrazný vliv na příběh – Chihiro od něj za koupel dostane bylinkový lék, co později použije pro Hakua.



Haku je postavou inspirovanou mytologií, je duchem řeky schopným transformace v draka, ale opět je tu patrný příklon spíše k pohádkovým elementům. Míra jeho dobrovolné interakce s Chihiro je poněkud netypická pro mytologickou figuru, je-li bráno v potaz jejich zobrazení v předchozích filmech. Totoro sice interaguje s Mei a Satsuki poměrně často, ale nekomunikují společným jazykem, bohové z *Princess Mononoke* lidi pro změnu nenávidí. Haku na druhou stranu komunikuje s Chihiro od samého začátku a navíc ve formě paralelní k té její – má podobu dvanáctiletého chlapce. Bohové a duchové šintoismu lidské formy obvykle neobývají.

Posledním kvasimytologickým prvkem je postava Bezpáteřníka, který je obrazem ambiguitu typické pro mnoho šintoistických božstev a duchů. Má neurčitou formu a podobně jako Totoro nebo Lesní duch nekomunikuje řečí, pouze zvuky. Zpočátku je velmi pasivní, ale poté, co pozná nenasytnost osazenstva lázní, se mění v agresivní žravé monstrum. Nikdy není specifikováno, čím přesně Bezpáteřník je, a Miyazaki sám ho nepřímou označuje za reprezentaci neurčitosti a absentující identity.¹⁰⁹

Ve *Spirited Away* lze tedy mystiku považovat za jedno z vedlejších témat, ačkoliv ani mezi nimi není příliš výrazné. Spirituální prvky tu mají hlavně ozvláštňující a ve vztahu k Chihiro zcizující funkci v rámci prostředí. Jsou kombinovány s prvky pohádkovými, které v tomto případě celkově převažují. Inspirace šintoismem je tu ale očividná v četných zvířecích formách, opakovanému zmiňování bohů a duchů, jejich samotná přítomnost a také ve způsobu, jakým jsou vystavěny postavy Hakua a Bezpáteřníka – Haku je fantaskní variantou šintoistických duchů asociovaných se

¹⁰⁹ Miyazaki, TP, s. 222.

specifickými místy, jehož alternativní podoba lidského dítěte ho činí přístupnějším pro dětského diváka i pro samotnou protagonistku, a *Bezpečník* je personifikovanou ambivalencí a nevyzpytatelností vlastní různým mytologickým stvořením. Oba kombinují různé aspekty japonského náboženství a mytologie, aniž by odkazovali ke konkrétním božstvům nebo stvořením.

Mystika není tematizována ve filmech *Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*, *Kiki's Delivery Service*, *Porco Rosso*, *Howl's Moving Castle*, *Ponyo* a *The Wind Rises*, tedy ve většině Miyazakiho filmů. Kromě *Porco Rosso* a *The Wind Rises* se všechny odehrávají ve fantaskních světech, které velmi pravděpodobně obsahují mytologii vlastní, ovlivněnou specifiky konkrétního světa.

Nausicaa of the Valley of the Wind obsahuje náboženský prvek, který, i když je velmi důležitou součástí klimaxu příběhu, nelze považovat za tematizaci japonské mystiky, protože jednak není zasazen v realistickém světě a jednak je mnohem bližší křesťanské mytologii - *Nausicaa* je po svém zmrtvýchvstání odhalena jako spasitel, o kterém mluvilo na začátku zmiňované proroctví. Jako možnou vazbu na japonskou mytologii, která je silně založena na přírodě, lze vnímat skutečnost, že *Nausicaa* byla uzdravena ohnu. Příroda si ji zvolila jako svého reprezentanta, novodobé přírodní božstvo. Vzhledem k tomu, že příběh končí po Nausičině návratu a její předpokládaná nová pozice není dále rozvedena, nejde o dostatečnou reprezentaci tohoto tématu.

V *Laputa: Castle in the Sky* se pracuje zejména s mytologií vlastní diegetickému světu, jejíž součástí království Laputy je. Existují tací, kteří nevěří, že létající civilizace vůbec existovala, navzdory fyzickým důkazům, což z Laputy činí víceméně mytologický prvek. Celý koncept Laputy lze také číst podobným způsobem, jako konec předchozího filmu, tedy něco blížící se křesťanské mytologii - *Laputa* je nebeským královstvím s utopickou společností poháněnou magickým přírodním zdrojem, srovnání s rájem se nabízí a je logické.

Kiki's Delivery Service, *Porco Rosso*, *Howl's Moving Castle* a *Ponyo* obsahují zejména pohádkové prvky, přičemž některé (například zoomorfismus) by bylo možné najít i v mytologii, zde jsou však vždy důsledkem kanonicky existující magie. V *Porco Rosso* jsou i ty upozaděny ve prospěch vcelku realistického příběhu zobrazujícího

kulturu, která obklopuje létání. Nejvíce se nějakému zobrazení animismu blíží film *Ponyo*, který je ale koncipován primárně jako adaptace pohádky. Stále se zde objevuje bohyně oceánu, tedy bytost mytologická, ale není blíže specifikována asociace s konkrétní mytologií. Úplně poslední z filmů, *The Wind Rises*, je pak dominantně realistickým příběhem zaměřeným na létání, ojedinělé fantaskní prvky se objevují pouze ve snových sekvencích protagonisty a ani v tom případě nemají s mystikou spojitost.

Mystika v ostatní tvorbě studia

Z ostatních tvůrců Studia Ghibli se mystikou zabývá pouze Isao Takahata. Toto téma je dominantním ve dvou jeho filmech, *Pom Poko* a *The Tale of The Princess Kaguya*. V obou případech jde o zpracování existujících mýtů, narozdíl od Miyazakiho filmů, kde figurovaly zejména postavy pouze inspirované takovými mýty. Oba filmy se odehrávají v realistickém prostředí, které umožňuje identifikovat spirituální prvky jako náležící japonské kultuře, a v obou filmech je také výrazně tematizován vztah člověka a přírody, opět reprezentován interakcemi mytologických stvoření s civilizací.

Pom Poko v detailu představuje kulturu *tanuki*, stvoření v podobě mývalů, kteří jsou známí svou veselou povahou, oblibou večírků, leností a schopností metamorfózy.¹¹⁰ Spadají do stejné kategorie jako *kitsune*, liščí duchové s podobnými schopnostmi, jejich nejvýraznější charakteristikou je vychytralost. Oba druhy lze označit za morálně ambivalentní, což lze odvodit z drastických důsledků opatření, která mývalové implementují, aby zastavili odlesňování kopců Tama - jejich pastí si hned ze začátku vyžádají několik lidských obětí a mývalové to přesto oslavují jako úspěch. Uvědomují si, že lidé přišli o život, a někteří z nich dokonce požadují, aby byla zesnulým projevna náležitá úcta, ale euforie z toho, že práce hrozící zničením jejich domova byly pozastaveny, je příliš velká.

¹¹⁰ Odell a LeBlanc, s. 96.



Pom Poko je jediným filmem, v němž by mystiku bylo možné považovat za individuální dominantní téma, díky míře detailu, s níž je komunita *tanuki* zobrazena. To je podpořeno již zmiňovaným pseudodokumentárním stylem filmu – je zde pár vybraných aktérů, pomocí kterých navazuje divák s komunitou vztah, dění je komentováno vypravěčem, který osciluje mezi odosobněným hlasem a členem komunity, děj je částečně fragmentovaný a to umožňuje pokrytí většího množství aspektů této specifické kultury. Je sice představena hlavně prostřednictvím konfliktu s lidmi, ale zároveň se v rámci komunity rozvíjejí dílčí narativní linie, které by v případě potřeby mohly sloužit jako ty dominantní v rámci celého příběhu – nesoulad mezi agresivním militaristou Gontou a zbytkem stále relativně mírumilovné mývalí komunity, milostný vztah Shoukichiho a Okiyo, nebo mladí mývalové osvojující si umění metamorfózy. V žádném jiném z analyzovaných filmů vycházejících ze šintoismu navíc není tolik jasně diferencovaných osobností, které přispívají ke komplexitě zobrazení této mytologické komunity. Jsou zde jasně definované autoritativní/rodičovské figury (Tsurugame a Oroko), pozitivní a inteligentní protagonista (Shoukichi), jeho atraktivní ženský protějšek (Okiyo), excentričtí starší i jasně definovaný antagonista (Gonta). Ve srovnání s *tanuki* byla všechna ostatní zobrazení božstev a duchů relativně plochá, nejspíš za účelem zachování mysticismu a odstupu mezi nimi a lidmi. Například v *Princess Mononoke* byla při zobrazení některých lesních božstev zdůrazněna pouze určitá charakteristika, která měla nějaký přesah. Jejich divokost reflektovala Miyazakiho uvažování o povaze přírody samotné, vztahy v rámci jejich komunit jsou ukázány jako hierarchizované, ale nijak dále specifikovány nejsou. *Tanuki* jsou také definováni jejich inherentní vazbou na přírodu, ta motivuje jejich činy a je neoddělitelnou součástí jejich způsobu života, ale charakterizace individuálních postav v rámci komunity tuto vazbu přesahuje.

Kromě samotných *tanuki* lze ve filmu identifikovat řadu dalších prvků odkazujících zejména k šintoismu. Výše zmínění *kitsune* se zde objevují také a je demonstrována jejich známá vychytralost. Jsou zobrazovány svatyně a přetrvávající vztah moderní civilizace ke starým náboženským praktikám, viz scéna, kdy *tanuki* inscenují zjevení liščího ducha v ohrožené svatyni a to je veřejností přijato s odpovídající skepsí, ale úctou, podobně jako přehlídka duchů. Mytologie je v *Pom Poko* nejen součástí dominantního tématu vztahu přírody a člověka, ale má potenciál fungovat i jako autonomní dominantní téma. Pracuje s prvky a postavami přímo převzatými z mytologie, nikoliv pouze inspirovanými, a staví je do samého centra příběhu.

The Tale of The Princess Kaguya je ojedinělým případem, kdy dochází k adaptaci celé konkrétní legendy. Mystika je nejen jedním z témat filmu, je jeho celým obsahem. Takahata vychází z příběhu o řezači bambusu, který byl adaptován již několikrát, nikdy však médiem animace. Její styl reflektuje umění z období, kdy příběh původně vznikl, což film výrazně odlišuje od zbytku produkce Studia Ghibli (v kontextu Takahatovy tvorby je to ale už druhý snímek animovaným takto distinktivním stylem - prvním byl film *My Neighbors the Yamadas*). Takahata do původního příběhu také přidal několik elementů, například jednu z nejdůležitějších vedlejších postav, Sutemaru.¹¹¹



¹¹¹ Odell a LeBlanc, s. 149.

Rozdíl mezi *The Tale of The Princess Kaguya* a ostatními zde analyzovanými filmy je hlavně v tom, že doposud převládaly odkazy k šintoismu, zatímco tento příběh má původ v japonském buddhismu. Největší koncentrace buddhistických obrazů se objevuje v poslední scéně, kdy procesí bohů sestupuje z Měsíce, aby Kaguyu odvedli domů¹¹², lze je ale identifikovat již v předchozích scénách dvoření, kde jsou prvky japonského buddhismu zmiňovány po boku čínské mytologie.



Každý z nápadníků přirovnává Kaguyu k mytologickému pokladu. První hovoří o větvi ze vzácného stromu z čínské hory Horai (v čínštině Penglai)¹¹³, který má mít stříbrné kořeny, zlatý kmen a místo ovoce nese perly, druhý slibuje princeznu uctívat jako motlítební kamennou misku samotného Buddha, třetí o látce utkané z kožešiny ohnivě krysy a další o drahokamu na dračím krku. Poslední z nápadníků ve své lichotivé analogii žádný folklórní odkaz nepoužívá. Muži jsou následně vyzváni, aby dostáli svému slovu a ony nedosažitelné poklady Kaguyi přinesli jako důkaz své oddanosti (což někteří z nich také udělají, ale samozřejmě jde o padělky).

Podobně jako šintoistická božstva, i Kaguya je do značné míry definována svým vztahem k přírodě, ten tu ale není tak důležitý v souvislosti s mytologií, jako v souvislosti s tématem dospívání. Lze však předpokládat, že dysforie, kterou Kaguyi život mezi mětskou vrchností způsobuje, je přinejmenším částečně způsobena tím, že

¹¹² Tamtéž, s. 150.

¹¹³ THEOBALD, Ulrich. Mt. Penglai. [online]. ChinaKnowledge.de. [citováno 4. 1. 2020]. Dostupné z: <http://www.chinaknowledge.de/History/Myth/personspenglai.html>.

princezna vzešla z přírody v tom nejdoslovnějším slova smyslu. Jak už bylo řečeno v analýze tématu přírody, Kaguya zastupuje přírodu v dichotomii urbanizovaného a rurálního prostředí. Stejně jako ostatní božstva a jiné mytologické bytosti pomáhá definovat přírodu jako centrum spirituální aktivity a tím pádem ji povyšuje na aktivního aktéra příběhu namísto pouhého prostředí.

Mystika je v *The Tale of The Princess Kaguya* v unikátním postavení mezi analyzovanými filmy. Pracuje se zde více s buddhismem namísto šintoismu, jde o adaptaci legendy, takže téměř veškerý zobrazovaný obsah je mytologický a zároveň jsou tu spirituální prvky zobrazovány v podobných zápletkách, jako v předchozích filmech. Mystika je dominantním tématem v rámci něhož lze identifikovat témata další – dospívání jako druhé téma hlavní a vztah s přírodou jako téma vedlejší.

Podobně jako v případě Miyazakiho, ve většině filmů ostatních tvůrců Studia Ghibli mystika není mezi dominantními ani vedlejšími tématy - *Grave of the Fireflies*, *Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart*, *My Neighbours the Yamadas*, *The Cat Returns*, *Tales from Earthsea*, *The Secret World of Arrietty*, *From Up on Poppy Hill* a *When Marnie Was There*. Pouze v jednom případě je to motivováno zcela fikčním diegetickým světem – *Tales from Earthsea* je adaptací fantasy s již existující mytologií v rámci vlastního diegetického světa, nemůže tedy tematizovat japonskou mystiku. Zbytek lze rozdělit na příběhy soustředící se na reálné události nebo přinejmenším události zasazené v běžném každodenním životě (*Grave of the Fireflies*, *Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart* a *My Neighbours the Yamadas*) a příběhy odehrávající se v realistickém prostředí s výraznými fantaskními prvky (*The Cat Returns*, *The Secret World of Arrietty* a *When Marnie Was There*).

Grave of the Fireflies realistickým způsobem zobrazuje život dětí v průběhu války a film je prost takřka jakýchkoliv prvků, které by tuto realističnost narušovaly (jediným jsou duchové protagonistů objevující se na samém začátku, kteří následně fungují jako průvodci příběhem). Absentuje tu také tematizace vztahu člověka a přírody, prostřednictvím čehož by mohla být tematizována i mystika. Dominantními tématy filmů *Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart* a *My Neighbors the Yamadas* jsou zase výhradně vztahy mezilidské. Podobně je tomu ve *When Marnie Was There*, kde se

sice objevuje prvek nadpřirozena, ale zároveň je dominantním tématem rodina a dospívání.

The Cat Returns se v realistickém prostředí odehrává jenom částečně, ale v příběhu přítomné fantaskní prvky lze považovat spíše za pohádkové než mytologické – figuruje zde zlý král, krásný princ a narativní linie věnovaná záchraně dívky v nesnázích, což jsou všechno archetypy typické pro pohádky. Ani skutečnost, že se jedná o království koček není motivována mytologií, film je volným pokračováním *Whisper of the Heart* a je pouze založený na sošce kočičího barona, která se ve starším filmu objevila. *The Secret World of Arrietty* zase pracuje s velmi specifickým fantaskním prvkem pocházejícím z britské dětské literatury. Mystika není tematizována ani v původním textu, z něhož byl koncept pidilidí přenesen do prostředí japonského venkova v prakticky nezměněné podobě.

Zatímco ve většině Miyazakiho filmů byla absence tématu mystiky motivována zasazením jejich příběhů do fikčních diegetických světů, v tvorbě ostatních tvůrců jde zejména o to, že spirituální prvky by v příbězích byly redundantní. Většina z nich splňuje požadavek využití Japonska jako prostoru, v němž se příběh odehrává, ale nezabývají se tématem přírody, které by tematizaci mystiky umožnilo.

Shrnutí

Mystika obecně není tématem specifickým pro jen jednu kategorii filmů, ale přesto lze některé aspekty jeho použití považovat za projevy Miyazakiho autorství. Výskyt sám o sobě indikátorem autorství není, počet filmů, v němž je mystika mezi dominantními tématy, je v obou analyzovaných kategoriích vyrovnaný a jedná se o menšinu celkového počtu filmů. Obecně platí, že toto téma se v tvorbě Studia Ghibli neobjevuje tak často jako ostatní zde analyzovaná témata.

1. Jako **dominantní téma** lze mystiku identifikovat ve dvou Miyazakiho filmech (*My Neighbour Totoro* a *Princess Mononoke*) a dvou filmech z ostatní tvorby studia (*Pom Poko* a *The Tale of The Princess Kaguya*).
2. Jako **vedlejší téma** se mystika objevuje v jednom Miyazakiho filmu (*Spirited Away*), v tvorbě ostatních tvůrců se téma v této pozici neobjevuje vůbec.

3. Sedm Miyazakiho filmů (*Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Laputa: Castle in the Sky*, *Kiki's Delivery Service*, *Porco Rosso*, *Howl's Moving Castle*, *Ponyo* a *The Wind Rises*) a deset filmů z ostatní tvorby studia (*Grave of the Fireflies*, *Only Yesterday*, *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart*, *My Neighbors the Yamadas*, *The Cat Returns*, *Tales from Earthsea*, *Secret World of Arrietty*, *From Up on Poppy Hill* a *When Marnie Was There*) toto téma **neobsahuje**.

V rámci vztahů mezi tématem mystiky a dalšími tématy nelze pozorovat signifikantní projev Miyazakiho autorství. Vazba mezi přírodou a mystikou, která je nejdůležitějším vztahem, jehož je toto téma součástí, je motivována reáliemi, nikoliv autorským záměrem. Opět je tu ale zdůrazněna ona schopnost dětí interagovat s různými rovinami reality, které jsou dospělým uzavřeny, na niž bylo odkazováno už při sumarizaci Miyazakiho pojetí přírody, i to je ale dáno právě inherentním spojením těchto dvou témat. Mystika je v Miyazakiho filmech obsahem přírodních prostorů, režisér ji využívá k reprezentaci jejich nadpřirozeného potenciálu, ale původní spojení nebylo inciováno jím.

Za projev autorství lze ale v případě Miyazakiho považovat skutečnost, že se mytologií nebo náboženstvím inspiruje, spíše než aby do příběhů integroval již existující prvky. Totoro, Kočkobus, Moro, Nago, Lesní duch i říční bůh a Haku ze *Spirited Away* jsou postavy velmi očividně inspirované šintoismem, ale jinak kompletně smyšlené Miyazakim, který o procesu jejich vzniku také mluví v rozhovorech a esejích uvedených v knihách *Starting Point* a *Turning Point*. Narozdíl od Takahaty, který obrací k adaptaci existujících prvků nebo příběhů, Miyazaki ve svých filmech reprezentuje mystiku zejména pomocí nově vytvořených forem, které interagují s prostředím a ostatními postavami způsobem odrážejícím režisérovo vlastní smýšlení v určité oblasti, v tomto případě zejména jeho úvahy o přírodě a možnostech jejího zobrazení. Všechny postavy reprezentující náboženství a mytologii lze považovat za autorské prvky, přímo ovlivněné nebo reprezentující režisérovu specifickou vizi. Tato Miyazakiho tendence, pramenící i z neochoty přiřazovat formy kanonicky existujícím božstvům a duchům, se pak nezbytně odráží ve vizuální stránce jeho filmů a zobrazení specifických, zejména fikčních prostorů.

4. 2. 6. Létání

Způsob, jakým jsou v individuálních filmech tematizovány let nebo letová technologie, je předem částečně definován jejich žánrovým zařazením. Filmy inklinující k žánrům fantasy nebo sci-fi se v uchopení tohoto tématu nemusí omezovat na existující způsoby letu, stroje nebo události, v nichž let hrál významnou roli, naopak je v nich větší prostor pro stylizaci vizuální i významovou. K té také dochází a je jedním z autorských prvků Miyazakiho tvorby.

Létání v Miyazakiho tvorbě

Předběžně lze určit, že téma letu bude výrazněji zastoupeno v jeho tvorbě, a to na základě režisérova známého zájmu o letadla a jinou příbuznou techniku (specifické příklady uvádím u patřičných filmů). Odell a LeBlanc poukazují na to, že už před založením Studia Ghibli se v Miyazakiho pracích opakovaně objevovaly stylizované letouny, helikoptéry nebo vzducholodě. Jako příklad uvádějí seriál *Conan, the Boy in Future* (někdy také *Future Boy Conan*, 1978) a Miyazakiho celovečerní debut *Lupin the Third: Castle of Cagliostro* (1979).¹¹⁴ Analýza jeho novějších filmů ukazuje, že tato tendence ve vizuální stránce jeho tvorby přetrvává a pomáhá ustanovit tematizaci létání jako autorský prvek.

Laputa: Castle in the Sky je prvním filmem obsahujícím let i patřičnou technologii jako jedno z dominantních témat. Létání je výraznou součástí života i mytologie diegetického světa – název odkazuje k záhadnému létajícímu ostrovu, jehož existence je předmětem debaty a také předmětem zájmu protagonisty Pazua. Jako jediný je přesvědčený, že Laputa skutečně existuje, protože jeho otec o tom zanechal fotografické důkazy. Laputa má být dílem a domovem technologicky vyspělé a ve vzduchu ji drží letokámen, přírodní zdroj propůjčující schopnost levitace.

K Laputě a k létání mají silnou vazbu oba protagonisté příběhu. Pro Pazua je nález létajícího zámku způsobem, jak očistit odkaz zesnulého otce. Vyrůstal silně ovlivněn otcovou leteckou kariérou a inklinuje k podobné, staví si doma vlastní letadlo, aby mohl Laputu hledat sám. Sheeta je zase přímým potomkem laputské šlechty a následníci

¹¹⁴ Odell a LeBlanc, s. 25.

tamějšího trůnu, jak je později odhaleno. Jedinou fyzickou připomínkou jejího původu je přívěšek z letokamene, který je důvodem hlavního konfliktu. Kvůli němu je pronásledována vzdušnými piráty i armádními představiteli.

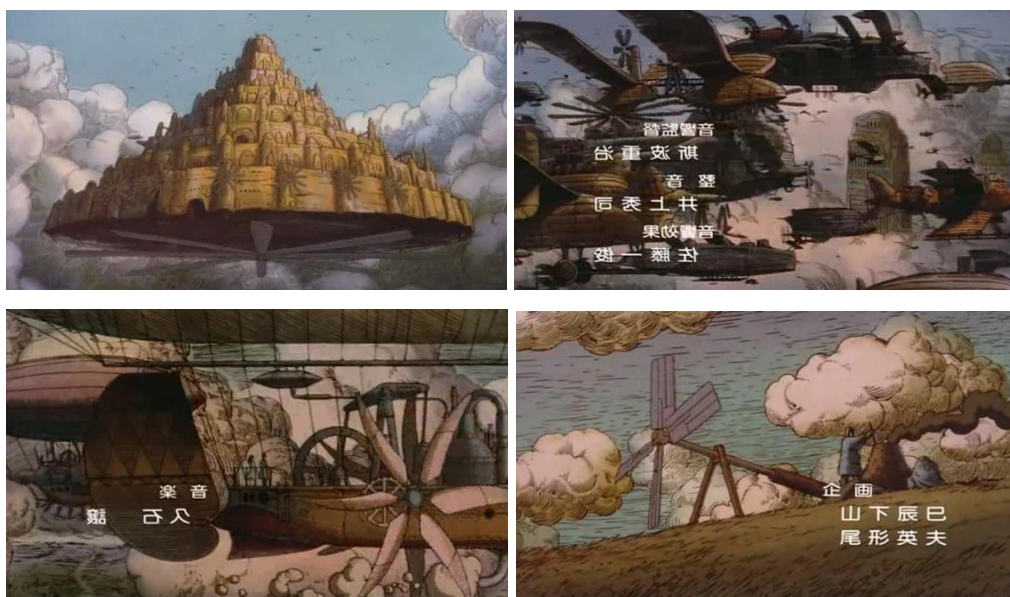
Vzdušní piráti jsou konceptem, který se objevuje i v *Porco Rosso*. Jsou hlavním prostředkem pro integraci komediálních elementů do obou příběhů. V *Laputě* figuruje gang pirátky Doly tvořený jejím manželem a početnými syny, a jeho protějškem v pozdějším *Porco Rosso* je gang Mama Aiuto. Obě skupiny jsou představeny jako antagonisté, ale nakonec se ukážou být spíše morálně ambivalentní.

Velmi výrazné jsou vizuální podobnosti obou skupin, zejména v oblasti stylizace jejich leteckého vybavení, která ovšem vždy koresponduje s celkovou estetikou příběhu. Dolin gang používá například tandemové letouny s křídly výrazně připomínajícími hmyz a vizuálně odkazující na *Nausicaa of the Valley of the Wind*, kde se vyskytuje značné množství obřího hmyzu připomínajícího tamější letadla a vzducholodě.



Dolin gang je prostředkem k zobrazení skutečného rozsahu významu létání pro lidi obývající tento diegetický svět. Jejich vzducholod' je nejen dopravním prostředkem, ale i domovem. Obsahuje ložnice, kuchyni i pracovnu, a celkově připomíná poměrně běžnou domácnost, pouze s tím rozdílem, že je většinu času ve vzduchu. Že jsou některé létající stroje konstruovány tak, aby poskytovaly svým pasažerům maximální komfort, bylo ukázáno již ve zcela první scéně filmu, kde Sheeta prchá z ložnice vojenské vzducholodi. Laputa byla svým způsobem extrémní variantou tohoto způsobu života, který létání v podstatě domestikoval.

Dominantní pozice tohoto tématu je dána předně jeho všudypřítomností a tím, že let je zobrazen jako definující dovednost civilizace. Letectví je mnohem rozvinutější, než například automobilový průmysl tohoto diegetického světa (Pazu dokonce komentuje setkání s automobilem slovy „To se hned tak nevidí.“). Už úvodní titulková sekvence poukazuje na kulturu vystavěnou na spolupráci s větrem a produkci velkého množství vysoce designově i funkčně diverzifikovaných létajících strojů. To je následně reflektováno ve vizuální stránce zbytku filmu, kde lze pozorovat podobnou rozmanitost v podobách lodí a letadel, jako i v Miyazakiho dalších filmech, včetně těch, kde toto téma mezi dominantními není.



Velmi dobrým příkladem toho je i *Porco Rosso*. Podle vlastních slov Miyazakiho je to velmi osobní film, protože kombinuje dvě jeho oblíbené věci – prasata a letadla. Helen McCarthy cituje jeho výroky týkající se *Porco Rosso* v úvodu odpovídající kapitoly její knihy. Miyazaki se otevřeně vyjádřil k tomu, že film vytvořil pro sebe, aby vyjádřil svou lásku k letadlům. Inspirace pro časové zařazení a estetiku příběhu pramenila z jeho obliby specifického druhu letadel.¹¹⁵ Miyazaki také vymyslel a navrhnul všechna letadla, která se ve filmu objevují, kromě letadla amerického pilota Curtise. Rozsáhle se inspiroval existujícími modely, ale modifikoval je podle potřeb filmu, například přetvořil Curtisovo původně závodní letadlo ve stíhačku. Jiná letadla jsou zase kombinací různých

¹¹⁵ McCarthy, s. 160.

prvků strojů, které si Miyazaki oblíbil nebo které si pamatuje z dětství. To je případ ikonického červeného hydroplánu hlavního hrdiny.



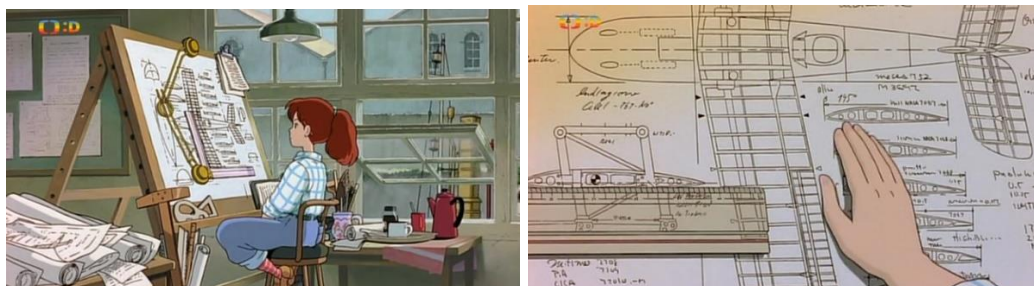
Řada skutečných letadel, na něž Miyazaki odkazuje pomocí jejich filmových protějšků, byla navržena italskými návrháři, které Miyazaki považuje za svého času absolutní mistry leteckého designu a velmi je obdivuje.¹¹⁶ Svědčí o tom i explicitní odkaz na italské letadlo z druhé světové války, Caproni Ca. 209 Ghibli (po kterém bylo ostatně pojmenováno celé studio) - ve filmu se název Ghibli objevuje na motoru, který Marcovi nabízí opravář Piccolo. McCarthy poukazuje na paralelní eleganci siluet v Marcově letadle a Ginině šatníku, která svědčí o významném postavení návrháře Caproniho mezi Miyazakiho inspiracemi.¹¹⁷ Diverzita letecké technologie, pramenící z Miyazakiho tvůrčího procesu kombinujícího realie s nostalgií a fantazií, je velmi dobře pozorovatelná například ve scéně Marcovy druhé konfrontace se vzdušnými piráty – gang tvoří šest, s Curtisem sedm letadel, z nichž každé je nejen jinak barevné, ale také jinak velké a jinak tvarované, což je divákovi ukázáno z ptačí perspektivy i pomocí krátké kamerové jízdy.

¹¹⁶ Tamtéž, s. 164 – 165.

¹¹⁷ Tamtéž.



Velká míra detailu a zaměření na letadla není limitována jen na jejich vzhled. Miyazakiho strýc vlastnil továrnu na letecké součástky a režisérova obeznámenost s konstrukcí těchto strojů je v *Porco Rosso* stejně výrazně patrná, jako jeho fascinace designem (jejíž původ lze mimo jiné vysledovat právě ve strýcově továrně). Je koncentrována do sekvence o rekonstrukci Marcova letadla. Ženy rodiny Piccolo přicházejí do továrny, aby nové letadlo postavily, sedmnáctiletá Fio poskytla ke všemu detailní nákresy, v nichž navrhla několik smělých úprav, a v centrální scéně této sekvence je ukázán proces výroby jednotlivých součástek za pomoci dobově odpovídajícího technického zařízení.¹¹⁸



¹¹⁸ Tamtéž, s. 166.



M. J. Robinson poukazuje na význam faktu, že se taková sekvence ve filmu vůbec nachází - dialog se v ní většinou točí okolo technických detailů konstrukce Marcova letadla a kromě nějaké charakterizace postavy Fio na první pohled nepřináší do příběhu nic významově zásadního. Jejím jádrem nejsou postavy a vlastně ani letadla, nýbrž proces jejich konstrukce, tedy něco explicitně odkazujícího k životu režiséra.¹¹⁹ Pomocí této sekvence je možné *Porco Rosso* bezpečně identifikovat jako Miyazakiho čistě osobní projekt, a zároveň potvrdit, že letecká technika je skutečně dominantním tématem filmu.

V *Porco Rosso* je létání zobrazeno jako něco definujícího dobu a prostor, v němž se příběh odehrává. Pro lidi žijící v této konkrétní oblasti na břehu Jaderského moře je to kulturní fenomén. Piloti jsou osobnosti, celebrity srovnatelné s filmovými hvězdami, viz Curtis, který se nakonec filmovou hvězdou skutečně stal a používá svůj věhlas mezi piloty k vábení žen. Mužnost pilota je přímo úměrná jeho dovednostem v kokpitu. Roztržky osobního charakteru tu lze řešit pěstním soubojem, ale také leteckým závodem, k jehož sledování se sejdou davy lidí.

Jak je patrné ze scény odventného závodu Marca a Curtise, létání je veřejností přijímáno téměř jako sport – chování obecnstva i způsob komentáře je připodobnitelný například k fotbalovému zápasu.



¹¹⁹ Robinson, s. 253.

Na závěr je vhodné zmínit, že všechny postavy, které se ve filmu objeví, mají s létáním nějakou spojitost. Dokonce i zpěvačka Gina vlastní hydroplán. Prostřednictvím nich jsou pak na téma létání navázána sekundární dílčí témata. Pomocí protagonisty (pilota / lovce hlav) se příběh dotýká vážnějších témat, jako je prožitek války v letectvu a s ním spojená traumata, gang Mama Aiuto je naopak zase dominantním komickým prvkem (čemuž odpovídá i extravagance a barevnost jejich strojů). Konstrukérka Fio a ostatní ženy z rodiny Piccolo poskytují feministický podtext a kontrast k maskulinitě personifikované v postavách sebevědomého Curtise a poněkud starosvětského Marca. Všechno je součástí komplexní a detailně zobrazené kultury, která je v diegetickém světě vystavěna kolem aktu letu, aniž by to letem bylo podmíněno. Skutečnost, že létání je v *Porco Rosso* dominantním tématem a přesto v podstatě nahraditelné, by činila z filmu otevřeně autorský počin i bez ohledu na celkový status tématu létání ve vztahu k Miyazakiho autorství.

The Wind Rises není pokračováním *Porco Rosso*, ale oba filmy přesto mají hodně společného z hlediska tematizace létání a leteckých technologií. Protagonistou filmu je skutečná historická postava, letecký konstruktér Jiro Horikoshi¹²⁰, a příběh je kombinací faktů o jeho životě a prvků adaptovaných z knihy Horiho Tatsua, *The Wind Has Risen* (odsud pochází narativní linka Naoko).¹²¹ Film sleduje Jiroa od dětství po dospělost a mapuje realizace jeho dětského snu navrhovat letadla, klimaxem čehož je konstrukce stíhaček A5M a A6M Zero.¹²² Létání je zde opět propojeno s válkou, což reflektuje další z Miyazakiho soukromých fascinací. Estetika válečné mechaniky mu byla blízká od dětství a to se netýkalo pouze letadel – Miyazaki ve *Starting Point* mluví o tom, s jakou oblibou kreslil také tanky a lodě.¹²³ Upozorňuje však, že ale není podporovatelem války,

¹²⁰ CHEN, Peter C.. *Jiro Horikoshi*. [online] World War II. Database. [citováno 1. 2. 2020]. Dostupné z: https://ww2db.com/person_bio.php?person_id=836.

¹²¹ BADER, N.H. *Miyazaki Hayao's Kaze tachinu (The Wind Rises) as an Homage to Hori Tatsuo*. 2017. [online] DOI:10.11588/br.2017.4.1165. [citováno 1. 2. 2020]. Dostupné z: [https://www.semanticscholar.org/paper/Miyazaki-Hayao's-Kaze-tachinu-\(The-Wind-Rises\)-as-Bader/0159c35e064206a2d3a7d5cdf1fbadbef65dde1d](https://www.semanticscholar.org/paper/Miyazaki-Hayao's-Kaze-tachinu-(The-Wind-Rises)-as-Bader/0159c35e064206a2d3a7d5cdf1fbadbef65dde1d).

¹²² The Editors of Encyklopaedia Britannica. *Zero*. [online]. Encyklopaedia Britannica. [citováno 1. 2. 2020]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/Zero-Japanese-aircraft>.

¹²³ Miyazaki, SP, s. 24.

přestože jeho zainteresovanost v této oblasti přetrvává.¹²⁴ To je reflektováno v postavě Jiroa, jehož zájmem jsou letadla, nikoliv zbraně, ale tvořil v době, kdy letadla a zbraně byly totéž. Film obsahuje reflexivní moment během jedné z jeho snových sekvencí, ve kterých Jiro celý svůj život komunikoval s duchem /představou návrháře Caproniho – během jejich posledního setkání Jiro vyjadřuje lítost nad destrukcí způsobenou jeho výtvořem, stíhačkou Zero, z nichž se ani jeden kus nevrátil.

Mnoho prvků, které se v rámci tématu objevily v *Porco Rosso*, jsou zde opakovány a maximalizovány. Postava Caproniho je tohoto nejvýraznějším příkladem. Zatímco v předchozím filmu na něj Miyazaki odkazoval hlavně implicitně, v podobě jednotlivých strojů nebo maximálně záběrem na značku Ghibli, zde je Caproni přímo jednou z postav. Lze tvrdit, že přímo ovlivňuje děj, přestože se vyskytuje pouze ve snových sekvencích. Je naznačeno, že se omylem ocitl ve snu malého Jiroa, který se zase omylem ocitl ve snu Caproniho, protože sdílejí touhu tvořit letadla.



Hned při jejich prvním setkání je Jiro konfrontován s obrazem první světové války a letadel jako ničivých a pomíjivých zbraní, ale Caproni mu vzápětí ukazuje svůj soukromý symbol poválečné naděje – komfortní civilní letadla, která vyrobí, až válka skončí. Jiro je ve svém odhodlání následovat kariéru v letectvu utvrzen právě Caproniho vizionářským přístupem k letadlům. Caproni je také tím, kdo mu radí nezastavovat navzdory komplikacím nebo neúspěchům, a nakonec tím, kdo mu připomíná, že svůj sen

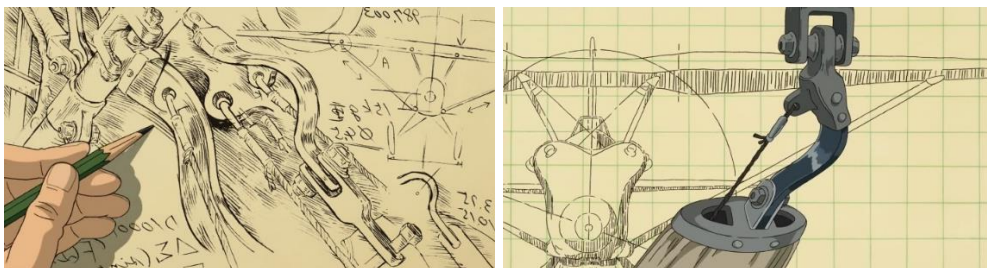
¹²⁴ Tamtéž, s. 399.

úspěšně realizoval. Explicitní zobrazení Caproniho jako až idealizovaného nestora leteckého průmyslu jasně reflektuje Miyazakiho vlastní obdiv k jeho dílu.

Dalším ze sdílených a zde intenzivněji akcentovaných prvků je asociace letadel a války. V *Porco Rosso* Miyazaki toto spojení neopomínal, ale zde je hlavní náplní většiny filmu a je nahlíženo z pozice konstruktéra, ne pilota. Pro Jiroa je práce na konstrukci válečných letadel především prostředkem, jak ventilovat svoje inovátorské a kreativní tendence a zároveň se učit od jiných, viz jeho návštěva Německa. I s Capronim se dělí o obraz svého vysněného „krásného letadla“. Je si vědom toho, že realizace jeho snu může přispět k budoucímu krveprolití, ale zároveň se jí nedokáže vzdát.



To, že protagonistou je konstruktér, má za následek detailnější zobrazení samotné výroby Miyazakiho oblíbených strojů. Film *Porco Rosso* nabízel perspektivu pilota a proces konstrukce byl zredukován do oné stále poměrně výrazné sekvence v Miláně, zde je však mnohem důležitější, než samotný akt letu. Jiro tráví spoustu času nad nákresy, hodně dialogu je věnováno laikům vzdáleným technickým aspektům konstrukce a jejich vysvětlování je místy také doplněno doprovodnou animací Jiroova nápadu, viz scéna, kde má navrhnout nové úchyty vzpěr a namísto toho pro letadlo vymyslí zcela nový systém.



Všechny jeho návrhy a všechny úspěšné i neúspěšné realizace těchto návrhů směřují k jeho ideálnímu stroji, vrcholu jeho konstruktérské kariéry a konci kreativních deseti let, o kterých mluví Caproni. Konstrukce letadel je tu tolik zdůrazněná a důležitá, protože je doslova Jiroovým životem.

Dochází zde ke glorifikaci létání a letadel, ale je kladena do kontrastu s jejich následným použitím výrazněji, než tomu bylo v předchozím filmu. Dochází k ní zejména vlivem protagonistovy neutuchající fascinace těmito stroji, opět reflektující režisérův vlastní pohled. Neexistuje tu ona davová fanouškovská mentalita, která byla s obrazem létání spojena v *Porco Rosso*, možná proto, že *The Wind Rises* se zabývá lidmi stojícími u jejich samotného zrodu. Letadla jsou tu popisována jako nádherné a prokleté sny (Caproniho slova) - nádherné z hlediska jejich tvůrců, prokleté z hlediska jejich pilotů, kteří v nich v obou světových válkách zabíjeli a umírali. Film obsahuje mnoho sugestivních obrazů válečné destrukce, jako hořící města a masy zničených letadel v Jiroově posledním snu. Opakuje se zde obraz pilotů směřujících do nebe, který se objevil už v *Porco Rosso* – Jiroovy stíhačky vzletávají, jejich piloti mu kynou a nad mraky se přidávají do pomalu plynoucího proudu ostatních zesnulých.



The Wind Rises tedy z hlediska uchopení dominantního tématu v mnohém čerpá ze svého předchůdce. Miyazaki tu opakuje a rozvíjí většinu prvků, které pomohly starší film identifikovat jako autorský projev. Vynechána jsou jeho semi-fantaskní letadla a naopak větší důraz je kladen na realističnost zobrazených strojů, stejně jako detailnější propojení s tématem války. Příběh se také odvíjí z jiné perspektivy, víceméně opačně k perspektivě pilota, což ho do jisté míry činí komplementárním k *Porco Rosso*.

Kiki's Delivery Service je jediným filmem, v němž lze létání označit za součást dominantního tématu. Let je tu provázán s procesem dospívání a formováním protagonistčiny identity. Kiki se musí jako čarodějka profilovat, najít způsob, jakým

proměnit svůj největší talent ve službu veřejnosti. Její matka se orientuje na magii spojenou s přírodou, ale Kiki neprojevuje v této ani jiné oblasti kouzel žádné zvláštní nadání. Velmi ráda a poměrně dobře létá na koštěti, navzdory své příležitostné neohrabanosti, a to je také dovednost, kterou eventuálně promění ve službu – začne letecky doručovat balíčky.

Kiki si je vědoma toho, že v určitých oblastech jako čarodějka zaostává, a na své schopnosti letu velice lpí. Létání je pilířem její čarodějnické identity. Když vlivem vnějších okolností začne ztrácet svou magickou sílu, ztratí i schopnost létat. Připadá si neužitečná a zbytečná, protože má pocit, že bez létání nemá společnosti co nabídnout. Let na koštěti je absolutní minimum požadované po každé čarodějce, sotva se dá počítat jako talent. Kiki uvízne v začarovaném kruhu touto ztrátou způsobené deprese, která situaci nadále zhoršuje.



Teprve rozhovor s kamarádkou malířkou jí poskytne možnost podívat se na věc z jiné perspektivy a v této scéně zaznívá věta, která by se dala považovat za charakteristiku veškeré tematizace i zobrazení letu napříč celou Miyazakiho tvorbou: „Létáme srdcem.“ Kiki získává nad uměním letu kontrolu znovu až poté, co v rámci svého dospění překoná vnitřní překážku nedostatečného sebevědomí.

Kromě toho, že pomáhá demonstrovat Kikiin vnitřní vývoj, je let zobrazen jako senzace a ozvláštňující prvek nejen prostředí, ale i životů obyvatel diegetického světa (těch, co na koštěti létat nedokážou). Tombo, s nímž se Kiki po příchodu do města spřátelí, se aktivně snaží vynalézt létající bicykl a veškerý veřejný zájem je nyní

koncentrován na předvedení nové vzducholodě. Vzducholod' je zobrazena vcelku realisticky, ale Tombovo létající kolo připomíná zárodek nějakého z Miyazakiho zcela fikčních strojů. Tombo není prvním chlapcem, který se rozhodl postavit si vlastní letadlo, pokoušel se o to už Pazu v *Laputa: Castle in the Sky*. Paradoxně je to právě Tombo, kdo se nakonec ocitá v ohrožení vlivem letových technologií, které ho tolik fascinují, ale krize způsobená letem je letem také vyřešena, když ho zachrání Kiki na vypůjčeném koštěti.



Téma létání je tu nejen významnou součástí Kikiina dospívání, ale z velké části stvoří sekundární zápletku příběhu. Narozdíl od většiny ostatních zmíněných filmů se tu nenachází vizuální autorský přesah tohoto tématu.

V Miyazakiho tvorbě není neobvyklé, že let a letecká technologie jsou v jeho filmech zobrazeny, aniž by se nutně nacházely mezi dominantními nebo důležitějšími vedlejšími tématy. V *Nausicaa of the Valley of the Wind*, kde je dominantním tématem vztah civilizace a přírody v postapokalyptickém světě plném toxických rostlin a obřího hmyzu, ale akt letu je tady výrazně přítomen. Hned v názvu je odkazováno na element větru a jeho intenzivní spojení s postavou protagonistky. Už během úvodních titulků je Nausicaa ukázána, jak brázdí nebe na svém kluzáku (mehve). Je to pro ni nejkomfortnější způsob, jak cestovat po okolí a sbírat data pro svůj výzkum, její kluzák je lehký a kompaktní a ona je mistrem v jeho ovládní.

Je naznačeno, že letecká technologie a využití větru pro další průmyslové účely jsou v diegetickém světě značně rozvinuté. Tolmécká vzdušná loď, která se objeví na

samém začátku, je železným kolosem velikosti malého města, a další rozměrné a komplikované variace na letadla se v průběhu příběhu objevují ještě několikrát. Všechny jsou projevy Miyazakiho autorství v tom smyslu, že jde o jím vymyšlené fikční stroje mající zejména estetickou funkci v rámci filmu. Opět jde také o zobrazení letové technologie v kontextu války, ačkoliv v tomto případě války fikční, ale skutečnost, že v konfliktu výrazně figuruje létání, není tak důležité jako konflikt samotný a jeho dopad na prostředí. I přesto se ve filmu objevuje nejméně deset různých druhů těchto létajících lodí. Každý je velmi detailně provedený, každý je unikátní svým designem (v němž lze vysledovat stylové paralely se designem ohmu a jiného obřího hmyzu) a zpětně identifikovatelný jako předobraz podobných strojů v dalších Miyazakiho filmech.



Tento vliv je nejlépe pozorovatelný v *Howl's Moving Castle*, který s *Nausicaa of the Valley of the Wind* sdílí mnoho, co se zobrazení létání týče. V diegetickém světě je populární i jako volnočasová aktivita (viz scéna, kdy jde Sophie navštívit Sullimanovou a v pozadí jsou vidět měšťanky řadící se k vyhlídkovému letu na kluzácích), ale letadla, respektive vzducholodě jsou tu opět využity ve válečném konfliktu. Jejich design je kombinací lodí a hmyzu zobrazeného v předchozím filmu, a na pozadí až kýčovitě krásné přírody lodě působí monstrózně.



Nelze hovořit o univerzálně přítomné neutralitě letecké technologie, která byla pozorovatelná například v *The Wind Rises*, bitevní vzducholodě jsou explicitně

asociovány s antagonistkou Sullimanovou a jsou vnímány jako původce veškeré zkázy. Kromě letecké technologie je v diegetickém světě jako prostředek k letu používána také magie. Howl je schopen letu sám o sobě nebo v podobě obřího černého ptáka, jak je popsáno v kapitole o metamorfóze. Jeho ptačí podoba je stejně monstrózní jako loď Sullimanové, ale důležitější než schopnost letu je jeho schopnost proměny.

Jako něco magického je ale umění letu zobrazováno poměrně často, i když hlavně právě v těch Miyazakiho filmech, kde létání není tematizováno. *My Neighbor Totoro* a *Spirited Away* jsou filmy, v nichž je let ukazován výhradně jako nadpřirozený, zcela v nich absentuje obraz letové technologie. Všechna fikční a mytologická stvoření z *My Neighbour Totoro* teoreticky ovládají schopnost letu. *Susuwatari* se vznáší, Kočkobus je díky svým dvanácti nohám schopný běžet tak rychle, že čeří louky podobně jako vítr, a Totoro dokáže skákat do ohromné výšky a také skutečně létat pomocí dřevěné káči. Miyazaki se vyjádřil, konkrétně v souvislosti s Kočkobusem, že nechtěl ukazovat stvoření, které by představovalo vysloveně ducha větru. V japonském folklóru totiž žádný není a takový prvek by byl příliš zcizující.¹²⁵ Zřejmě proto jsou všechna mytologií inspirovaná stvoření v *My Neighbor Totoro* schopna letu ve spíše přenesém významu slova a jen díky svým fyzickým atributům.

Jinak je tomu ve *Spirited Away*. Stále není ukázán žádný tvor, kterého by bylo možné interpretovat jako ducha větru, ale řada postav je schopná letu díky svým magickým schopnostem, zejména pak metamorfóze. Objevuje se zde výrazná částečná proměna v ptáka, která je pozorovatelná i u pozdějšího Howla, a Haku se dokáže proměnit v draka. Kromě toho, že pomáhá dále dotvořit obraz létání jako něčeho kouzelného, film není z hlediska jeho zobrazení příliš významný. Létání je tu zejména součástí důležitějšího tématu metamorfózy.

Ponyo zastává v kategorii tohoto tématu vcelku jedinečnou pozici, obsahuje totiž hodně prvků, které byly přítomny ve filmech obsahujících létání, ale element vzduchu je zde nahrazen elementem vody. Kromě toho, že samotná animace pohybu ve vodě je připodobnitelná k organickému způsobu, jakým je v Miyazakiho filmech animován let,

¹²⁵ Miyazaki, SP, s. 354.

objevuje se tu paralela k fiktivním letadlům v podobě Fujimotovy ponorky (její design je v podstatě menší a výrazně zjednodušenou variantou bitevních lodí z *Howl's Moving Castle*) a scéna, v níž Ponyo běží po hřbete tsunami je jasně srovnatelná s mnoha scénami, kdy některá z postav běží vzduchem (ty se objevují také hlavně v *Howl's Moving Castle*). Opakuje se tu i obraz jakéhosi *mecha* hřbitova – v obou filmech, kde bylo létání dominantním tématem, byl obraz padlých letadel shromažďujících se v pomalu plynoucím jednotném pásmu spíše spirituální povahy, tady se jedná o prostou náplavu lodí odnesených rozbouřeným mořem, ale vizuální podobnost těchto scén je nepopíratelná.

Jediným Miyazakiho filmem, který let netematizuje ani nezobrazuje let je *Princess Mononoke*. Žádný ze zobrazených lesních bohů nebo duchů není schopen letu, někteří vlivem formy, kterou obývají (vlci, kanci), jiní bez vysvětlení (Lesní duch) a vzhledem k časovému zařazení filmu lidé leteckou technologií ještě nedisponují. Miyazaki při zobrazování Emishi sice neměl k dispozici historické zdroje, protože žádné neexistují, ale fabuloval na základě historického kontextu.¹²⁶ Přestože mohl Emishi zobrazit podle vlastních představ, přidání něčeho tak výrazného jako letová technologie by je příliš vzdálilo od reality.

Létání v ostatní tvorbě studia

Téma létání lze už v tomto bodě definitivně potvrdit jako projev Miyazakiho autorství, protože ve filmech ostatních tvůrců studia se neobjevuje vůbec. Akt létání je několikrát zobrazen, aniž by byl předmětem příběhu, letová technika je maximálně součástí prostředí. Také zde zcela absentují distinktivní vizuální prvky, které tematizaci letu a letové techniky v Miyazakiho filmech bez výjimky doprovází. Pokud dochází k zobrazení letadla, je to běžné letadlo odpovídající době, v níž se příběh odehrává. Let pomocí jiných prostředků je ukazován výhradně ve filmech pracujících s fantaskním prostorem a přestože může být významově nosný, nikdy není jeho vliv na příběh natolik důležitý, aby bylo možné označit ho za téma. Filmy *Only Yesterday*, *Secret World of Arriety*, *From Up on Poppy Hill* a *When Marnie Was There* let netematizují ani

¹²⁶ Miyazaki, TP. s. 49.

nezobrazují, zbývající filmy lze rozlišovat podle toho, v jakém kontextu jsou let nebo letová technika zobrazeny a jakou mají funkci. Napřed jsou uvedeny filmy, kde je let ukázán pouze jako důsledek pro příběh zvoleného prostředí a hlubší význam nemá, poté jsou krátce analyzovány obrazy letu v příbězích odehrávajících se v jiném než realistickém prostředí, kde má let obvykle metaforický význam.

V *Grave of the Fireflies* je spouštěčem událostí letecký nálet na Kobe, akt letu zastává v příběhu významnou pozici, ale zároveň by bylo možné nahradit ho jakýmkoliv jiným druhem válečného násilí. Důležitý je výsledek tohoto aktu, skutečnost, že děti osiřely, ne přímo jeho povaha. Vzhledem k tomu, že příběh se odehrává za války, jsou nálety událostí takřka každodenní. Lidé jsou na nálety připravení, Seitova rodina má vypracovaný systém, jak při nich postupovat, nejsou tedy ani ozvlášťujícím prvkem.

Ocean Waves obsahuje scénu odehrávající se na letišti a částečně i v letadle, ale narozdíl od předchozího filmu není na žádné klíčové pozici příběhu a důležitější než způsob dopravy je její ostatní obsah, interakce Takua a Rikako, která by se stejně dobře mohla odehrávat ve vlaku, autobuse nebo autě. Skutečnost, že k cestě zvolili letadlo, je motivovaná prostředím – cestují z Kochi (na ostrově Shikoku) do Tokya (na ostrově Honshu).

Pom Poko je příkladem filmu, kde k zobrazení aktu létání dochází v kontextu nadpřirozena. Mývalům umožňuje let jejich schopnost metamorfózy, příběh se ale soustředí více na mimetický potenciál proměny, protože ten je pro ně v kontextu jejich konfliktu s lidmi důležitější. Filmy *Whisper of the Heart* a *The Cat Returns* také ukazují létání jako projev nadpřirozena. Shizuku i Haru létají v doprovodu Barona Gickingena. U Shizuku jde o snový moment, který nastává poté, co se seznamuje se soškou Barona a čerpá z ní inspiraci pro svůj příběh, stále se však přitom fyzicky pohybuje v reálném světě. Haru na druhou stranu vstupuje do paralelního světa Království koček, kde nelze aplikovat stejné fyzikální zákony. Její let probíhá za asistence Baronových ptačích přátel. Ani v jednom případě se nejedná o rozsáhlejší významově nosnou situaci, ačkoliv oba příklady lze interpretovat jako metaforu ve vztahu k dominantním tématům příběhů. Shizučin zážitek je možné číst jako obraz pocitu svobody pramenící z objevování vlastní kreativity, Haruin jako paralelu ke stabilizaci její existence poté, co konečně dospěla. Za plnohodnotné téma ale let ani v jednom případě považovat nelze.

Do stejné kategorie spadají také filmy *Tales from Earthsea* a *The Tale of The Princess Kaguya*. V prvním zmíněném se let objevuje pouze v souvislosti s draky. To ho staví nad ostatní akty letu přirozeně se vyskytující v přírodě, protože přítomnost draků v Zeměmoří poukazuje na blížící se událost, která zásadně ovlivní podobu tohoto světa. Akt letu je zde spojován se svobodou. Je explicitně řečeno, že rozkol mezi draky a lidmi nastal, protože draci upřednostnili element vzduchu, tedy svobodu, před zemí. Když na konci krátce vzlétne Therru v dračí formě, je možné akt letu opět číst jako obraz osvobození v rámci tématu metamorfózy. Podobnou funkci zastává i v *The Tale of The Princess Kaguya*, kde Kaguya vzlétá společně se Sutemaruem v momentě dovršení svého narativu dospívání. Scéna jejich letu krajinou je reprezentací Kaguyina naprostého osvobození od její vykonstruované identity a výsledné euforie, která je záhy narušena pohledem na Měsíc, připomínku toho, že její svoboda je dočasná a brzy si nic ze svého pozemského štěstí nebude pamatovat. Let tu pouze reprezentuje část dominantního tématu dospívání.

Film *My Neighbors the Yamadas* obsahuje jedinou scénu letu na konci filmu, kde se rodina Yamadových vznáší vzduchem na barevných deštnících. Podobně jako úvodní sekvence, kde Takashi a Matsuko společně překonávají rozbouřené moře jako metaforu všeho dobrého i zlého, co je v manželství čeká, tento konečný obraz deštníků unášených větrem koresponduje s mottem rodiny Yamadových – co bude, to bude, budoucnost je nepředvídatelná. Scény jako tato jsou ozvláštňujícími prvky jinak realistických epizod z rodinného života, z nichž se příběh skládá. Jako metafora je akt letu nahraditelný, mohla být například znovu použita analogie s mořem, není pro příběh zásadní, důležitější je význam této metafory.

Shrnutí

Téma létání je výrazným projevem Miyazakiho autorství, v tvorbě ostatních režisérů studia je při několika příležitostech zobrazeno pouze jako vedlejší či epizodní motiv a v několika případech lze identifikovat možný metaforický význam související s ostatními tématy konkrétního snímku. I na základě sumarizace počtů filmů v kategoriích hlavní téma - vedlejší téma -absentuje/pouze zobrazeno lze létání označit jako něco náležící dominantně Miyazakiho tvorbě:

1. Ve třech jeho filmech je létání v pozici **dominantního tématu** (*Laputa: Castle in the Sky*, *Porco Rosso*, *The Wind Rises*).
2. Jako **vedlejší téma** se objevuje v jednom jeho filmu (*Kiki's Delivery Service*).
3. V šesti Miyazakiho filmech (*Nausicaa and the Valley of the Wind*, *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* a *Ponyo*) je **zobrazeno** jako součást prostředí nebo nositel specifického dílčího významu. Sem spadají všechny analyzované filmy z ostatní tvorby studia.

Pozici tématu létání jako autorského prvku podporují hlavně Miyazakiho četná vyjádření zájmu o tuto oblast a skutečnost, že styl jím vytvořených vizuálních prvků (hlavně design letadel, vzducholodí, kluzáků a dalších možných strojů) je pozorovatelný a konzistentní napříč jeho dílem, i pokud se jedná o prvky doplňující. Zájem zobrazovat ve filmech let je možné vysledovat až k filmům z období před založením Studia Ghibli, a první Miyazakiho práce v rámci studia obsahují vizuální prvky, které jsou následně opakovány a rozvíjeny

Narozdíl od předchozích témat u létání neexistuje výraznější univerzálnější propojení s jiným tématem. Výjimku tvoří *Kiki's Delivery Service*, kde je létání ozvláštňujícím nadpřirozeným prvkem v procesu Kikiina dospívání, nápomocným při zobrazování krizového období v jejím životě. Dalo by se také uvažovat o návaznosti na téma přírody skrz zobrazení elementu větru, ale při tematizaci přírody toto není nijak výrazně akcentováno, šlo by o vztah jednostranný. Miyazaki navíc jasně klade důraz na technologii, tedy lidský faktor v otázce létání, protože to bylo a je hlavním předmětem jeho zájmu, který filmy reflektují. Létání nelze považovat za součást žádné struktury, kterou by zde analyzovaná témata tvořila napříč Miyazakiho filmy, ale jeho status autorského prvku je nezpochybnitelný na základě režisérovy veřejně známé a jím samotným opakovaně adresované obliby tohoto tématu.

4. 2. 7. Závěr

Z provedených analýz vyplývá, že Miyazakiho autorství nelze definovat pouze skrz unikátní používání témat s výjimkou posledního zmíněného, létání. Let a letecká technika není v jeho tvorbě součástí žádných opakujících se vzorců, téma je zcela autonomní a jeho hlavní funkcí je reflektovat režisérův osobní život a zájmy, což

Miyazaki potvrzuje ve vlastních textech věnujících se zejména filmu *Porco Rosso*. Ten je nejvíce autorským z jeho filmů, je přesnou reflexí režisérovy konkrétní vize a naplněním osobního zájmu natočit film podle vlastních představ (o létání a s prasetem jako protagonistou).

Celkový výskyt tématu létání není příliš častý, objevuje se v pouze čtyřech filmech, a skutečnost, že absentuje ve veškeré tvorbě ostatních režisérů studia potvrzuje jeho status autorského prvku. O žádném dalším analyzovaném tématu toto neplatí. Navíc i ve zbývajících šesti Miyazakiho filmech se jeho zájem o tuto oblast projevuje, dominantně ve vizuální stránce. Již byl naznačen trend pozorovatelný v designu Miyazakiho fantaskních vzducholodí, který lze vysledovat až k *Nausicaa of the Valley of the Wind*, tedy filmu předcházejícímu vznik Studia Ghibli, a podle Odella a LeBlanc ještě dále. Kromě toho, že se Miyazaki výrazně inspiruje oblíbeným obdobím italského letadlového designu, opakovaně přichází s designy vlastními, což je nepochybným autorským projevem (jako autorský prvek prostředí je toto detailněji analyzováno v následující kapitole).

Vytváření nových forem v kontextu specifického tématu lze celkově považovat za výrazný autorský projev, protože se objevuje i v souvislosti s tématem mystiky. Mystika i létání jsou oblasti, od nichž lze očekávat specifickou ikonografii, do níž Miyazaki vnáší vlastní, nově vytvořené obrazy a v případě mystiky i zcela nová stvoření. Narozdíl od ostatních tvůrců (respektive Isaa Takahaty, který se jako jediný další tímto tématem zabývá) totiž neadaptuje existující příběhy, ani je nevytváří kolem již existujících mytologických figur, ale přichází s novými příběhy obsahujícími nové postavy. Každou mytologickou postavu v Miyazakiho filmu lze považovat za autorskou interpretaci specifického mytologického nebo náboženského prvku, doplněnou stejně autorskou vizuální reprezentací. I toto přímo odráží Miyazakiho úvahy, které veřejně představil v souvisejících textech, zejména ohledně zobrazování božstev (vyhýbá se přisuzováním konkrétních forem kanonickým náboženským a mytologickým figurám a tvorům), ale také ohledně zobrazení přírody, která je v podobě duchů a bohů v jeho filmech často personifikována.

Témata mystiky a přírody jsou inherentně propojena na základě povahy japonské mytologie a náboženství. Miyazaki toto propojení využívá pro specifické zobrazení

přírody ve svých filmech, které lze vnímat jako další projev jeho autorství. Ukazuje přírodu jako paralelně existující nadpřirozený svět, což je pozorovatelné na způsobu, jakým v jeho filmech s přírodním prostorem interagují dětské postavy. Miyazakiho mladí protagonisté jsou opakovaně ukazováni jako ti, kdo mají ve společnosti nebo konkrétní komunitě k přírodě blíž než dospělí, což pramení ze základní charakteristiky dětských postav uvedené v samotném začátku kapitoly – jejich nevinnosti a otevřenosti vůči předpokládané skutečné podobě světa. Tato vlastnost byla hned na začátku vyhodnocena jako univerzální a neautorská, ale Miyazaki pomocí ní ve své tvorbě konstruuje autorský obraz přírody, založený z velké části na její tajemnosti a atmosféře nepředvídatelnosti. Příkladem toho je zejména film *My Neighbor Totoro*, kde je opakovaně reflektován jeho vlastní prožitek z návštěvy posvátných míst v přírodním prostoru – přestože se jedná o pozitivní film cílící na velmi mladé publikum, les obývaný Totory je ukázán jako temný a budící respek.

Spojení s mystikou je Miyazakim využito také k ustanovení přírody jako aktivní postavy v jeho příbězích. Je-li tematizován vztah mezi civilizací a přírodou, což je hlavní úhel pohledu, který Miyazaki při zpracování tohoto tématu zaujímá, příroda je nějak personifikována. Kromě toho, že je ukázána jako komplexní prostředí rovnocenné s lidskou civilizací, je prostřednictvím navázanosti na konkrétní postavu schopná aktivně participovat na ději. Nejvýraznějším příkladem toho je postava San, která reprezentuje přírodu v podobě, v jaké ji Miyazaki chce ukazovat a tematizovat, jako silnou, divokou a ambivalentní. Tato jeho úvaha se odráží ve všech filmech o vztahu mezi zmíněnými dvěma stranami a má přesah i do konstrukce přírodních prostorů. Antagonismus v tomto vztahu panující pak dává prostor ekologickému podtextu, který je dalším autorským prvkem ve způsobu, jakým Miyazaki téma přírody zobrazuje. Nejedná se o reprezentaci konkrétních, úzce specifikovaných environmentálních otázek, Miyazaki se ve svých příbězích zabývá univerzálnější, všeobjímající problematikou dosažení symbiotického vztahu mezi civilizací a přírodou. Ve filmech lze vysledovat dílčí témata jako poškozování přírody vlivem příliš agresivního čerpání přírodních zdrojů nebo lidský antagonismus vůči neznámým/nebezpečným ekosystémům a druhům, ale Miyazaki ukazuje i to, jak takový vztah může vypadat, příklad čehož lze hledat opět v *My Neighbor Totoro* nebo v postavě Nausicy.

Téma létání je celkově autorským prvkem, aniž by participovalo na nějakém vzorci, a mystika a příroda zase vytváří vzorec, který sám o sobě za autorský považovat nelze, Miyazaki ho k autorskému projevu pouze využívá. Jediný vzorec, který je možné označit za unikátní pro Miyazakiho tvorbu a tedy za projev autorství, je spojení mezi tématy metamorfózy a dospívání. Miyazaki používá nadpřirozenou fyzickou proměnu k jako manifestaci částí tohoto procesu, čímž ho ozvláštňuje a zpřístupňuje mladším divákům. Integrací konflikt produkujícího elementu nadpřirozena se dospívání proměňuje z běžné součásti života (kterou Miyazakiho cílové publikum prochází nebo projde v blízké budoucnosti) v součást dobrodružného příběhu. Proměna je v tomto kontextu využita různými způsoby, opakovaně se ale objevuje ve funkci spouštěče celého procesu dospívání. Spolu s jinými, možná méně významově nosnými fantaskními prvky také podporuje zobrazení dospívání jako velmi komplexního děje, což je nejlépe vidět při pohledu na celkový korpus Miyazakiho filmů obsahujících toto téma. Režisér pomocí nadpřirozena (kleteb, magických schopností, odhalení paralelních realit, atd.) zdůrazňuje jednak různé aspekty průběhu dospívání, ale také naznačuje, že každý prochází tímto obdobím jinak. Například metamorfóza rodičů Chihiro reprezentuje nutnost náhlého osamostatnění se, prokletí Sophie potřebu vyrovnat se s mnohdy drastickými fyzickými změnami a kolísajícím sebevědomím, a Kikiina ztráta magických schopností depresi, která může dospívající postihnout nebo nabýt v tomto období na intenzitě. Fantaskní elementy jako proměna pomáhají Miyazakiho hrdinky (dospívajícími jsou v jeho filmech takřka všechny dívky) hlouběji psychologizovat. Opakované zobrazování komplexních duševních procesů lze číst jako odkaz na další režisérovu zálibu, *shojo* mangu (spíše právě z hlediska analýzy prostředků k psychologizaci protagonistek, než z pohledu recipienta těchto textů) a způsobů/možností její filmové adaptace.

Rekurentní propojování dospívání s metamorfózou nebo jinou formou nadpřirozené aktivity lze samo o sobě považovat za autorský projev, protože mimo Miyazakiho tvorbu se tento vzorec sice výrazně objevuje ve třech filmech (*The Cat Returns*, *The Tale of the Princess Kaguya*, *When Marnie Was There*), ale v minimálně ve dvou z nich (*The Tale of the Princess Kaguya*, *When Marnie Was There*) je propojení obou témat méně intenzivní a významově nosné, a navíc nejde konkrétně o metamorfózu.

Ta se v souvislosti s dospíváním objevuje pouze v *The Cat Returns*, kde je od procesu duševní proměny snadno oddělitelná (únos Haru do Království koček by byl postačující pro iniciaci procesu, její proměna v kočku je spíše doplňková). Nakonec je to ale právě odkaz na Miyazakiho zájem o zkoumání psychologizace postav v shojo mangách, co v souvislosti s jeho využitím metamorfózy a jiných fantaskních elementů v příbězích o dospívání legitimizuje tento vzorec jako autorský.

V souvislosti s dospíváním je v Miyazakiho tvorbě pozorovatelný ještě jeden vzorec – vazba na téma rodiny, kterou opět není možno považovat za autorskou, dokud není zohledněn způsob, jakým Miyazaki zobrazuje rodinu. Dominantně kladná reprezentace rodiny je tím, co spojení mezi tématy činí v Miyazakiho případech unikátním a autorským. V jeho filmech se opakovaně objevují neúplné nebo netradiční rodiny, které ale navzdory své nedokonalosti slouží dospívajícímu jedinci jako opora (i pokud jsou ukazovány například negativní důsledky příliš předčasného osamostatnění se), narozdíl od filmů ostatních tvůrců studia, kde převládá tendence ukazovat rodinu jako faktor tento již tak dost náročný proces komplikující. I pokud rodina v životě protagonisty absentuje, její nepřítomnost má význam a pozitivní dopad na vývoj jedince (viz *Kiki's Delivery Service*). Stejně tak pokud jsou rodinní příslušníci dětské postavy konfrontováni s nějakou formou nadpřirozena, obvykle své potomky ve víře v tyto věci podporují a nezpochybňují jejich zážitky. Miyazaki tímto způsobem integruje do svých filmů i drobný výchovný prvek pro rodiče a vyjadřuje se tak k důležitosti podpory otevřené dětské mysli a její kreativity, a potřeby úcty k jejich prožitku světa. Podobně jako v případě dospívání, i u tématu rodiny je nadpřirozeno ozvláštňujícím elementem, který zároveň pomáhá zprostředkovat univerzální významy přesahující samotný příběh.

Miyazakiho autorství se v oblasti témat projevuje na několika rovinách – existuje celé téma unikátní pro jeho tvorbu, lze identifikovat vzorce unikátní pro jeho tvorbu, a také reflexi vlastních názorů, úvah nebo zkušeností integrovanou do příběhové i vizuální složky filmu skrz specifická témata, přičemž ona reflexe má vůči zbývajícím dvěma rovinám zastřešující funkci. Dílčí autorské prvky identifikované v rámci specifického tématu létání nebo v propojení dospívání s metamorfózou a pozitivním obrazem fragmentovaných a alternativních rodin mají bez výjimky oporu v nějakém režisérově vyjádření – v rozhovoru, eseji nebo doprovodným materiálům k filmům. Skutečnost, že

bylo možné pomocí analýzy tyto momenty postupně odhalit a propojit s jejich extradiegetickými protějšky, je v otázce autorství potvrzujícím faktorem.

5. Konstrukce časoprostoru

Již v rámci analýzy některých témat naznačeno, že způsob, jakým Hayao Miyazaki konstruuje časoprostor a pracuje s jeho jednotlivými složkami, může být jedním z projevů jeho autorství. V této kapitole se analýza soustředí na konstrukci časoprostoru a jejím cílem bude zodpovědět na otázky, zda a jakým způsobem lze v Miyazakiho filmech na této úrovni identifikovat prvky nebo vztahy, které by bylo možné označit za projevy autorství. Jedná se zejména o elementy reflektované ve vizuální stránce filmů, role, kterou prostředí celkově v Miyazakiho tvorbě zastává (a je-li tato role unikátní pro jeho filmy či nikoliv) a nakonec zda konkrétní prvky tvoří rekurentní vzorce s některými z šesti témat rozebíraných výše. Tyto tři kategorie byly předběžně určeny v průběhu jednotlivých tematických analýz jako oblasti poskytující prostor pro Miyazakiho autorský projev. Následující rozbory toto potvrdí, vyvrátí, případně odhalí další variace tohoto projevu. Filmy ostatních tvůrců studia jsou analyzovány s ohledem na prvky identifikované v Miyazakiho filmech, aby bylo možné určit jejich specifčnost.

Při analýze filmů z ustanovených skupin (Miyazakiho filmy a filmy ostatních tvůrců studia) se soustředím na tři druhy prostředí – městské, venkovské a přírodní. Za městský je pro účely práce považován urbanizovaný prostor, z většiny transformovaný civilizací a oddělený od prostoru přírodního. Venkovské prostředí je, jako mezistupeň těchto dvou prostorů, civilizací transformované pouze menšinově – lidský vliv se tu vyskytuje zejména v podobě zemědělství, něčeho těsně spjatého s přírodou, a vždy je ukázán vedle nekultivované, přirozeně prosperující a mnohdy divoké přírody. Pokud je prostředí možné označit za člověkem z většiny nedotčené, jedná se o přírodní prostor.

Všechny zmíněné prostory mohou být a jsou zobrazovány paralelně, filmy jsou tedy v analýzách kategorizovány na základě prostoru, který lze určit jako dominantní a který je významově nosný – například odehrává-li se část většina děje ve městě, pak je městský prostor hlavním prostředím filmu a v analýze mu věnuji nejvíce pozornosti, i pokud je ve filmu zobrazen například i prostor venkovský. Pokud ale i nějaký z marginálně zobrazených prostorů obsahuje další významy, je rovněž analyzován ve větším detailu, proto se některé filmy objevují ve více než jedné kategorii.

Totéž platí i v prostorech reálných a fantaskních. Tyto kategorie zde nevyčleňují a oba druhy prostorů analyzuji v rámci těch charakterizovaných výše, fantaskní a reálné prostory mohou v rámci jednotlivých diegetických světů existovat paralelně, případně se vzájemně prolínat. Všechny se mohou rovným dílem vyskytovat v jakékoliv z ustanovených kategorií, může jít o města, vesnice, lesy a jiné. Fantaskní prostory od těch reálných odlišuji na základě identifikace prvků, které nelze považovat za realistické nebo mystické a naopak jsou rozpoznatelné jako dominantně náležící žánru pohádek nebo fantasy. Rozlišení mezi mystickými a fantaskními prvky prostředí může být provedeno kontextualizací vzhledem k tématům jednotlivých filmů – pokud mystika není jedním z témat příběhu a přesto se v něm vyskytuje magie, nejde o magii mytologického původu a prostor, v němž se vyskytuje, je možné považovat za fantaskní.

Interiéry se hlouběji nezabývám, rozsah práce nedovoluje věnovat odpovídající pozornost dílčím prostředím v rámci této kategorie. Vzhledem k množství analyzovaných filmů a diverzitě obsahů by bylo třeba analyzovat značné množství těchto individuálních prostorů a také jejich napojení na rozsáhlejší prostředí, v nichž existují, aby bylo dosaženo objektivního zhodnocení jejich postavení v kontextu Miyazakiho autorství. Proto byly pro analýzu zvoleny pouze ona rozsáhlejší prostředí a jiné, hlavně domácí prostory, jsou zmíněny pouze okrajově.

Z časových aspektů filmů detailněji rozebírám zejména zpracování časového zasazení příběhu a jeho propojení s ostatními složkami jednotlivých příběhů. Snažím se určit, zda mají nějaký vliv na ostatní v práci analyzované prvky a je-li možné opět vysledovat specifika poukazující na Miyazakiho autorství, ať už ve formě konkrétních dílčích elementů nebo právě vztahů napříč kategoriemi. Za účelem přehlednosti analyzuji časové prvky odděleně od prostorových, ačkoliv obojí je propojené, časová specifika se mohou odrážet v podobě prostoru. Právě způsob, jakým je s časovými aspekty propojena prostorová složka a potenciální vztah s kategorií témat jsou dalšími možnými projevy Miyazakiho autorství, které jsou v následujícím textu analyzovány.

5. 1. Reflexe konstrukce časoprostoru v literatuře

Časoprostor je v literatuře o Miyazakim obvykle diskutován v kontextu témat a autoři kladou důraz zejména na prostorovou část. Časové aspekty jsou upozaděny, případně

vypuštěny zcela. Toto částečně kopíruji ve své práci, kde prostředí věnuji více prostoru než časovosti. Už ze způsobu, jakým je o těchto konkrétních aspektech filmů psáno, lze odvodit, že prostorové zasazení příběhů je v charakterizaci filmů Studia Ghibli důležitější nebo přinejmenším průkaznější, než to časové.

Colin Odell a Michelle LeBlanc hovoří o prostředí v kapitole věnované tématem a motivům. Zmiňují environmentalismus a v souvislosti s ním přírodní a venkovský prostor, jehož zobrazení následně propojují s konkrétními filmy Hayaa Miyazakiho i ostatních tvůrců. Poukazují i na roli technologie v těchto prostorech, což je v této práci zpracováno už v rámci tématu vztahů mezi civilizací a přírodou. Odell a LeBlanc dále zmiňují vrstvení prostředí, k němuž ve filmech studia dochází, tedy zobrazování fantaskních nebo mystických prostorů existujících uvnitř jiných, předpokládaně realistických. Tyto vnitřní světy, stejně jako environmentalismus, jsou ale v publikaci nahlíženy hlavně jako prvky tematické. Objevuje se tu také podobná kategorie japonské kultury, kterou oba autoři nahlízejí skrz interakce postav s prostředím, skrz které jsou ve filmech zobrazeny lokální kulturní zvyky a rituály. Bez přesahu k tématům se Odell a LeBlanc prostředí dotýkají, když poukazují na evropské vlivy, které je možné pozorovat ve vizuální stránce filmů obsahujících zejména městské prostory. Mimo to je prostředí zmiňováno (obvykle velmi krátce) v kapitolách věnovaných jednotlivým filmům. Časovost je reflektována pouze v souvislosti s těmi snímky, pro jejichž děj je nějakým způsobem relevantní (například zasazení příběhu *Grave of the Fireflies* do období druhé světové války).

J. M. Robinson se vzhledem k zaměření jeho knihy soustředí na časoprostor pouze v Miyazakiho filmech. Čas krátce zmiňuje jako jedno z témat, nikoliv jako něco rámujiícího příběh - poukazuje například na častou tematizaci mezigenerační dynamiky nebo ukazování budoucnosti jako nejisté a nepředvídatelné. V případě prostoru se Robinson krátce věnuje formální stránce filmů, upozorňuje na opakované užití zlatého řezu při kompozici obrazů prostředí a na vysokou koncentraci detailů v pozadí. Stejně jako Odell a LeBlanc hovoří také o evropských vlivech na konstrukci prostorů v Miyazakiho filmech, ačkoliv narozdíl od nich označuje tato prostředí přímo za fikční

verzi Evropy, kdežto oni považují Evropu pouze za zdroj inspirace.¹²⁷ Dalším druhem prostoru, který Robinson v první části své knihy zmiňuje, je moře/océán. Považuje ho za jeden z pro Miyazakiho nejtypičtějších prvků – je téměř ve všech jeho filmech, buď jako součást jiného než přírodního prostoru nebo jako samotný dominantní prostor. Jako jednu z variací tohoto prostředí Robinson uvádí opakující se zaplavené prostory. Velmi krátce upozorňuje také na potenciální symbolické významy, které moře může v Miyazakiho filmech mít. Kromě těchto několika obecných a samostatně adresovaných příkladů se Robinson časoprostoru (a opět zejména prostoru) věnuje v souvislosti s konkrétními filmy.

Helen McCarthy a Dani Cavallaro se věnují výhradně analýzám jednotlivých filmů, nikoliv analýzám jednotlivých prvků, jak tomu je v předchozích zmíněných publikacích. Pokud se ve svých textech dotýkají časoprostoru, děje se tak výhradně v rámci analýz jednotlivým filmům. Stejně jako Robinson, i obě autorky se zaměřují pouze na filmy Hayaa Miyazakiho. Žádný z autorů tedy neposkytuje ucelený náhled na tento konkrétní prvek filmů Studia Ghibli, všichni ho reflektují spíše v souvislosti s jednotlivými texty, aniž by vyvozovali obecnější závěry.

5. 2. Analýza prorokových prvků

5. 2. 1. Městský prostor

Městský prostor v Miyazakiho tvorbě

Urbanizované prostředí lze jako dominantní druh prostoru najít v sedmi Miyazakiho filmech: *Laputa: Castle in the Sky*, *Kiki's Delivery Service*, *Porco Rosso*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle*, *Ponyo* a *The Wind Rises*. Ve všech figuruje jasně rozpoznatelné, i když často nějakým způsobem nekonvenční městské prostředí, v němž se odehrává celý děj nebo alespoň jeho značná část.

Zasazení do městského prostoru je nejvýraznější a pro příběh nejdůležitější v *Kiki's Delivery Service*. Kromě toho, že se v městě a jeho nejbližším okolí odehrává celý děj vyjma několika úvodních scén, je tento prostor také klíčovým prvkem zápletky

¹²⁷ Robinson, s. 100

– slouží jako prostředek k absolvování procesu dospívání, což je dominantním tématem filmu. Pomocí zmíněných úvodních scén Miyazaki hned v začátku poukazuje na důležitost rozdílu mezi městským a venkovským prostorem v diegetickém světě *Kiki's Delivery Service* a zejména v komunitě čarodějek, která v rámci tohoto světa existuje. Ta se zdá být dominantně přítomna na venkově, proto má město pro mladé čarodějky takový význam – nejde pouze o změnu prostředí ve smyslu opuštění domova, ale také o vstup do prostoru se zcela odlišnou dynamikou. Kiki, dosud zvyklá na klidné, až komorní prostředí svého venkovského domova, definované intimitou blízkých sousedských vztahů a nulové anonymity, se přesunuje do neznámého prostředí s mnohem větší populací a z toho plynoucím hektičtějšíм způsobem života v přetrvávající bezejmenosti. Právě významově neutrální ztráta identity, kterou Kiki vstupem do městského prostoru automaticky prochází je jednou z hlavních překážek v jejím procesu dospívání. Musí se ve městě nejen postarat sama o sebe, ale prosadit se jako tamější čarodějka a vybudovat si jméno.

Koriko, město, v němž se Kiki zabydlí, se vizuálně příliš neodlišuje od Miyazakiho zobrazení venkova. Obě prostředí jsou propojena způsobem vyobrazení. Venkov je krátce ukázán skrz travnaté kopce, jezero a luční květiny s kroužícími včelami, město je prvně představeno pomocí přiléhajícího moře, racků a poměrně velkého množství zeleně. Kiki je městem fascinována hlavně proto, že „pluje na moři“.



Její první pohled na zástavbu při průletu přístavem odhaluje několikapatrové, většinou pavlačové historické domy s plechovými i taškovými střechami, radniční věž a hustě

zaldněný trh. Scéně dominují jasné barvy, stejně jako tomu bylo v obraze venkova, stále je výrazně přítomná zelená. Kiki se pozastavuje při pohledu na davy proudící ulicemi a intenzivní dopravní ruch. V obou absentuje jakákoliv uniformita, lidé se odlišují barvou i stylem oblečení, stejně jako auta se odlišují barvou laku a v menší míře i tvarem.



To má hned několik významů. Popírá to často ukazovaný obraz města jako antiteze k vitálnímu venkovu, jako sterilního jednotvárného prostředí vyvolávajícího stres, a zároveň to reflektuje pohled samotné Kiki, v němž naopak město antitezi k venkovu představuje – je barevné, vzrušující a plné vjemů. Helen McCarthy poukazuje také na to, že Koriko odráží Miyazakiho oblibu městských prostorů ve způsobu, jakým se v něm snoubí malebnost starého města s živostí moderní metropole.¹²⁸

Není specifikováno, kde přesně se diegetický svět a s ním i Kikiino město nachází. J. M. Robinson ho, jak už bylo řečeno, označuje za fikční verzi Evropy a vizuální stránka toto tvrzení podporuje, zejména právě domy, které lze připodobnit ke stavbám typickým pro historická centra velkých evropských měst (včetně Prahy a Brna). Jména města (Koriko) a postav (Osono, Tombo) i zápletka (Kikiino oranizované osamostatnění se) odkazují na kulturu japonskou. Jako vhodnější se v tomto případě jeví náhled Odella a LeBlanc – město je spíše inspirované evropskou architekturou, než projevem snahy vytvořit fantaskní verzi skutečné Evropy. To potvrzuje i McCarthy, která ve své knize jako inspirační zdroje pro Koriko uvádí primárně Stockholm, ale i Lisabon, Paříž a

¹²⁸ McCarthy, s. 157.

Neapol. Parafrázuje Miyazakiho vlastní tvrzení, že Koriko v sobě kombinuje přímořská města Baltu a Středomoří.¹²⁹



LISABON¹³⁰

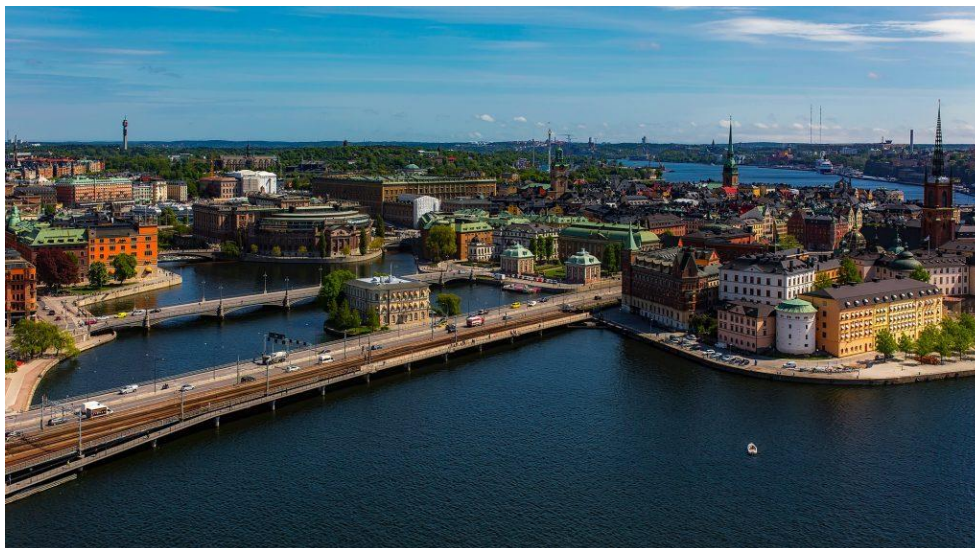


KORIKO

Miyazaki čerpal z různých evropských lokací, lišících se nejen geografickou polohou, ale také kulturou, a důležitá byla vizualita jejich historických center. Terasovité uspořádání Koriko, viditelné v již zmíněné scéně Kikiina přiletu do města, lze připodobnit ke starým částem Lisabonu. Z ptačí perspektivy je možné pozorovat zase podobnost s historickým centrem Stockholmu.

¹²⁹ Tamtéž, s. 144.

¹³⁰ *Old City*. [online]. Marina Parque das Nações. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z <https://www.marinaparquedasnacoes.pt/what-to-do/in-lisbon/old-city/>.



STOCKHOLM¹³¹



KORIKO

Díky inspiraci starými evropskými městy převažují v Koriko materiály jako kámen, terakota a dřevo, tedy materiály blízké přírodě. Přestože město má v *Kiki's Delivery Service* plnit úlohu protějšku k venkovu, hranice mezi městským a ostatními prostory zde nejsou jasně definované a prostory se výrazně prolínají.

¹³¹ DE LUCA, Chiara. *Discovering Stockholm, an environmentally sustainable city with a medieval heart*. [online]. Flio.com. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z: <https://www.flio.com/blog/discovering-stockholm-an-environmentally-sustainable-city-with-a-medieval-heart/>.

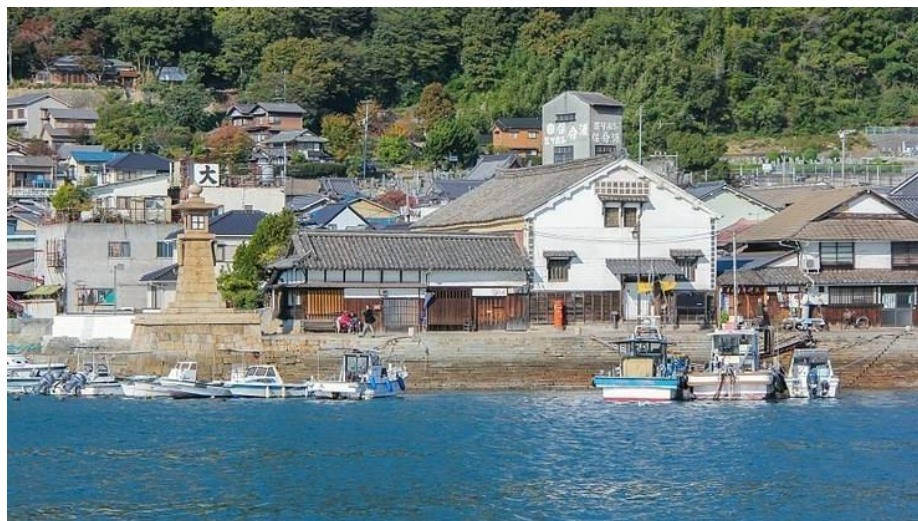
Kiki do Koriko vstupuje jako do zcela neznámého prostředí a tato jeho charakteristika je v kontextu Kikiina dospívání zásadní. Venkov jejího dětství znamenal domov, rodinu a bezpečí, kdežto Koriko z počátku žádný z těchto významů nemá. Kiki se v něm usídí, protože se jí líbí právě jeho malebnost, vysoká koncentrace zeleně a blízkost k moři, která jí venkov připomíná a tím tyto významy simuluje, dokud je městský prostor skutečně nenabyde s průběhem procesu jejího dospívání. Na úplném konci, kdy dochází k završení tohoto procesu, je negována prvotní opozice mezi venkovským a městským prostředím – Kiki a Koriko si osvojily jeden druhého, Kiki zde našla přátele, náhradu rodiny i způsob, jak se integrovat do zdejší společnosti, která ji na oplátku přijímá. Koriko tak může začít v jejím životě naplňovat tytéž funkce, které dosud plnil venkov, a tedy být domovem.

Koriko je příkladem vysoce detailního městského prostoru, který nefunguje pouze jako pozadí děje, ale hraje v něm konkrétní roli – je klíčové pro budoucnost protagonistky. Zároveň představuje vizuální syntézu Miyazakiho zobrazení venkovského a městského prostoru, která se opakuje v dalších jeho filmech. I v případě, že jde o prostor výrazně transformovaný lidmi, přítomnost přírody není nikdy zcela potlačena. Přispívá k tomu i dominantním prvek definující konkrétně Koriko - historizující stylizace, jejíž součástí je důraz na organické nebo jiné přírodní materiály v architektuře. Ta prostoru propůjčuje bezčasovost, která zabraňuje jednoznačnému přiřazení příběhu ke konkrétnímu období. Tento jev je detailněji analyzován v odpovídající části této kapitoly.

Koriko lze použít jako výchozí bod pro komparaci při celkové analýze toho, jak Miyazaki koncipuje městský prostor ve svých filmech. V žádném dalším z jeho filmů nehraje město tak výraznou roli, respektive nestává se téměř postavou nebo zápletkou (to je obvyčejně vyhrazeno pro prostor přírodní). Koriko je souborem několika klíčových prvků, které jsou identifikovatelné i v ostatních filmech a ve výsledku vytvářejí ucelený obraz typického Miyazakiho města.

Nejvýrazněji je to pozorovatelné v o mnoho starším filmu *Ponyo*. Přímořské městečko Shinura je v podstatě dobově jasněji vyhraněnou variantou Koriko. Také leží na břehu moře, zachovává si vazbu na přírodu a bylo inspirováno existující lokací

(tentorkát pouze jednou) – přístavní městečko Tomonoura inspirovalo Miyazakiho poté, co v něm sám pobýval.¹³² Korespondovalo s jeho představou o tom, jakou atmosféru má mít film, který chtěl natočit, a jeho pobyt se nakonec promítl i do podoby velmi konkrétní lokace ve filmu.



TOMONOURA¹³³



SHINURA

¹³² Miyazaki Hayao's Latest Work „Ponyo on the Cliff“ Illustration Exclusive Acquisition. [online]. Hocht Sports. [ang. překlad citován 20. 2. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20080804055052/http://hochi.yomiuri.co.jp/entertainment/news/20080306-OHT1T00058.htm>

¹³³ Tomonoura: Picturesque, old-fashioned fishing town. [online]. Japan-guide.com. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z: <https://www.japan-guide.com/e/e3432.html>.

Miyazaki si zde pronajal byt na od zbytku města odděleném kopci¹³⁴, což odpovídá umístění Sosukeho domova, které následně hraje roli v zápletce – potopa děti oddělí od zbytku obyvatelstva právě díky odlehlosti domu, který je uchrání před zatopením díky svému umístění na kopci. Jinak ale nelze tvrdit, že by městský prostor hrál v příběhu *Ponyo* roli srovnatelnou s Koriko. V tomto ohledu Miyazaki klade mnohem větší důraz na přírodní prostor, moře, které je dle jeho vlastních slov jednou z postav příběhu.¹³⁵

Kromě toho, že obě fiktivní města mají kořeny v reálných lokacích, lze najít také podobnost mezi celkovou estetikou Koriko a Shinury. Prostředí Shinury není definováno stylizací po vzoru evropských historických center, je modernější a je možné tvrdit, že i koherentnější z hlediska indicií časového zasazení příběhu (architekturu, styl oblékání i zobrazenou technologii lze zařadit do stejného časového období, což u *Kiki's Delivery Service* zcela neplatilo), ale opakuje se zde tvarová a barevná diverzita jako v Koriko, na městské prostředí vysoká koncentrace zeleně a zástavba z dominantně přírodních materiálů. Jako ukázka všech těchto prvků může sloužit scéna ze začátku filmu, kdy Lisa a Sosuke projíždějí kolem přístavu – v pozadí jsou viditelné různorodé, jasně barevné kamenné a dřevěné budovy (moderní, ale nikoliv novostavby), obklopené stromy a keři. Rozmanitost je viditelná i na dopravních prostředcích a lodích v přístavu. Stejně jako Koriko, i prostředí Shinury se vyznačuje jistou mírou eklektičnosti a vysokým množstvím detailů, s důrazem na zachování pozitivního, přátelského obrazu města, který svědčí o Miyazakiho oblibě tohoto prostoru.

Shinura také figuruje v opozičním vztahu – reprezentuje (konkrétně ve formě Sosukeho) civilizaci v tématu jejího vztahu s přírodou. V *Kiki's Delivery Service* šlo primárně o kontrast mezi prostorem městským a venkovským, koncentrovaným v procesu Kikiina dospívání, zde jde o kontrast s prostorem přírodním a toto téma má obecnější přesah. Stejně jako u Koriko, ani u Shinury Miyazaki neodděluje tyto prostory jednoznačně, stále se prolínají. Lodě, symboly civilizace, se pohybují v přírodním

¹³⁴ CATALDO, Nina. *Tomonoura Port Town Inspired Studio Ghibli's Ponyo and The First national Park in Japan (Hiroshima)*. [online]. Setouchi Finder. [citováno 20. 2. 2020]. Dostupné z: <https://setouchifinder.com/en/detail/4680>.

¹³⁵ *Miyazaki Hayao's Latest Work „Ponyo on the Cliff“ Illustration Exclusive Acquisition*. [online]. Hochi Sports. [ang. překlad citován 20. 2. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20080804055052/http://hochi.yomiuri.co.jp/entertainment/news/20080306-OHT1T00058.htm>

prostoru oceánu, a oceán spolu s flórou je výrazně přítomný v prostředí města. Po útěku Ponyo z domova oceán proniká do města zcela a transformuje ho v úplně nové prostředí. Městský prostor je zobrazen vcelku realisticky, kdežto ten přírodní se přiklání k fantasknímu zobrazení a výsledkem potopy je jakýsi vizuální mezistupeň nesoucí prvky magického realismu.

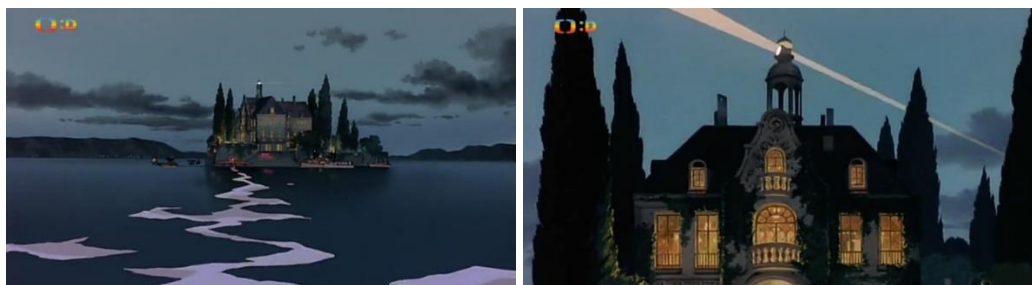


Jeho přetvoření na přírodní prostor je dočasné, ale stejně jako v případě Koriko, i zde je patrný vývoj v kontextu jeho opozičního vztahu vůči nějakému dalšímu prostoru. Opozice je opět víceméně negována, zejména tím, že Ponyo, která je do jisté míry personifikací onoho přírodního prostoru, se dobrovolně stává součástí toho městského, a opozice je tak nahrazena vzájemným prolnutím.

V charakterizaci prostoru Shinury se tedy opakují všechny prvky ustanovené již městem Koriko. Jeho status jako města se může zdát diskutabilní vzhledem k rozsáhlé přítomnosti a vlivu přírody, ale je podpořen jednak opakovaným označováním za „přímořské/přístavní městečko“ v literatuře a souvisejících článcích, inspirací existujícím přístavním městem a také množstvím infrastruktury zobrazené v samotném filmu. Tato prostorová ambivalence se částečně projevovala už v *Kiki's Delivery Service*, zde je pouze umocněna menším rozsahem samotného města. Lze ji považovat za projev Miyazakiho autorství, zejména pokud je možné dokázat tento jev i v dalších jeho filmech, kde je městský prostor tím dominantním.

Těmi jsou dále filmy *Porco Rosso*, *Spirited Away* a *Howl's Moving Castle*, zejména pak první jmenovaný. *Porco Rosso* se vlivem dominantního tématu letu z naprosté většiny odehrává ve vzduchu, ale městské prostory, které jsou zde zobrazeny, zapadají do vzorce, který dosud analyzované filmy vytvářejí – evropské vlivy, blízkost přírody a s tím nevyhraněnost v ohledu zařazení prostoru mezi městské nebo venkovské. Momentální domov Marca Pagotta leží na břehu Jadranu a není pouze ukázkou Miyazakiho inspirace evropskou architekturou, ale fikčním prostředím existujícím

v rámci realistické diegetické Evropy. Zástavbu tvoří primárně staré kamenné budovy s terakotovými střechami prostoupené zelení a obklopené mořem a plážemi. Z hlediska estetiky je možné okamžitě identifikovat podobnost s Koriko i s mnohem mladší Shinurou.



Konkrétně podoba s Shinurou je podpořena také oddělením specifické součásti od zbytku městečka – v Ponyo je to domov Sosukeho a Lisy, zde jde o Hotel Adriano, kde pracuje Gina. Hotel se nachází na samostatném ostrově a nemá žádné spojení s pevninou, kromě lodní dopravy. Ve filmu je přítomen výrazněji, než samotné městečko (to se objevuje spíše v pozadí) a je v něm koncentrována výše popsaná estetika – jde o samostatně stojící starou kamennou budovu, kterou zdánlivě pomalu pohlcuje zeleň. Podobné minimálně kontrolované prolínání přírodního prostoru s městským se objevilo již v *Kiki's Delivery Service* a jeho naopak organizovaná podoba je zobrazena v níže analyzovaném *Howl's Moving Castle*. Celý prostor Hotelu Adriano je idylický, malebný a působí téměř pohádkovým dojmem (Ginu, stále doufající v to, že Marco jednou opětuje její city, lze v kontextu tohoto prostředí číst téměř jako variaci na princeznu ve věži).

V *Porco Rosso* je, navzdory omezené přítomnosti tohoto druhu prostředí, Miyazakiho přístup k městskému prostoru ukázán lépe, než v ostatních filmech, protože zde existuje možnost srovnání mezi Miyazakiho fikčním městem a realistickým, dobově odpovídajícím zobrazením existujícího italského města. Marcova návštěva šedivého industriálního Milána ukazuje neidealizovanou variantu meziválečné Itálie. Poukazuje na to i Helen McCarthy, která kontrast mezi oběma místy označuje za obraz rozdílu mezi fantaskním prostorem obývaným neméně fantaskními figurami dobrodruhů z okraje společnosti a skutečným životem obyčejných lidí.¹³⁶

¹³⁶ McCarthy, s. 166.

Předpokládaná velikost (Marcovo městečko není nikdy ukázáno způsobem, kterým by umožnil nějaké rozměrové srovnání) a výrazná přítomnost přírody opět provokuje otázku, zda lze takové prostředí skutečně považovat za městský prostor. Lze – v tomto bodě už je možné identifikovat opakující se ambivalenci jako autorský prvek konstrukce prostoru v Miyazakiho filmech. Všechna dosud představená města byla v některých ohledech specifická – Koriko zřejmě nejvíce zapadá do konvenčního obrazu města z hlediska rozměrů, Shinura se odlišuje svým nediegetickým protějškem (Japonsko místo Evropy) a Marcovo městečko je zase jediným prostorem zasazeným do většího existujícího prostředí. Odklon od estetiky města jako storprocentního opaku venkova je ale pozorovatelný ve všech z nich a je tedy rozhodně jedním z definujících prvků Miyazakiho městského prostoru.

V *Howl's Moving Castle* Miyazaki navazuje na historizující stylizaci představenou v *Kiki's Delivery Service*. V obou případech se jedná o adaptace dětské literatury, přičemž autorkou *Howl's Moving Castle* je velšská spisovatelka Diana Wynne Jones a prostředí příběhu je ovlivněno jejím původem. Podle Dani Cavallaro Miyazaki čerpal hlavně z Alsaska a přikláněl se výrazně k estetice 19. století.¹³⁷



COLMAR, ALSASKO¹³⁸

¹³⁷ Cavallaro, s. 167 – 168.

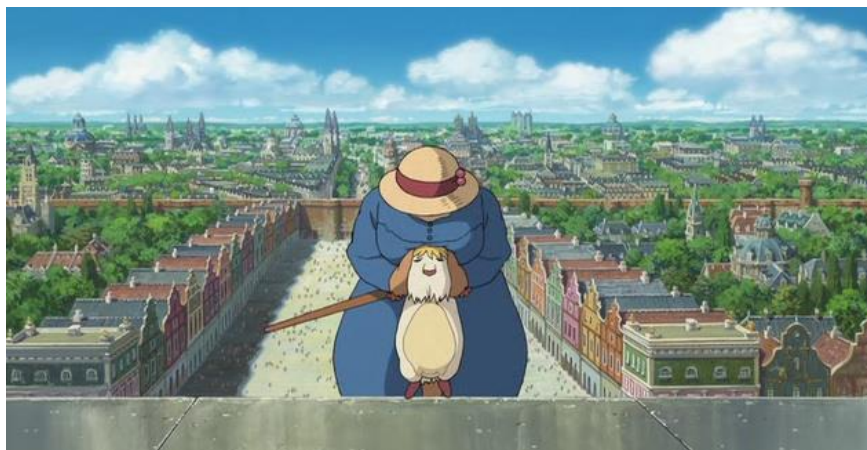
¹³⁸ Erin. *Colmar: Explore This Fairytale Village in Alsace, France*. [online]. Neverending Voyage. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z: <https://www.neverendingvoyage.com/colmar-alsace-france/>.



INGARY

Zde by tedy bylo možné mluvit o fantaskní verzi Evropy – prostředí vychází z evropské literatury od evropské autorky a v adaptaci nedochází k diskrepancím, jako tomu bylo u *Kiki's Delivery Service*, protože jména i kultura jsou převzaty z evropské literatury. Zároveň ale také nejde o fikční prostor v rámci realistického světa, je na místě předpokládat, že celý diegetický svět je fantaskní variací toho nediegetického na základě některých jeho charakteristik (například všudypřítomná magie a silně stylizovaná technologie).

Město je zde ve srovnání s předchozími snímky upozaděno zejména ve prospěch Howlova zámku, ale ve scénách, které se v městském prostoru odehrávají, lze stále pozorovat pokračování trendů v oblasti vizuální stránky. Kromě kvasievropské architektury se opakuje i motiv přímořského města a zeleně integrované do urbanizovaného prostředí, ačkoliv zde jsou městský a přírodní prostor odděleny zřetelněji. Zatímco u Koriko a Shinury bylo naznačeno přirozené prolínání zástavby s přírodou, ve městech z *Howl's Moving Castle* a zejména v Kingsbury se vyskytuje geometrický vzorec. Dobře je viditelný ve scéně, kdy Sophie vystupuje po schodech do paláce – domy i stromy v pozadí jsou organizovaný takřka souměrně. Výskyt flóry v hlavním městě je kontrolovaný a projevuje se zde jistá míra uniformity, kterou ostatní dosud zmíněná města postrádala, což koresponduje s pozicí Kingsbury jako sídla čarodějky Sullimanové a centra veškeré kontroly.



Díky tomu se tu výrazněji neprojevuje ona ambivalence, která je výše identifikována jako jeden z autorských prvků městského prostoru. *Howl's Moving Castle* lze považovat za výjimku potvrzující pravidlo právě proto, že organizovanost a vyhraněnost urbanizovaného prostředí tu je zde významově nosná, byť to není v samotném příběhu adresováno. Miyazaki ale i v obraze *Kingsbury* zachovává barevnost a vysokou koncentraci drobných detailů opakující se v jeho zobrazení méně uměle organizovaných městských prostorů.

Spirited Away také představuje odlišnou verzi Miyazakiho města, nejedná se však pouze o proměnu jediného prvku jako u *Kingsbury*, nýbrž o zcela novou variantu městského prostoru – specifickou zábavní čtvrť, která sice není zasazena do celistvého městského prostředí, ale lze ji považovat za dílčí městský prostor samu o sobě. Je inherentně propojený s přírodou prostřednictvím svých obyvatel a klientely, kterou tvoří přírodní duchové a božstva. Prolnutí městského prostoru s přírodou je tu zobrazeno poněkud odlišným způsobem – příroda není reprezentována jen stromy, květinami a blízkostí vody, ale také konkrétními postavami odkazujícími na japonskou mytologii a náboženství.

Miyazaki v *Turning Point* mluví o způsobu, jakým prostředí tohoto resortu vytvářel. Nejdůležitější charakteristikou prostoru pro něj byla jeho neuchopitelnost, zda se jedná o sen nebo realitu – měl být familiární, ale ne rozpoznatelný a lze předpokládat, že v divákovi i Chihiro má toto místo vyvolávat podobné pocity. Městečko má pro Chihiro podobný význam v jejím procesu dospívání, jaký Koriko mělo pro Kiki - je cizím a neznámé, v podstatě opak všeho, co obě dívky doposud znaly, a je hlavním

prostředkem jejich osamostatnění. Rozdíl je v přístupu, který obě protagonistky zaujmají – Kiki se do města přesunuje dobrovolně a je nadšená z představy městského života, kdežto Chihiro je nové prostředí vnuceno okolnostmi a i proto ho vnímá primárně jako hrozbu. Matoucí kombinace povědomých a zcela neznámých prvků, z nichž je městečko složeno, její pohled na prostor podporuje. Ve vztahu k Chihiro ale prostor eventuálně prochází podobným vývojem, jako Koriko v *Kiki's Delivery Service*. Není přímo v opozici vůči konkrétnímu druhu prostoru, ale vůči celkovému pro Chihiro známému světu. Stejně jako Koriko, i lázeňské městečko se s postupem Chihirina procesu dospívání stává familiárnějším a přijatelnějším, ačkoliv tato proměna není a nemůže být nikdy zcela finalizována, protože Chihiro prostor nakonec opouští. Lze ho však vnímat jako prostředí suplující její nový domov, do něhož se s rodiči stěhovala, než byli přerušeni okolnostmi – také bude oponovat všemu, co dosud znala, její vztah s ním projde podobným vývojem, bude se muset zorientovat, najít si přátele, překonat překážky. Zde byly jednotlivé aspekty Chihirina vztahu k novému prostoru pouze ukázány ve svých extrémních podobách.

Miyazaki zde kombinuje západní vlivy s estetikou japonské kultury, což je patrné hned v jedné z úvodních scén filmu – její rodiče jsou zaměstnaní jídlem a Chihiro se rozhlíží po ulici, která je kombinací japonských obchůdků s rychlým občerstvením a zástavby inspirované (soudě podle štítů domů) westernovými městečky.



Ve zbytku města převládá spíše inspirace Japonskem, v architektuře, interiérech i dekoracích a kostýmech. Vysoká míra detailů, barevnost a odkazy na japonské tradice a folklór v městském prostoru jsou výsledkem Miyazakiho snahy ukázat ve filmu diverzitu své kultury a zprostředkovat ji současnému dětskému (a zejména japonskému) divákovi,

který, podle jeho slov, vyrůstá v dominantně industriálním a technologií definovaném světě.¹³⁹



I ve *Spirited Away* se projevuje inspirace evropskou architekturou a to konkrétně v domovech Yubaby a Zeniby. Yubabin opulentní palác je součástí městského prostoru a divákovi jsou ukázány hlavně jeho interiéry.



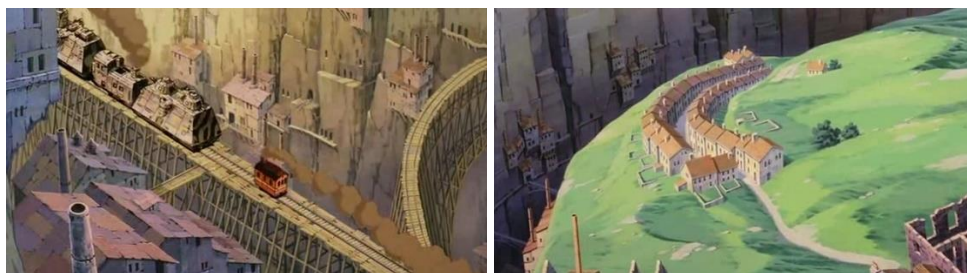
V pozdějším *Howl's Moving Castle* je možné identifikovat podobnosti mezi sídlem Yubaby a sídlem Sullimanové právě v podobě vysoce ornamentálních a detailních dekorů jejich paláců. Zatímco Sullimanová zosobňuje kontrolu a to se projevuje ve vizuální podobě míst, které obývá (viz organizovaný půdorys Kingsbury), Yubaba je jako osobnost i postava mnohem chaotičtější a tím pádem i prostředí v němž se nachází, je eklektické, přeplněné a místy až kýčovité. To se týká jejího domova stejně jako zbytku alternativního městečka, které ovládá.

¹³⁹ Miyazaki, TP, s. 199.

Městský prostor ve *Spirited Away* se na první pohled může zdát radikálně odlišný od ostatních zde analyzovaných prostorů v této kategorii, ale stále jsou v něm idektifikovatelné prvky, které dosud poukazovaly na existenci vzorce, který je možné identifikovat jako autorský projev. Prolínání městského a přírodního prostoru a inspirace evropskou architekturou jsou zde přítomny, pouze jsou ozvláštněny – první zmíněný prvek pomocí propojení s tématem mystiky, druhý za pomoci kombinace s ikonografií japonskou a náznakem ikonografie westernové. Ambivalence v kategorizaci tohoto prostoru přetrvává také, jak je ustanoveno již na začátku.

Film *Laputa: Castle in the Sky* představuje sice vizuálně odlišný, ale přesto obdobný městský prostor. Absentuje zde pro Miyazakiho typická barevnost a vysoká koncentrace detailů – domov protagonisty Pazua je převážně šedivý a hnědý, silně kontrastující s výraznou zelení, která ho obklopuje, což je dáno jeho industriální povahou. McCarthy ve své knize cituje rozhovor s Miyazakim z roku 1999, v němž režisér vysvětluje původ své inspirace pro vzhled a charakter tohoto konkrétního místa. V roce 1985 navštívil důlní komunitu v Walesu, když film plánoval, a vzhled místa i povaha tamějších obyvatel ho při vytváření Pazuaova městečka silně ovlivnily.¹⁴⁰ Integrace evropských vlivů do vizuální stránky městského prostoru tu neměla primárně estetickou funkci, jako tomu bylo v předchozích filmech, ale měla zprostředkovat minimálně zčásti realistický obraz hornické komunity.

Funkce tohoto místa v diegetickém světě předznamenává jeho propojení s přírodou. Těžba tu probíhá daleko od rozsáhlejší urbanizované oblasti a místo je obklopeno loukami a lesíky, pod městem leží jeskyně a část zástavby je umístěna přímo na skalních stěnách.



¹⁴⁰ McCarthy, s. 94 – 97.

Pazuovo městečko je příkladem městského prostoru jako výsledku ovládnutí prostoru přírodního a do kontrastu s ním tak lze postavit druhý, také netradiční městský prostor, který se ve filmu vyskytuje – Laputu. Není jednoznačně definováno, zda se jedná skutečně o celý ostrov, městský prostor nebo pouze o jedinou rozměrnou stavbu (v literatuře se objevují různá označení, stejně tak v titulcích a překladech, a český i anglický název obsahuje označení „zámek“). Pokud bude Laputa považována za alternativní prostor městský, představuje antitezi k důlnímu městu na pevnině – proti sobě zde stojí dva městské prostory. Zatímco na pevnině městský prostor nahrazuje ten přírodní, na Laputě je tomu naopak a nakonec je zcela oproštěna od lidského vlivu, když se rozlomí vpůli a pomocí letokamene ve svém nitru odlétá mimo lidský dosah. S tím ji lze považovat za plně transformovanou na přírodní prostor, je totiž zjevné, že se pro člověka stala definitivně nedosažitelnou. Nedochází zde tedy k narušení opozičního vztahu, pouze je dále umocněn transformací jednoho z prostorů.

Přestože se, podobně jako v *Porco Rosso*, značná část děje odehrává mimo jakékoliv pevninské lokace a městský prostor je tak zobrazen pouze omezeně, stále je možné prokázat přítomnost autorských prvků a to i vzhledem k mírně odlišnému záměru při konstrukci prostoru důlního městečka.

Industriální městský prostor je zobrazen také v *Princess Mononoke*, kde figuruje v nejen opozičním, ale přímo antagonistickém vztah s prostorem přírodním. Hranice mezi městským a přírodním prostorem jsou zde jasně vyhraněné a v žádném jiném Miyazakiho filmu se neobjevuje vysloveně negativní zobrazení města v kontextu jeho koexistence po boku divoké přírody. Pazuovo hornické městečko lze považovat za z principu poměrně invazivní, ale přesto byl v jeho zobrazení vidět soulad s jeho okolím, kdežto Železné město v *Princess Mononoke* je doslova definováno svou invazivností a destruktivním působením na přírodu.

Město je vystavěno okolo železáren a je obýváno takřka výhradně pracovníky těchto železáren. Negativní dopad jeho přítomnosti je personifikován v postavě paní Eboshi, která zastupuje město v jeho antagonistické pozici.



Je to zejména ona, kdo usiluje o jeho rozvoj na úkor starých božstev, která naopak reprezentují přírodu, jak je uvedeno v analýze tématu vztahu mezi ní a civilizací. Lze zde tedy pozorovat přímý vztah mezi městským prostředím a dominantním tématem, který se v Miyazakiho tvorbě opakuje.

Mimo to se ale dosud rekurentnímu autorskému vzorci vymyká, zejména po vizuální stránce. Neobjevuje se zde inspirace Evropou, Miyazaki při tvorbě *Princess Mononoke* čerpal výhradně z japonské historie a mytologie, zejména sice při zobrazení lidu Emishi¹⁴¹, ale tyto inspirační zdroje jsou pozorovatelné také v podobě Železného města, jehož architektura i kultura jsou zjevně japonské. Výrazným rozdílem, který souvisí i s rolí města v příběhu, je absence přirozeného prolínání městského a přírodního prostoru, které má v Miyazakiho filmech podobu trávy prorůstající cestami a zdmi, nebo stromů rostoucích mezi domy. V prostředí Železného města takřka úplně absentuje zezeň, významová opozice vůči přírodě je podpořena i vizuálně. Na druhou stranu, většina materiálu použitého ke konstrukci města v rámci diegetického světa evidentně pochází z přírody, což pomáhá definovat vztah městského a přírodního prostoru jako parazitický, nikoliv symbiotický, kterému se blížil v předchozích filmech. Město je nakonec přírodním prostorem ovládnuto, stejně jako tomu bylo v *Ponyo*, ale narozdíl od Shinury se zde nejedná o krátkodobý dočasný stav, Železné město je zcela zničeno a vztah civilizace a přírody je v podstatě resetován – lidé mají možnost vybudovat nový,

¹⁴¹ Miyazaki, TP, s. 49.

zdravější. Transformace, díky níž městský prostor vznikl, zde byla zcela vymazána, spolu s opozičním postavením obou prostorů.



Zásadní vazbou na dosud vždy identifikovatelný vzorec autorských prvků v Miyazakiho tvorbě je v případě tohoto konkrétního městského prostoru jeho vztah s dominantním tématem filmu. Přestože se nejedná o vztah neutrální, případně pozitivní, jako tomu bylo v *Kiki's Delivery Service* a *Spirited Away*, opakující se vazba tematické a prostorové stránky příběhů je průkazně autorským prvkem.

Poslední Miyazakiho filmem, v němž se jako dominantní vystupuje městský prostor, je *The Wind Rises*. Město je tu ale zobrazeno odlišným způsobem než v předchozích snímcích, což je dáno žánrovým zařazením filmu – jde o částečně biografický snímek, zabývá se skutečnými postavami a odehrává se v reálných lokacích. Miyazaki do příběhu Jira Horikoshiho integruje řadu fantaskních prvků, ale městský prostor jimi zůstává nepoznamenaný a jeho zobrazení je realistické. Objevuje se tu několik japonských městských prostředí - v úvodu městečko, v němž Jiro vyrůstal, předměstí, kde žije mladá Naoko, Tokyo, kde Jiro studuje, a Nagoya, kde nakonec pracuje. Stále se tu objevují prvky estetiky, která je Miyazakiho městům vlastní, všechna místa jsou vysoce detailní a svým způsobem malebná, ale primárně jde o jejich realistické zobrazení ovlivněné časovým zasazením příběhu. Miyazaki v městských prostorech upouští od jinak stále přítomné výrazné barevnosti, ve vizuální stránce dominují hnědá, šedá a tlumené odstíny jiných barev, což je v silném kontrastu s stále až kýčovitě barevnou přírodou a snovými sekvencemi, v nichž Jiro potkává Caproniho.



Odklon od idealizovaného městského prostoru zde poskytuje prostor pro zobrazení kontrastu mezi snem a realitou. Jirovy sny plné barev a slunce a poetických přeletů nad loukami stojí vedle mnohdy šedivé reality studií a práce v přeplněném a hektickém městě. Výrazně ustupuje prolínání městského prostoru s přírodním, které bylo v předchozích zmíněných filmech prominentní, a také tu vlivem jasně definovaného zasazení do Japonska samozřejmě nelze pozorovat inspiraci evropskou architekturou. Krátce se tu objevuje konkrétní evropský městský prostor, během Jirovy služební cesty do Německa, v němž je naopak viditelná rozdílnost obou kultur, a to zejména v interiérech, kde se odehrává značná část děje, ne-li jeho většina.

Městský prostor v *The Wind Rises* tedy spíše odkazuje k Miyazakiho autorské estetice, která tu byla přizpůsobena žánrovému zařazení filmu. Nejsou zde patrné žádné přesahující významy ani propojení s tématy, jako u ostatních Miyazakiho filmů v této kategorii, město zde funguje primárně jako dějiště a pozadí příběhu. Odlišný přístup ke konstrukci a využití městského prostoru ale koresponduje s celkovou, poměrně výraznou odlišností *The Wind Rises* ve srovnání s jeho ostatní tvorbou, která je jinak tvořena výhradně zcela fikčními příběhy, které velmi často obsahují výrazné fantaskní prvky.

Městský prostor v ostatní tvorbě studia

Filmy ostatních tvůrců lze s ohledem na městský prostor rozdělit na dvě skupiny na základě funkce, kterou v příběhu naplňuje. Ve většině (*Ocean Waves*, *Whisper of the Heart*, *The Cat Returns*, *Tales from Earthsea*, *From Up on Poppy Hill*, *My Neighbours the Yamadas*) z nich je město pouze dějištěm příběhu bez přesahů do tematické nebo jiné roviny. To lze pozorovat pouze ve dvou filmech, *Pom Poko* a *The Tale of the Princess Kaguya*. V obou dochází k propojení městského prostoru s dominantním tématem vztahu mezi přírodou a civilizací. Podobně jako v některých Miyazakiho filmech, městský prostor je zde součástí opozičního vztahu a v obou případech se jedná také o vztah antagonistický, což u Miyazakiho vždy neplatilo. Jediným příkladem antagonistické opozice dvou prostorů je u něj *Princess Mononoke*, kdežto všechny ostatní vztahy znamenaly poklidnou paralelní koexistenci, včetně těch, v nichž figurovala přírodní prostředí. Miyazakiho městské prostory se s nimi prolínají, hranice mezi nimi nejsou striktně oddělené, což jim propůjčuje charakteristický vzhled, ale obecně lze tvrdit, že nedochází k úplnému splynutí, vyjma situací, kdy je městský prostor transformován vlivem dějových okolností (respektive například město Shinura by nebylo zatopeno, kdyby Ponyo neopustila oceán). V *Pom Poko* a *The Tale of the Princess Kaguya* je vztah těchto prostorů od začátku prezentován jako striktně antagonistický a je antitezí k Miyazakim prezentované symbióze, ačkoliv pokaždé v jiném kontextu (*Pom Poko* obsahuje environmentální poselství, *The Tale of The Princess Kaguya* zobrazuje vztah lidí a přírody v rámci tématu dospívání)

Hlavní zápletkou *Pom Poko* je doslovné zobrazení konfliktu mezi přírodním a městským prostorem. Městské prostředí je mírně upozaděno, což je ale dáno hlavně skutečností, že protagonisty filmu jsou *tanuki*, mytologická stvoření v podobě mývalů přebývajících v lesích, nikoliv menší důležitostí tohoto prostoru. Příběh zobrazuje problematický nárůst urbanizace, který v šedesátých letech ohrožoval lesy v kopcích Tama, režisér Takahata vychází ze skutečných událostí a ve filmu zobrazuje skutečné prostory. Diegetické město Tama je realistickým obrazem toho nediegetického. Je ukázán proces jeho konstrukce, prostor je plný novostaveb z betonu a skla a dominují v něm geometrické tvary, což pomáhá vytvořit silný kontrast s mystickými prvky příběhu – svatyněmi, domovem *tanuki* a zejména přehlídkou duchů, kterou mývalové do

města přivedou, aby tamější obyvatelé přesvědčili o své existenci a důležitosti zachování okolních lesů.



Městský prostor je tu od přírodního striktně a násilně oddělený, a jeho realističnost funguje ve vztahu obou prostorů téměř jako ozvlášťující prvek, protože umocňuje jejich rozdílnost, kterou lze pozorovat na vizuální i významové úrovni. město eventuálně zdánlivě ztrácí svůj antagonistický status, ale pouze vlivem toho, že nakonec kompletně transformuje přírodní prostor, proti němuž stojí, a někteří z *tanuki* jako nejschůdnější možnost volí integraci do nově vzniklého městského prostředí. Je naznačeno, že město tak postupně nabývá stejných významů, jaké měl pro mývaly les, ačkoliv tento vývoj není přirozený narozdíl od pozitivně prezentovaného zdomácnění v Miyazakiho *Kiki's Delivery Service*. Výslednou proměnu města, která je v podstatě charakterizována pouze jeho agresivní expanzí, lze tedy vnímat buď striktně jako vítězství antagonistické povahy původně nastoleného vztahu nebo jako ambivalentní dosažení symbiózy ve prospěch města.

V *The Tale of the Princess Kaguya* je prezentován zcela odlišný městský prostor. Předně je fikční, nemá nediegetický protějšek jako Nové město Tama, a protože se jedná o příběh zasazený do zhruba 10. století, jeho vizuální stránka se výrazně liší od města v předchozím filmu (což je dále podpořeno stylizovanou animací). Ty části, které jsou divákovi ukázány, jsou barevné a vysoce ornamentální, přítomnost přírodních prvků je kontrolována a jejich funkce je primárně dekorativní. Celkově lze tvrdit, že město, včetně jeho ruchu a přelidněnosti, je větší variantou Kaguyina paláce a tedy větší variantou zlaté klece, kterou se pro ni palác stal. Charakteristika města jako opresivního prostoru ale

funguje pouze v kontextu jeho participace na vztahu s přírodním prostorem a na procesu Kaguyina dospívání. Opět se tu objevuje vazba na dominantní téma příběhu, a městský prostor je tu opět zobrazen negativně.

Znovu zde dochází k upozadění města ve prospěch ostatních druhů prostoru, a to i přesto, že se v něm odehrává většina děje. Fokalizace skrz pohled Kaguyi způsobuje, že divák ve skutečnosti z města vidí velmi málo – Kaguya je v paláci izolovaná od zbytku světa. Koncept města jako centra příležitostí pro osobní růst v oblastech statusu a jmění, které je ale v jádru rigidní a nezdravé, a jeho negativní efekt na Kaguyu je důležitější než jeho vizuální stránka.

Obraz města jako negativního prostředí by bylo možné považovat za autorský projev Isaa Takahaty, který *Pom Poko* i *The Tale of the Princess Kaguya* režíroval. V samotném vizuálním zobrazení tohoto prostoru ale opět nelze pozorovat žádný autorský prvek srovnatelný s těmi v Miyazakiho tvorbě. V případě *The Tale of the Princess Kaguya* je vizuální stránka města ovlivněná pouze vysoce stylizovanou animací, kterou je ale ovlivněno všechno, nejedná se tedy o specifikum městského prostoru. V případech obou filmů jde o realistické, dobově odpovídající obrazy měst, která se liší pouze tím, že město v *Pom Poko* skutečně existuje mimo diegetický svět a město v *The Tale of the Princess Kaguya* nejspíš nikoliv (není řečeno, že by šlo o konkrétní město). V Miyazakiho tvorbě platí, že i pokud je městský prostor oddělen od svých významových přesahů (případně pokud žádné nemá), je možné v něm identifikovat prvky společné s ostatními městskými prostory z jeho filmů.

V druhé kategorii, kde je město hlavně pozadím pro probíhající děj, se objevuje jeden film, v němž režisér pracuje s fantaskním městským prostorem. *Tales from Earthsea* je v kontextu tvorby ostatních tvůrců výjimečným případem v ohledu samotné konstrukce městského prostoru. Režíroval ho Gorō Miyazaki, syn Hayaa Miyazakiho, a město Hort, které je ve filmu navzdory svému omezenému významu ukázáno ve značném detailu, nese zřetelné známky vlivu režisérova otce. Téměř všechny prvky, které byly v tvorbě Miyazakiho seniora identifikovány jako projevy autorství, lze v nějaké podobě rozpoznat i v *Tales from Earthsea*. Je zde zobrazen fantaskní městský prostor, na němž je vidět inspirace evropskou dobovou architekturou, je výrazně barevný a obsahuje velké množství drobných detailů, což je vidět již z ustavujícího záběru a dále zejména ve scéně,

kdy Krahujec a Aren procházejí tržištěm. Jedním z těchto detailů je zeleň prorůstající kamennými zdi budov, což byl vizuální prvek opakující se už v Miyazakiho filmech. Bylo to jedním ze způsobů, jakým se v jeho filmech přírodní prostor prolínal s městským a jakým příroda město narušovala. Zde je to umocněno zřetelným fyzickým rozpadem samotného městského prostoru. Většina společenské aktivity je koncentrována v jeho nižších a středních úrovních, ty vyšší jsou zalidněny méně, pokud vůbec, protože jsou rozpadem ovlivněny nejvíce a pomalu nad nimi přebírá kontrolu příroda, podobně jako přebrala kontrolu nad opuštěnou Laputou ve filmu *Laputa: Castle in the Sky*.

Dalšími prvky odkazujícími na možný vliv Miyazakiho seniora jsou umístění a tvar města. Jde o přímořské město, koncept, který se v Miyazakiho tvorbě objevuje opakovaně bez ohledu na to, zda má nějaký význam pro příběh. Záběry na moře a přístav zde slouží zejména k dokreslení charakteru města. V kombinaci s hustě zalidněným trhem pomáhají identifikovat Hort jako aktivní obchodní město, kde se obchoduje se vším včetně lidí. Co se jeho tvaru týče, jde o další nepříliš organizované, přirozeně se rozrůstající město, podobné například Koriko z *Kiki's Delivery Service*. Nekontrolovanost lze považovat za definující charakteristikou Hortu – kromě toho, že tento městský prostor (soudě podle stavu jeho zástavby) nikdo neudrzuje, je také dějištěm mnoha věcí ze společenského hlediska opovržených, na kterých participují i představitelé autority, místo toho, aby se snažili jim zamezit (viz několik násilných scén, jejichž hlavními aktéry jsou vojáci, a obchod s otroky).





Městský prostor v *Tales from Earthsea* je představen i charakterizován velmi detailně, přestože se ve filmu objevuje pouze krátce a slouží zejména jako dějiště setkání protagonistů Arena a Therru. Obsahuje mnoho explicitních odkazů na pojetí města ve filmech Hayaa Miyazakiho, přičemž některé prvky jsou i maximalizovány, zejména prolínání městského prostoru s přírodním. Přestože Hort nemá výrazný významový přesah, lze předpokládat, že příbuzenský vztah obou tvůrců je příčinou příbuzenského vztahu mezi tímto městem a městskými prostory ve filmech Miyazakiho seniora. Svým způsobem tak potvrzuje právě již identifikované prvky jeho autorského projevu.

Gorō Miyazaki režíroval také film *From Up on Poppy Hill*, který se z hlediska městského prostoru od jeho režijního debutu výrazně liší, mimo jiné v tom, že tentokrát se na filmu podílel i Miyazaki senior, který je jedním z autorů scénáře. Rodinná podobnost mezi městským prostředím zobrazeným ve filmech obou režisérů zde tedy není pouze spekulací, ale je (možná i kýženým) výsledkem jejich spolupráce.

Odell a LeBlanc zmiňují, že Gorō Miyazaki film pojal jako idealizovaný obraz Japonska v šedesátých letech, tedy období, kdy jeho otec vyrůstal.¹⁴² To se výrazně promítá do celkové estetiky filmu – je téměř vždy slunečno, dominují zde jasné barvy i ve večerních a nočních scénách, celé prostředí města je zobrazeno realisticky, ale také vysoce estetizované. Ona opotřebovaná malebnost, která byla identifikována v tvorbě Hayaa Miyazakiho, je viditelná i zde, v záběrech na třpytící se moře, duhové západy slunce, nebo květiny a bohaté zelené keře vedle loupající se omítky nebo trouchnivějících dřevěných konstrukcí.

Dominantním prostředím filmu je existující město Yokohama, Je zobrazeno realisticky vzhledem k dobovému zasazení filmu, ale zároveň lze v rámci tohoto prostoru

¹⁴² Odell a LeBlanc, s. 140.

pozorovat nejen režisérovu snahu o jeho estetickou idealizaci, ale také vizuální podobnosti s městy z filmů Miyazakiho seniora. První z nich je již samotné umístění města. Yokohama je přímořské město na kopci, což je paralelou k podobně umístěným fikčním prostorům jako Koriko nebo Shinura, případně výše zmíněný Hort – v *Tales from Earthsea* se objevuje řada záběrů na přístav a moře z vyšších poloh, podobně jako v tomto filmu. Vyvýšená poloha domova hlavní postavy v rámci města je dalším prvek opakovaně přítomným v tvorbě Hayaa Miyazakiho. Kiki i Sosuke obývají vyšší úroveň jejich měst, stejně jako zde Umi, narozdíl od Sosukeho domova ale ten její není izolován od zbytku městského prostoru. Jeho pozice a způsob uspořádání Yokohamy ale Umi umožňuje udržovat kontakt s mořem, ačkoliv nebydlí v jeho bezprostřední blízkosti, což má velký význam v jejím osobním životě. Přestože město samo o sobě nemá zásadní významové přesahy, jeho podoba pomáhá upozornit na význam jiného, přírodního prostoru v rámci příběhu.



Z hlediska vizuálních prvků, které diegetickou Yokohamu spojují se zcela fikčními městskými prostory Hayaa Miyazakiho, je tím nejvýraznějším integrace přírody do městského prostředí a od toho se odvíjející celková estetika města. Ve filmu se vyskytuje několik záběrů ukazujících Yokohamu jako velmi zalesněnou oblast s pouze několika domy, a v záběrech zevnitř samotného města je více než zjevné, že ačkoliv Yokohama je městským prostorem s odpovídající infrastrukturou a velmi aktivním denním i nočním životem v obchodní čtvrti, přítomnost přírody v tomto prostoru je skutečně prominentní.

Podobně jako v *Kiki's Delivery Service* nebo *Ponyo*, stromy, keře a tráva prorůstající zdivem jsou viditelné v takřka každém záběru exteriéru a v řadě záběrů interiérových (většinou skrz průhled oknem). Další výraznou podobností je pak eklektičnost prostředí a velká míra detailu. Ta se vyskytuje zejména v interiérech. Kulturní dům, za jehož zachování studenti bojují, budiž příkladem – jde o mimořádně přeplněný, chaotický prostor, vizuálně velmi detailně propracovaný, aby byla zřetelná míra a intenzita práce požadovaná od studentů za účelem zachování budovy. V exteriérech detaily hlavně podporují realističnost zobrazeného prostoru, která je zachována, přestože, jak už bylo řečeno, režisér mínil prostor zobrazit idealizovaně. Například ve scéně odehrávající se ve večerní Yokohamě, kdy Umi na poslední chvíli nakupuje maso na večeři, je podrobně ukázána ulice s drobnými obchůdky a pouličním občerstvením.



Tato ulice nemá zásadní roli v příběhu, ostatně celá Yokohama slouží primárně jako jeho dějiště, ale zobrazením tohoto konkrétního kousku japonské společnosti a kultury je podpořena celková realističnost prostředí. Podobnou funkci měly tyto drobné detaily ve fikčních městských prostorech v tvorbě Miyazakiho seniora, kde pomáhaly takové prostory legitimizovat a identifikovat inspirační zdroje pro jejich konstrukci.

Yokohama je velmi výrazným městským prostorem, přestože sama o sobě nehraje v příběhu výraznější roli (například ve srovnání s již zmíněným kulturním domem, kolem nějž je konstruován jeden z dílčích konfliktů). Její význam mimo diegetický svět *From Up on Poppy Hill* tkví hlavně v tom, že ačkoliv se vyskytuje ve filmu jiného tvůrce,

pomáhá potvrdit autorský projev Hayaa Miyazakiho, jehož vliv na tvorbu Gora Miyazakiho byl evidentní již v podobě fantaskního města Hortu v *Tales from Earthsea*. Při srovnání dosavadní tvorby obou režisérů totiž prozatím nelze tvrdit, že by se Miyazaki junior proti estetice svého otce nějak vymezoval. Volí i podobné druhy městského prostoru – fikční, fantaskní město a víceméně realisticky zobrazenou dobovou variantu existujícího japonského města.

Ve filmech *Ocean Waves*, *Whisper of the Heart* a *The Cat Returns* se objevuje hlavně realistický moderní městský prostor bez zásadních významových přesahů. Minimálně ve dvou případech jde o obraz měst existujících v nediegetickém Japonsku. V *Ocean Waves*, které se odehrává ve městě Kōchi, je i v rámci vizuální stránky naznačeno, že jedinou funkcí města je být pozadím příběhu – postavy jsou výraznější než jejich okolí, jsou tím, na co se má divák soustředit. Kromě toho, že (přinejmenším japonský) divák není rozptylován neznámým fikčním prostředím, budovy a další prvky v pozadí scén jsou někdy zjednodušené nebo mírně rozostřené, což místy vytváří dojem nejednotnosti mezi vizuální stylem postav a jejich okolí. Spojujícím prvkem je nízká saturevanost barev a malé množství detailů, které se týká celkového městského prostoru, veškerých dílčích prostředí i postav. Celkově lze tvrdit, že městský prostor má dostatek charakteristik k tomu, aby byl identifikován jako realisticky zobrazené, moderní japonské město, ale neodváděl pozornost od děje, který je tvořen primárně vztahy mezi oběma protagonisty.

V realistickém městském prostoru se odehrává také *Whisper of the Heart*, kde je na město kladen větší důraz než v předchozím zmíněném filmu, ale stále mu nejsou prisuzovány žádné další významy. Úvodní titulková sekvence se skládá z ustavujících záběrů na noční město Tama z ptačí perspektivy. Tohle konkrétní město se objevilo už v *Pom Poko* a objeví se znovu v *The Cat Returns*, volném pokračování *Whisper of the Heart*. Podobně jako u Yokohamy Miyazakiho juniora, i zde je realističnost zobrazení podpořena velkým množstvím drobných detailů, které pomáhají propojit postavy s jejich prostředím, týká se to ale zejména interiérů. Ve srovnání s domovem protagonistky, školními kanceláři nebo poněkud cizorodě působícím starožitnictvím jsou venkovní

městské prostory výrazně chudší, což je dáno i tím, že značná část děje se odehrává právě v interiérech, proto je důraz na realističnost patrný zejména tam.

V kombinaci s vesměs tlumenými barvami takové zobrazení města Tama vytváří silný kontrast vůči druhému, předpokládaně také městskému prostoru, který se ve filmu krátce objevuje. Shizuku je na chvíli transportována do snového světa své povídky inspirované figurkou Barona von Gikkingena. Je to vysoce stylizovaný a záměrně překombinovaný prostor, jehož součástí je mimo jiné i obchodní čtvrť připodobnitelná k těm, které Shizuku velmi pravděpodobně zná z denního života. Na ní je vidět, nakolik se při konstrukci vlastního diegetického světa inspiruje tím pro ni nediegetickým – například impresionismus evokující kaleidoskopické zbarvení tohoto prostoru je kombinací světél noční Tamy a drahých kamenů ze starožitnictví.



Shizuku vytváří opak jednoduše geometrického reálného města, s nímž přichází denně do kontaktu. Tato myšlenka ale není ve filmu dále rozvedena, děj se soustředí spíše na proces protagonistčina sebezpoznání prostřednictvím onoho tvoření.

Navazující *The Cat Returns* také obsahuje dva druhy městského prostoru - realistický a stylizovaný fantaskní, který v příběhu tvoří přechod mezi diegetickým Japonskem a Královstvím koček. První zmíněný je opět v mnohém podobný městskému prostředí z *Pom Poko*, ale není přímo řečeno, že se jedná o další příběh odehrávající se v Novém městě Tama. Jde ale, stejně jako v předchozích filmech, o moderní, realisticky zobrazené město, které lze mírou detailu a barevností jeho vizuální stránky částečně přirovnat k Miyazakiho městům. Z jeho půdorysu je patrné, že podobně jako ony vzniká organicky a nenásilně se prolíná s okolní přírodou. Narozdíl od většiny Miyazakiho měst je ale tohle veskrze japonské.

Zmiňovaný přechodný prostor, který už za veskrze japonský označit nelze, je ve skutečnosti tvořen pouze jediným náměstím – domy zde mnohem více připomínají

evropskou architekturu, ale zároveň nejsou stylizované způsobem, který by přímo odkazoval ke konkrétním evropským městům nebo stylům. Místu také chybí ona malebná omšelost, která byla vlastní Miyazakiho estetice, je příliš úpravné. Je ale vizuálním odkazem na film a konkrétní prostředí, v němž se poprvé objevuje postava Barona von Gikkingena, *Whisper of the Heart*, který je analzován výše. Náměstí v *The Cat Returns* a domek Barona von Gikkingena jsou barevnější a esteticky umírněnější variantou záhadného starožitnictví, které Shizuku nachází, když se na ulici rozhodne sledovat náhodnou kočku.



Kromě toho, že vytváří toto propojení mezi oběma filmy (které ale nepoučeným divákem může zůstat nerozpoznané), ale nemá tento prostor žádný další význam a totéž platí i pro druhý zmíněný druh městského prostoru, který se ve filmu nachází.

Posledním filmem v němž figuruje městský prostor jako ten dominantní, je *My Neighbours the Yamadas*, který se použitím vysoce stylizované animace podobá mnohem mladšímu Takahatově filmu, *The Tale of the Princess Kaguya*. V tom byl městský prostor součástí hlavního konfliktu a byl mnohem detailněji vykreslen, přestože zobrazen byl minimálně. V *My Neighbours the Yamadas* je i vlivem značně zjednodušené animace existence městského prostoru pouze naznačena, aby postavy neexistovaly ve vakuu. Město je tu sice dějištěm některých dílčích konfliktů (ztráta nemladšího potomka v obchodním centru, problém s pouličním gangem motorkářů), ale nelze mu přiřknout žádné výrazné charakteristiky kromě těch zcela základních (je moderní a nachází se v diegetickém Japonsku), protože jeho vizuální stránka je často tvořena pouze několika liniemi. To koresponduje s celkovou univerzálností témat, které příběh představuje, a obrazem průměrné japonské rodiny, s níž se může identifikovat široké multigenerační publikum. Naznačení městského prostoru namísto jeho přesného vymezení tuto univerzálnost podporuje. Lze tvrdit, že ačkoliv město po vizuální stránce

prakticky neexistuje, stále má i jinou funkci, než být pozadím příběhu – pomáhá umocnit jeho nejdůležitější charakteristiku.

Shrnutí

V konstrukci městského prostoru se Miyazakiho autorství projevuje na úrovni vizuální i významové. Dominantní vzhledovou charakteristikou měst v jeho filmech je jejich krása – jsou velmi pitoreskní, pestrobarevná a téměř idealizovaná. Nikdy nemají podobu konvenční betonové džungle, naopak je zdůrazňována blízkost přírody i v tomto prostoru, přestože v úvodu kapitoly je městský prostor definován jako od přírody výrazně oddělený. Miyazaki se opakovaně vrací k motivu „malebné ošuntělosti“, který realizuje právě pomocí přírody, nejčastěji v podobě zeleně prorůstající zdivem nebo trávou rašící mezi dlážděním. Periferie často přiléhá k lesu a obvyklá je také přímořská poloha města. V důsledku toho je někdy těžké určit, zda se jedná o prostor městský nebo venkovský. Výjimku z tohoto tvoří pouze *Princess Mononoke*, kde je město ve striktní opozici vůči přírodě, kterou je ale nakonec pozřeno a je tak naznačena nefunkčnost a neudržitelnost takového antagonistického soužití.

Ve zmíněné malebnosti hraje značnou roli výrazný vizuální autorský prvek a tím je inspirace historickými evropskými metropolemi. Ta se odráží v zobrazené architektuře, která je viditelně odlišná od té japonské, a komplikuje to určení jednoznačného časového zasazení příběhu v případech, kdy není explicitně uvedeno. „Evropskost“ je do Miyazakiho měst nejčastěji vnášena pomocí historizující stylizace prostoru, která nemusí nutně korespondovat s časovými aspekty příběhu a byla zvolena jen na základě svých estetických kvalit.

S inspiračními zdroji Miyazakiho souvisí další autorský projev, patrný už na nediegetické úrovni. Miyazaki celkově inklinuje více k zobrazování fikčních městských prostorů, konstruovaných na základě těch skutečných. Fikční japonské město může být v jeho tvorbě inspirováno evropským (jako Koriko Stockholmem) nebo japonským (jako Shinura Tomonourou), výsledkem ale je plně fikční prostor, zatímco ostatní tvůrci jako prostředí pro své příběhy častěji volí existující města, která jsou následně realisticky replikována v diegetickém světě. Realismus je definitivně vlastní i Miyazakiho

městským prostorům, pouze ho nelze posuzovat na základě srovnání s nediegetickým protějškem, ten totiž obvykle neexistuje.

Vizuální stránka je jako autorská potvrzena při pohledu na tvorbu Miyazakiho syna Gōra, zejména města v *Tales from Earthsea*, kde lze identifikovat všechny zde zmíněné prvky. Přestože otcova tvorba nebyla jako inspirační zdroj Gōra Miyazakiho při natáčení tohoto filmu potvrzena v použité literatuře, nelze tuto domněnku vyloučit, protože srovnání městských prostorů obou režisérů k takovému závěru nabádá.

Z hlediska významů městského prostoru pak lze za autorské považovat zejména Miyazakiho opakované propojování tohoto prostředí s dominantními tématy filmu, zejména pak dospíváním. Město je nejen prostorem, v němž tento proces probíhá, ale také je jeho součástí v pozitivním i negativním slova smyslu – může fungovat jako spouštěcí mechanismus celého procesu nebo být jeho hlavní překážkou. Tento přesah je detailně zobrazen hlavně v *Kiki's Delivery Service* a *Spirited Away*, přičemž oba filmy představují odlišné typy městského prostoru spojené pouze rekurentními prvky na významové i vizuální rovině a prokazující existenci autorského vzorce. Právě zachování tohoto vzorce při vytváření jinak poměrně různorodých městských prostorů (fikční evropské město v realistické Evropě, fikční a non-fikční japonské město v realistickém Japonsku, fikční japonské město v nespecifikovaném fikčním státě) lze považovat za zastřešující autorský projev v této kategorii, a, bude-li potvrzen i ve zbývajících dvou, i v kategorii konstrukce časoprostoru obecně.

5. 2. 2. Venkovský prostor

Venkovský prostor v Miyazakiho tvorbě

Venkovský prostor se jako dominantní objevuje ve dvou Miyazakiho filmech (*Nausicaa of the Valley of the Wind*, *My Neighbour Totoro*) přičemž v prvních z nich se jedná o alternativní variantu tohoto prostoru, tedy variantu nějakým způsobem se vyhraňující vůči obrazu venkova, který byl v této práci ustanoven jako výchozí (venkov jako částečně transformované, primárně agrikulturní prostředí, které reprezentuje dosažení symbiotického vztahu civilizace a přírody, a existuje v těsné blízkosti nekultivované, divoké přírody).

V Miyazakiho tvorbě tuto verzi venkovského prostoru představuje pouze ten v *My Neighbor Totoro*, proto je zde představen jako první. Podoba prostředí, v němž se příběh odehrává, je ve značném detailu představena už v úvodní scéně, kdy rodina Kusakabe přijíždí do svého nového domova, po nedlážděných lesních cestách, mezi poli a kolem řídce rozestavěných domů. Později, když se děti s otcem na kole vydávají za matkou do nemocnice, je tento obraz, který lze nazvat až rurální idylou, rozšířen o záběry na vesničany obdělávající půdu, děti (konkrétně Kantu) pomáhajícího při domácích pracích, strmé kopce a nerovné cesty. Nejen obytné domy, ale také veřejná zařízení jako škola nebo nemocnice jsou obklopená lesem a zeleninovými či rýžovými poli.



Oblast je poměrně řídko zalidněná, její infrastruktura je nedokonalá a navzdory bujícímu zemědělství se zde vyskytuje (vyjma svatyně) nedotčená příroda, jejíž hranice s civilizací je tu přinejmenším nezřetelná, existuje-li vůbec. Je výrazně naznačeno, že v noci je tato hranice oslabena a je snazší ji narušit, viz mysteriózní, až tíživá atmosféra scény, kdy děti v noci čekají na otce na zastávce. Zatímco ve dne je prostor kontrolován civilizací, noc je čas, kdy se v něm mohou nerušeně pohybovat mystická stvoření a ovládá ho příroda. Nepochází zde ke striktnímu rozdělení a nesouladu, jako tomu bylo například v *Pom Poko*, kde vedle sebe existovaly prostory přírodní a městský.

Helen McCarthy uvádí, že Miyazaki při vytváření tohoto prostoru čerpal z vlastního dětství, včetně těch jeho částí, které nebyly zcela pozitivní (podobně jako matka Mei a Satsuki, i režisérova matka byla během jeho dětství dlouhodobě nemocná).¹⁴³ Venkovský prostor, včetně domu protagonistek, je dle jeho vlastních slov kombinací několika jemu blízkých oblastí. kromě okolí řeky Kandagawa, kde vyrůstal, se jedná o oblast v okolí Nippon Animation a také krajinu Tokorozawy, v níž žil v 80.

¹⁴³ McCarthy, s. 121.

letech. Chtěl, aby prostor v *My Neighbour Totoro* byl mozaikou vzpomínek, spíše než odrazem konkrétního místa.¹⁴⁴ Podobně jako v některých výše zmíněných městech, i tady Miyazaki konstruuje diegetický prostor na základě těch nediegetických, s nimiž se osobně setkal. Zásadní rozdíl je v tom, že v souvislosti s městským prostorem existují přiznané a identifikovatelné evropské vlivy, u venkova a v přírody v *My Neighbor Totoro* se jakékoliv evropskosti snažil vyhnout, aby zachoval familiárnost prostoru.¹⁴⁵ Pro Miyazakiho byly totiž důležité i pocity, které vizuální stránka prostředí v divákovi vyvolá. Zásahu za (dle jeho názoru) úspěšné realizování této snahy přičítá také hlavnímu výtvarníkovi, kterým byl Kazuo Oga.¹⁴⁶

Venkovský prostor filmu je výrazně navázaný na dětství – byl vytvořen na základě dětských vzpomínek, pohybují se v něm dětské postavy a tvoří přechod mezi dvěma dalšími prostory/stavy, což ho činí vhodným prostředím pro absolvování procesu dospívání, kterým prochází Satsuki. Oba prostory filmu, které si jsou z hlediska jejich funkce rovnocenné, mají přesah k dominantním tématům filmu. Satsuki se jako dospívající jedinec nachází v přechodovém stádiu a vzhledem ke své situaci (je nucena zastávat sociální roli obvykle určenou dospělému) je personifikovaným mezistupněm mezi dítětem a dospělým. Stále je ale schopná interagovat s mystickými rovinami přírodního prostoru, které ve formě Totorů, Kočkobusu a *susuwatari* pronikají i do prostora venkovského.

V *My Neighbour Totoro* dochází k vizuálnímu, ale zejména významovému propojení venkovského prostoru s tematickým zaměřením příběhu. Jeho samotná konstrukce reflektuje témata dětství, vyrůstání a dospívání v problematických podmínkách. Propojení prostoru s tématem se objevovalo už u prostoru městského, zde je potvrzeno jako autorský prvek. Zobrazení venkova je zde veskrze pozitivní a odráží režisérovu vizi, i vizuální stránku lze považovat za do jisté míry autorskou, nicméně je nutno vzít v potaz, že Miyazaki sám v tomto ohledu upozorňuje na vliv hlavního výtvarníka Kazua Ogy.

¹⁴⁴ Miyazaki, SP, s. 350.

¹⁴⁵ Tamtéž, s. 354.

¹⁴⁶ Tamtéž, s. 352.

V *Nausicaa of the Valley of the Wind* Miyazaki představuje zcela odlišný obraz venkova. Zatímco v pozdějším *My Neighbor Totoro* se přiklání k idealizovanému, leč stále značně realistickému zobrazení japonského venkova, zde se jedná o zcela fantaskní prostor časově orientovaný v postapokalyptické budoucnosti namísto nostalgické minulosti. V předchozím analyzovaném filmu se Miyazaki snažil prostřednictvím venkovského prostoru přiblížit divákovi pocity plynoucí ze svých vzpomínek na dětství, zde reflektuje svoje uvažování o nepředvídatelnosti vývoje prostředí, v němž se lidstvo pohybuje. To se projevuje zejména v charakterizaci přírodního prostoru, nicméně přesah k tomuto významu lze identifikovat i v tom venkovském.

Už bylo řečeno, že venkovský prostor velmi často symbolizuje symbiotický vztah civilizace a přírody. V *My Neighbor Totoro* byla jeho hranční povaha zdůrazněna propojením s tématem dospívání a mladými protagonisty. Antagonistický vztah k přírodě je obvykle vyhrazen pro městský prostor a ten v *Nausicaa of the Valley of the Wind* vůči ní v opozici je – lze to odvodit na základě toho, že veškeré civilizované prostory jsou v diegetickém světě v opozici vůči přírodě. Explicitně je jejich komplikované soužití ale zobrazeno zejména pomocí Údolí větru, venkovského domova Nausicy (městský prostor zde reprezentují další, mnohem vyspělejší dílčí civilizace, Tolmekia a Pejite, které nejsou zobrazeny v takovém detailu, jako Údolí větru). Všechny zmíněné prostory zaujímají vůči jedovaté divočině stejně nepřátelský postoj, ale liší se v možnostech jeho realizace. Narozdíl od ostatních se Údolí větru neuchyluje k absolutní destrukci, jednak proto, že si váží své odlišně smýšlející princezny, ale také proto, že k tomu jednoduše nemá technologické prostředky. Venkovský prostor je zde v paradoxním postavení prostředí, které na jednu stranu z divoké přírody čerpá a na druhé se jí snaží kontrolovat a omezovat. Už samotný název prostoru odkazuje na jeho propojení s tím přírodním, které by mělo být z principu symbiotické, nicméně to se týká jenom určitých částí přírody, většina z ní je pro lidi smrtelně nebezpečná. Na samotném konci je ale naznačen potenciální vývoj ve vztahu venkova a přírody, zejména skrz Nausicu, která byla po celou dobu jejich prostředníkem – díky její vytrvalosti v udržování příměří mezi civilizací a Mořem zkázy je možné, že Údolí větru začne směřovat k onomu symbiotickému vztahu, který obvykle venkovský prostor charakterizuje. Tento vývoj je ale pouze naznačen, nikoliv zobrazen.

Existuje tedy jasně definovaná hranice mezi oběma prostory, respektive mezi divokou přírodou a přírodou pro lidi přijatelnou, v rámci níž existuje onen venkovský prostor. Helen McCarthy upozorňuje na kontrast mezi Údolím a nekultivovaným okolím a jeho význam v kontextu příběhu. Miyazaki používá výrazně odlišné vizuální prostředky k reprezentaci obou prostorů. Venkov je charakterizován jasnými barvami, a zaoblenými pravidelnými tvary, které, ačkoliv si stále zachovávají organičnost, jsou ovlivněny lidským zásahem.



Na druhou stranu přírodní prostor, který je v plném rozsahu analyzován níže, je barevně mnohem temnější a jeho struktury se od těch lidských radikálně liší, působí až mimozemsky.¹⁴⁷ Venkovský prostor je familiární, idylický a předpokládaně bezpečný, oproti nepřátelskému a velmi cizímu prostoru přírodnímu. Určující charakteristikou venkova je zde jeho odlišnost od přírody, ne soulad s ní, jako tomu bylo v *My Neighbor Totoro*.

Na rozdílných povahách obou prostorů Miyazaki demonstruje své vnímání lidského postoje vůči přírodě a její ochraně. Postapokalyptický venkov se nijak zásadně neliší od toho, který byl představen v rámci realistického diegetického světa v předchozím analyzovaném filmu. Jsou zde pole, záhony a kamenné domy srovnatelné přinejmenším s (z pohledu současného diváka) nedávnou minulostí. Navíc se jedná o poměrně, vyjma větrných mlýnů, univerzální atributy venkova, které nejsou specifické

¹⁴⁷ McCarthy, s. 78.

pro konkrétní oblast. Civilizace replikuje v kultivaci přírody postupy z období před svým kolapsem, zatímco příroda se ale vyvíjí zcela nečekaným způsobem.

Venkov v *Nausicaa of the Valley of the Wind* s tím v *My Neighbour Totoro* sdílí pouze obecné, povrchní podobnosti, které samostatně nelze považovat za prvky autorského projevu, protože se jedná o elementy vlastní konvenčnímu zobrazení venkova. Jako autorskou lze konstrukci venkovského prostoru v tomto filmu vnímat výhradně ve vztahu k tomu prostoru přírodnímu. Autorským projevem je v tomto případě absence výraznějšího ozvláštnění v kombinaci s neobvykle vyhraněným antagonistickým postojem venkova vůči přírodě.

Venkovský prostor v ostatní tvorbě studia

V tvorbě ostatních režisérů studia lze filmy obsahující venkovský prostor předběžně kategorizovat dle jeho významu či postavení v rámci příběhu. V *Grave of the Fireflies*, *Tales from Earthsea* a *The Secret World of Arietty* se jedná primárně o dějiště příběhu bez výraznějších významových přesahů. Ve zbývajících filmech, *Only Yesterday*, *The Tale of the Princess Kaguya* a *When Marnie Was There*, lze pozorovat nějaký širší význam, případně napojení na dominantní téma filmů.

V *Grave fo the Fireflies* je venkov zobrazen v kontextu války, respektive jako prostor stranou epicentra válečného hororu, který je koncentrován ve městech. Přesun z Kobe do venkovského prostředí umožňuje oběma dětským protagonistům částečně uniknout válce nejen fyzicky, ale i myšlenkami – v několika scénách jsou děti ukázány, jak v mírumilovné atmosféře obdivují přírodní krásy (světlušky, západ slunce) nebo si hrají (dovádění ve vodě), jako by válka vůbec nebyla. Venkov je válečnou destrukcí ovlivněn mnohem méně, protože nepředstavuje strategicky či jinak cenný cíl, takže není bombardován jako Kobe. Krize tento prostor postihuje zejména v podobě nedostatku prostředků obživy, nikoliv vysloveně ničení materiálních statků.

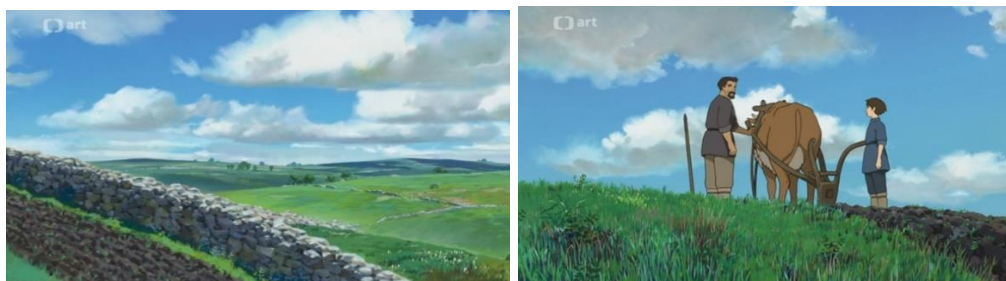
Vizuální podoba venkova je srovnatelná s Miyazakiho zobrazení v *My Neighbor Totoro* – v první třetině filmu se vyskytuje scéna, kde je vzhled venkovského prostoru ukázán velmi podobně, jako na začátku zmíněného filmu. Děti procházejí obdělávanými rýžovými i jinými políčky, cesty jsou nedlážděné, domy mezi sebou mají rozestupy a je viditelná blízkost i intenzivní přítomnost přírody.



Oblast je celkově více urbanizovaná, než dominantní prostředí v *My Neighbor Totoro*, ale sousedství, v němž Seita a Setsuko chvíli přebývají, lze právě na základě těchto vizuálních prvků identifikovat jako venkovský prostor. Je zobrazený realisticky vzhledem k časovému zasazení příběhu, nelze tu pozorovat žádné ozvláštnění, které by poukazovalo na autorský projev Isaa Takahaty. Vidět je pouze kontrast venkovské malebnosti s všudypřítomnou zpusťošností a nedostatkem městského prostoru, ten ale není v příběhu rozvinut. Lze ho ale číst jako jednu z příčin výsledného osudu obou protagonistů. V relativní bezpečí půvabného venkova začnou oba pohlížet na vlastní emancipaci jako na dobrodružství a hru, nikoliv jako na nutnost nebo existenční posun k horšímu. I v tomto případě však venkovský prostor slouží primárně jako dějiště příběhu.

Narozdíl od výše zmíněných Miyazakiho filmů, v *Grave of the Fireflies* není výrazněji akcentována pozice venkovského prostoru v kontextu zde analyzované trojice prostorů. To je dáno nejen absencí odpovídajícího tématu (vztah civilizace a přírody, případně mystika), ale také skutečností, že dění ve venkovském prostředí je zde důležitější, než prostředí samotné. Jeho kontrast s městským prostorem je, jak už bylo zmíněno, možné interpretovat způsobem, který mu přiřkne status významově nosného prvku, ale ani ten není v příběhu výrazně rozvinut. To potvrzuje, že prostředí je v tomto filmu skutečně primárně prostředím.

Podobně je tomu v *Tales from Earthsea*. Zobrazení venkova lze i tady považovat za realistické, přestože se jedná o prostor v rámci fantaskního diegetického světa, a to hlavně na základě ikonografie. Opakují se zde obrazy polí a venkovských domů, zemědělských prací, nástrojů a dobytka, prvky stabilně se objevující v dosud všech analyzovaných venkovských prostředích. Nejde ovšem o obraz japonského venkova (vzhledem k tomu, že film je adaptací knih americké autorky Ursuly Le Guin), což *Tales from Earthsea* přibližuje Miyazakiho filmu *Nausicaa of the Valley of the Wind* více než jakémukoliv jinému dosud analyzovanému snímku. Již bylo ustanoveno, že v tvorbě Gora Miyazakiho lze pozorovat vlivy jeho otce, zejména v oblasti zobrazení městského prostoru, v případě prostoru venkovského k tomu ale příliš nedochází. Je to dáno tím, že Miyazaki sám zachovává poměrně konvenční přístup k zobrazení venkova a nelze v něm pozorovat signifikantní ozvláštnění, na nějž by bylo možné odkazovat ve způsobu, jakým venkovský prostor konstruuje jeho syn. Vizuální podobnost tu pozorovat lze (kamenné domy s doškovými střechami uprostřed luk, nedlážděné cesty), ale protože není založena na vysloveně autorských prvcích, nelze ji považovat za indikátor nebo potvrzení nějakého autorského projevu.



Absentuje zde také významnější propojení venkovského prostoru s tématy filmu, nebo celkově jakýkoliv významový přesah. Venkov kontrastuje s městem v ohledu jeho částečné dobrovolné izolovanosti a z ní pramenící mírumilovnosti, ale tento rozdíl nijak neovlivňuje příběh ani postavy. Stejně jako v *Grave of the Fireflies*, venkov je zde primárně dějištěm důležitých setkání (znovushledání Arena a Therru) a dílčích konfliktů (únos/zatčení Tenar).

Podobnou funkci venkov zastává také v další adaptaci z oblasti ostatní tvorby, *The Secret World of Arietty*. Venkovský prostor je ten, v němž se setkávají protagonisté Sho

a Arrietty, toto prostředí funguje jako průsečík jejich světů a jakmile ho oba opustí, musí skončit i jejich vztah. Ten je do jisté míry podmíněn specifickým prostředím, ale ne zcela jeho konkrétními charakteristikami.

Ty se ostatně proměňují v kontextu jednotlivých postav, což lze vnímat jako formu ozvláštňení, která je však v této kategorii filmů ojedinělá. Pro Shoa je venkov prostředkem k izolaci od hektického způsobu života ve městě, který negativně ovlivňuje jeho zdraví. Tento koncept je opakován a rozpracován v *When Marnie Was There* a oba filmy režíroval Hiromasa Yonebayashi, takže obraz venkova jako prostoru kontrastního k tomu městskému z hlediska jeho vlivu na duševní a fyzický stav jedince je možné vnímat jako potenciální autorský projev režiséra Yonebayashiho. V *The Secret World of Arrietty* ale tato myšlenka rozvedena není, pouze je použita jako vysvětlení Shoovy přítomnosti na venkově, s níž přichází pocit osamělosti eventuálně vedoucí k navázání přátelství s Arrietty.

Na základě důvodu Shoova přesunu lze ale určit, že pro Shoa venkov zastává funkci onoho přechodného prostředí mezi městem a přírodou - chlapec potřebuje být co neblíže přírodě, ale zároveň nemůže zcela opustit civilizaci. Z pohledu Arrietty ale venkov v této pozici není, vzhledem k její velikosti je venkovský prostor alternativou toho přírodního, což lze vnímat jako formu ozvláštňení, v rámci tvorby ostatních režisérů studia opět ojedinělou. Vzhledem k povaze tohoto ozvláštňení je venkov ve vztahu k Arrietty detailněji analyzován také v kategorii přírodního prostoru. Venkovské prostředí má dvě možné sekundární funkce, z nichž každá je navázána na konkrétní postavu. Ve spojení s Shoem a konvenční pozicí mezi ostatními dvěma druhy prostoru je venkov prostředkem ke spuštění samotného děje, ve spojení s Arrietty a proměnou, kterou tento prostor skrz její pohled prochází, je prostředkem jeho ozvláštňení.

Ozvláštňení se vyskytuje i ve vizuální stránce. Je primárně zobrazena pouze specifická část venkova, dům Shoových příbuzných a přiléhající zahrada, ale jedná se o vysoce detailní zobrazení, srovnatelné například s Miyazakiho obrazem městských prostorů.



Velký důraz je kladen na estetické kvality tohoto prostředí a jeho blízkosti k přírodě, je velmi barevné a místy až hraničí s kýčem (viz například až pohádkově působící scény, kdy Sho leží na květinami poseté louce pod slunečními paprsky).



Velké množství detailů je charakteristické i pro prostor domu, kde je částečně zapříčiněno ozvláštněnou perspektivou protagonistky. Na samotný příběh, ale vizuální stránka prostředí nemá zásadní vliv. Je také spekulativní, nakolik lze vlivem této vysoké dekorativnosti považovat takové zobrazení venkova za realistické zobrazení venkova. Nejedná se o zcela typický obraz japonského venkova, přestože příběh se na japonském venkově odehrává. Na domě je rozpoznatelná výrazná kvasievropská historizující stylizace, která prostor posouvá, stejně jako zahradu, do téměř pohádkové roviny.

Venkov v *The Secret World of Arrietty* je tedy ozvláštněn vizuálně a sám o sobě má, narozdíl od ostatních dvou filmů v této skupině, nějaký další význam mimo funkce pozadí příběhu. Ve srovnání s druhou vyčleněnou kategorií v rámci ostatní tvorby Studia Ghibli se ale jedná o pouze minimální přesah a proto byl kategorizován tímto způsobem. Z hlediska funkce ani vizuální stránky tu nelze pozorovat výraznější vztah k tématům filmu, jako je tomu v případě zbývajících tří filmů.

Prvním z nich je *Only Yesterday*, v němž je venkovský prostor velmi explicitně navázán na témata dominantní téma nostalgie, které v této práci analyzováno není, ale také na témata rodiny, dospívání a přírody, která se ve filmu v různé míře vyskytují (viz analýza v odpovídající kapitole). Venkov je zde opět zobrazen jako antiteze vůči městskému prostoru a jako prostor pro (zejména duševní) rekonvalescenci. Protagonistka Taeko se vrací na venkov, kde vyrostla, a dekonstruuje idealizovanou verzi svého dětství pomocí vzpomínek, které v ní vyvolávají konkrétní místa a lidé. Idealizace venkovského prostředí ale přetrvává, zejména vlivem kontrastního, negativního zobrazení města. Důkazem toho je scéna, kterou zmiňuji už při analýze témat – sklizeň safloru, při níž Taeko i ostatní pracující ženy prochází téměř spirituální zážitkem.

Venkov je tu definován svou blízkostí k přírodě, která ve městě absentuje, nutností fyzické práce, která je ve městě nahrazena prací mentální, a diverzitou organického života silně kontrastující s uniformitou betonové džungle. Rozdílnost obou prostorů je zdůrazněna i opakovanými záběry na scenerii Yamagaty, které jinak nemají pro příběh signifikantní význam, ale pomáhají divákovi porozumět pocitům protagonistky. Je to její pohled, který publiku zprostředkovává krásu venkova, jeho klid a radikální odlišnost od prostoru, v němž Taeko strávila dosavadní část svého dospělého života. Během příběhu dochází k rozhodnutí, že je pro ni přínosnější participovat na symbiotické koexistenci civilizace a přírody, kterou život na venkově představuje, než návrat do zcela urbanizovaného prostoru.

Příběh je rozdělen mezi Tokyo a Yamagatu (respektive jeho většina se odehrává v Yamagatě), v obou případech se jedná o prostředí založená na reálných místech a zobrazení venkova je, i navzdory fokalizaci skrz ne zcela objektivní pohled Taeko, realistické. Důraz na realističnost je zjevný už z použité barevné palety. Zatímco předchozí venkovské prostory se často vyznačovaly konstantní velkou pestrostí a

jasnými, vysoce saturovanými barvami, prostředí Yamagaty je vykresleno hlavně pomocí jemnějších odstínů, z nichž obvykle vyčnívá pouze zářivě žlutá barva safloru. Opakovaně se objevuje také obraz večerní a noční Yamagaty, v němž dominují tmavé odstíny zelené a modré.



YAMAGATA 2020¹⁴⁸



V případě obou palet se jedná o o barvy přinejmenším zdánlivě bližší skutečnému obrazu přírody. Přejchod z jedné palety do druhé je vidět opět ve scéně saflorové sklizně, kde je krajina zcela transformována úsvitem. Zároveň je ukázán, jak jejich komplementární

¹⁴⁸ RIETHMULLER, Imogen. *Wisata Hijau dan Topi Sugegasa*. [online]. JapanTravel.com. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z: <https://id.japantravel.com/yamagata/wisata-hijau-dan-topi-sugegasa/43734>.

povaha přispívá k realistickému zobrazení prostoru - nejedná se o radikální, stylizovaný přechod z tmavých odstínů do zářivých, protože i denní Yamagata je v oblasti barev poměrně umírněná (narozdíl například od extrémně pestrého obrazu zahrady v *The Secret World of Arrietty*).

Realističnost zobrazení prokazují individuální prvky venkovské ikonografie, které jsou ve filmu ukázány. Opět se jedná o předměty, činnosti a místa náležející konvenčnímu obrazu venkova, který je v tomto případě specifikován lokálně. Například pole a zemědělské práce, známé již z předchozích filmů, jsou zde zastoupeny hlavně podrobně ukázaným procesem sběru a zpracování safloru. Ostatní útržky venkovské každodennosti pak mají zejména poukazovat na fyzičnost a namáhavost zdejšího života v kontrastu s relativně pohodlnou, zato však repetitivní a mentálně vyčerpávající existencí, kterou Taeko vedla v Tokyu.



Celkově je obraz venkova konstruován zejména právě pomocí záběrů z pohledu protagonistky, která se v průběhu filmu opakovaně zastavuje, aby si mohla Yamagatu prohlédnout. V těch je dobře viditelný způsob kultivování a členění půdy, zalidnění oblasti i rozsáhlost a hustota přiléhajících lesů.

Dospělá Taeko věnuje přírodě mnohem větší pozornost, než její dětské já, protože teď pro ni má větší význam. Yamagata je jednou z věcí, na kterou je oběma variantami protagonistky pohlíženo zcela jinou perspektivou a v tom tkví propojení venkovského prostoru s naznačeným tématem dospívání (které je zde zprostředkováno právě jen

zobrazením počátečního a konečného stavu tohoto procesu). Prostřednictvím zobrazené proměny jejího vztahu s venkovským (a přeneseně i přírodním) prostorem tak pomáhá demonstrovat duševní posun, kterým protagonistka prošla od dob svého dětství. Opakuje se tu propojení venkovského prostoru s tématy filmu, které ale bylo pozorovatelné už v Miyazakiho tvorbě, a také, předpokládaně vlivem snahy o věrohodné zachycení Yamagaty, nedochází ani k autorskému projevu v rámci celkové konstrukce tohoto prostoru.

The Tale of the Princess Kaguya představuje odlišnou verzi venkovského prostoru, ale pouze vlivem svého historického časového zasazení. Transformace přírody vlivem lidského zásahu je zde minimální, i na venkově stále rozsáhle převládá divoká příroda, opět zde dochází k reprezentaci venkovského prostředí jako místa, kde je možné nenásilné soužití civilizace a přírody. Ústřední rodina (a předpokládaně i rodiny v jejím okolí) se živí sklizní bambusu, a jakmile je konkrétní oblast vyčerpána, lidé ji dobrovolně opouští, jednak proto, že jim už nic nenabízí a jednak proto, že příroda musí dostat příležitost se zotavit.



Soulad venkova s přírodou je zde personifikován v postavě Kaguyi samotné, která z divoké přírody vzešla a zatímco venkovský život ji prospíval, přesun do městského prostoru ji připravil o svobodu i identitu. Svým způsobem se jedná o extrémní variaci na prožitek Taeko v *Only Yesterday* – město znamená podvolení se více či méně opresivním systémům (rutině zaměstnání či dvorní etiketě) a částečnou nebo úplnou ztrátu sebe sama

(inherentní anonymita existence ve velkoměstě nebo - méně univerzální - vykonstruovaná šlechtická identita). Venkov je pro obě postavy prostředkem duševního hojení a prostorem, v němž mohou být skutečně svobodné. Znovu se tu tedy objevuje také vazba prostoru na téma dospívání, které je ale tady tématem dominantním, kdežto v předchozím filmu bylo sotva vedlejším.

Vizuální zobrazení venkova je zde silně ovlivněno stylizací animace, nicméně na základě rekurentních prvků (řídké osídlení, členění půdy, zobrazení různých zemědělských a jiných manuálních prací, blízkost nekultivované přírody) ho lze vyhodnotit jako konvenční a realistické ve vztahu k časovému zasazení příběhu. Hranice mezi venkovským a přírodním prostorem je zde velmi nejasně definovaná, případně je možné považovat ji za neexistující – venkov lze nahlížet jako dílčí prostor nacházející se v rámci toho přírodního, ne paralelně s ním. Po odchodu lidí je navíc transformován do své původní podoby přírodního prostoru.



I to je ale založeno na zobrazení reálií (konkrétně způsob života řezačů bambusu v 10. století) spíše než na autorském záměru. Veškeré prvky, které by bylo možné považovat za formu ozvláštnění (vyjma samotného stylu animace), mají základ v adaptované legendě a signifikantní autorský projev zde pozorovat nelze.

Ve filmu *When Marnie Was There* také dochází k propojení tématu dospívání a identity s venkovským prostorem. Jak už bylo naznačeno, režisér Yonobayashi zde detailněji rozpracovává koncept venkova jako prostředku fyzické i duševní rekonvalescence, který figuroval už v *The Secret World of Arrietty* a velmi se podobá roli

prostoru v *Only Yesterday*. V Yonebayashiho filmech je ale přesun na venkov nedobrovolný a znamená opuštění komfortní zóny a vstup do neznáma, kdežto Taeko se v *Only Yesterday* do komfortní zóny de facto navracela a k prostoru měla už nějaký vztah. Yonebayashi do neznámého venkovského prostoru umisťuje také výhradně dětské protagonisty.

Příběh je zasazen do reálné lokace Kushiro, které je v rámci nediegetického světa prostorem městským, nicméně dominantním prostorem v rámci světa diegetického je jeho okrajová část, jejíž obraz koresponduje se základní podobou venkova, z níž při analýze jednotlivých filmů vycházím. Důležitou roli zde hrají dílčí přírodní prostory (les a mokřady) existující v těsné blízkosti nebo přímo v rámci periferie Kushira, a zásadní je pro příběh dům Marnie, který je definován jako venkovské rekreační sídlo, jehož hlavní výhodou je právě poloha stranou urbanizovaného prostoru a blízkost přírody. Z tohoto hlediska lze o specifických částech diegetického Kushira uvažovat jako o venkovském prostoru. Postavy samy o prostoru jako venkovském hovoří.

I v tomto filmu je jeho podoba zprostředkována výhradně skrz hlavní postavu Annu, která má oproti svému chlapeckému protějšku z *The Secret World of Arietty* tu výhodu, že není částečně vázána na lůžko a může se po venkově volně pohybovat. To také znamená, že zde je tento prostor zobrazen mnohem podrobněji. Hned v začátku je zprostředkovává divákovi celkový pohled na svůj nový dočasný domov, když se při zabydlování v novém pokoji dívá z okna. Ze záběru je patrná dominantní přítomnost zeleně, malá osídlenost a jednoduchá infrastruktura.



Samotný dům, v němž Anna bydlí je, stejně jako Marniino sídlo, těsně obklopen stromy. Annini příbuzní vlastní zahradu, která tu částečně zastupuje prvek agrikultury, ačkoliv zemědělství se tu zdá být nahrazeno rybolovem.



Anna okamžitě preferuje izolaci v blízkosti přírody před lidskou společností. S tím souvisí transformace, kterou venkovský prostor prochází v kontextu konkrétních postav, která se tu objevuje stejně jako v předchozím Yonebayashiho filmu. Pro Annu je možnost izolace, kterou venkov nabízí, osvobozující a skutečně nápomocná při identifikaci a nápravě vnitřních problémů, kterým čelí. Na Marnie měla ale izolace na venkově pouze negativní dopad. Oddělení od rodičů, šikana ze strany služebnictva a její celková osamělost napomohly rozvoji jejích psychických problémů a nepřímo tak zapříčinily veškeré zvraty, k nimž v Annině rodině došlo. Ty následně zkomplikovaly

Annino dětství i dospívání. Proti opakujícímu se obrazu venkovského prostoru jako něčeho inherentně pozitivního vlivem jeho distance od hektického městského životního stylu tu stojí i alternativní varianta nabízející perspektivu postavy se zcela jiným prožitkem. Bylo řečeno, že Anna s odchodem na venkov vstupuje do neznámého prostředí, ale z tohoto hlediska lze její cestu na venkov vnímat i jako neplánovaný návrat ke kořenům

Ve vizuální stránce Kushira se projevuje ona téměř kýčovitá stylizace, která figurovala už v *The Secret World of Arrietty*. Venkovský prostor, a zejména ty části, v nichž se prolíná s přírodním, je zde výrazně estetizovaný pomocí vysoce saturovaných pestrých barev a velkého množství drobných detailů (ke konci filmu se například objevuje záběr na od deště mokrý rajčatový záhon v paprscích slunce – nemá žádný význam kromě toho, že umocňuje půvab celého prostoru). Opakovaně se objevují záběry na třpytící se vodu, duhový horizont nebo krepuskulární paprsky.



Narozdíl od mnoha jiných analzovaných prostorů (bez ohledu na jejich kategorizaci), tento nezůstává po celou dobu zalitý sluncem a zdejší proměny počasí korespondují s povahou odehrávajících se situací. Je zataženo a deštivo, když se Annin vztah s Marnie poprvé ocitá v krizi, při jejich výpravě do sila (které bylo instrumentální v původu Marniina traumatu) je bouřka. V takových scénách jsou barvy výrazně utlumeny, objevují se četné odstíny šedi, je ukázána druhá verze venkovského prostoru, tedy ta, kterou předpokládaně vnímala hlavně Marnie. Ta je svým způsobem také realističtější než její téměř snový protějšek.

Venkovský prostor je tedy v *When Marnie Was There* zobrazen v rámci ostatní tvorby studia bezprecedentně komplexním způsobem. Existují zjevné paralely mezi tímto a předchozím snímkem režiséra Yonebayashiho, je možné předpokládat rozvíjející se autorský projev v rámci jeho tvorby, nikoliv tvorby v této kategorii jako takové. S tou má venkovský prostor zobrazený v tomto filmu stále dost společného – lze v jeho podobě

identifikovat opakující se prvky poukazující na jeho konvenční konstrukci a je součástí diegetického Japonska (což je v této kategorii převládajícím trendem). Rekurentní propojení venkovského prostoru s dominantním tématem filmu lze pak pozorovat ve filmech ostatních tvůrců stejně jako v díle Miyazakiho.

Shrnutí

Venkovský prostor je v Miyazakiho filmech zastoupen ze všech tří druhů nejméně. Dva filmy, ve kterých s ním režisér pracuje, představují dva autorské obrazy venkova, ale jednotlivé autorské prvky netvoří v kategorii venkovského prostoru autorský vzorec. Autorský projev v pojetí venkova v *Nausicaa of the Valley of the Wind* spočívá v jeho neobvyklém antagonistickém postavení vůči prostoru přírodnímu, běžně je totiž venkovské prostředí definováno svým souladem s přírodou, zejména je-li vyobrazeno tak konvenčním způsobem, jako v tomto filmu. Konvenční zobrazení venkova zde kontrastuje s naopak téměř mimozemským vzhledem i chováním přírody, která je v kontextu příběhu významově nosnější.

Venkovský prostor v *My Neighbor Totoro* lze zase považovat za autorský na základě prokazatelné autorské vize, která byla v průběhu jeho konstrukce naplněna, a tou bylo vytvořit částečně idealizovaný prostor kombinací dílčích prostředí z Miyazakiho života a evokovat univerzální familiárnost. Propojení s dominantním tématem, které tu lze pozorovat také, není unikátní pro Miyazakiho tvorbu, objevuje se i ve filmech dalších tvůrců.

Oba venkovské prostory lze označit za vizuálně příbuzné, ale zrovna vizuální stránka zde neobsahuje žádné autorské prvky – je zcela neozvláštněná a převážně realistická, což lze za prvek autorského projevu s významovým přesahem považovat maximálně ve specifickém kontextu zmiňovaného kontrastu s přírodou v *Nausicaa of the Valley of the Wind*. Významově jsou pak zcela odlišné a každý je propojený se zcela jiným tématem. Konstrukci venkovského prostoru lze považovat za částečně autorskou pouze na úrovni jednotlivých filmů. Přesahující autorský vzorec, jaký byl pozorovatelný u městského prostoru, zde nevzniká.

5. 2. 3. Přírodní prostor

Přírodní prostor v Miyazakiho tvorbě

Přírodní prostor se jako dominantní nebo alespoň jeden z dominantních prostorů objevuje převážně v Miyazakiho tvorbě, konkrétně v celkem čtyřech filmech – *Nausicaa of the Valley of the Wind*, *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, *Howl's Moving Castle* a *Ponyo*. Ve všech kromě *Howl's Moving Castle* má přírodní prostor velmi aktivní roli, přímo se podílí na ději namísto toho, aby byl pouze jeho pozadím, a i v případě, že není přímo personifikován, ho lze považovat za jednu z postav.

Nausicaa of the Valley of the Wind je jediným ze všech analyzovaných filmů, kde je přírodní prostor nejen zcela autorský, ale také stylizovaný způsobem, který ho výrazně odklání od realismu v kontextu horizontu očekávání a znalostí diváka. Poprvé se zde objevuje myšlenka, která je následně při zobrazování přírodního prostoru opakována ve všech Miyazakiho filmech (vyjma *Howl's Moving Castle*, kde má příroda menší a celkově odlišnou roli) a to že příroda není pouze krásná, křehká a bezmocná. V *Nausicaa of the Valley of the Wind* je tato úvaha reflektována v dějové složce (lidé ve válce s toxickým Mořem zkázy), ale i na úrovni konstrukce prostoru.

Hned od první scény je zjevné, že zde se nejedná o konvenční přírodní prostor, což je předem dáno skutečností, že se jedná o diegetický svět zotavující se z nukleární katastrofy, při níž byla zničena civilizace i příroda. Příroda se pouze obnovila nepředvídatelným způsobem, s nímž se civilizace nedokáže zcela vyrovnat. Její hlavní charakteristikou je monstróznost – většina z mimozemsky vyhlížející fauny a flóry je pro člověka nebezpečná, ne-li přímo smrtelná, civilizace se jí aktivně vyhýbá a nesnaží se s ní nastolit soulad až do samého konce, kde je naznačen potenciální vývoj směrem k udržitelnému symbiotickému vztahu.



Jednotlivé prvky nesou základní vizuální podobnost s jejich před-apokalyptickými protějšky, existují zde rozpoznatelné rostlinné i zvířecí atributy, ale jsou zobrazeny v extrémní podobě nebo zasazeny do nezvyklých částí přírodního prostředí. Předimenzovaní brouci jsou v podstatě ekvivalenty živoucích pevností, obří rostliny se tvarově podobají mikroskopickým nebo podmořským organismům. Miyazaki zde výrazně pracuje s inverzí konvenčních velikostí, čímž vytváří zmiňovanou mimozemskost tohoto prostoru a zároveň to lze číst jako odkaz na celkový restart civilizace – extrémní vzrůst některých zvířecích i rostlinných druhů je typický i pro počátky vývoje nediegetické civilizace. Cizost přírodního prostoru je dále podpořena použitými barvami. Zatímco v civilizovaném Údolí větru se objevuje konvenční barevná paleta dominovaná zelenou, v divoké přírodě převládají odstíny šedé a modré evokující permanentní temnotu.



Přesto je upozorněno i na estetické kvality tohoto prostoru, zejména skrz pohled protagonistky Nausicy, která obdivuje například padající jedovaté spóry nebo podzemní les. Označení tohoto prostředí jako monstrózního neznamená, že nebylo záměrem zobrazit ho jako krásné.

Určité vizuální prvky, které definují přírodní prostor v *Nausicaä of the Valley of the Wind*, lze považovat za autorské na základě jejich repetice napříč různými prostory v Miyazakiho tvorbě. Velmi explicitní podobnosti lze najít konkrétně ve vzhledu různých druhů hmyzu a letecké technologie v tomto i dalších jeho filmech – vizuální prvek vlastní přírodnímu prostoru tedy postupně proniká do toho civilizovaného. Za další autorský prvek lze považovat extrémní rozměry v oblasti fauny a flóry, které se v dalších filmech projevuje také, pouze v umírněnější podobě. Nadměrně vzrostlá zvířata se jako důležitá součást přírodního prostoru objevují hlavně v *Princess Mononoke* a obří rostliny jsou obvykle zastoupeny stromem, který se objevuje zejména v *My Neighbor Totoro*.

V *Nausicaa of the Valley of the Wind* je představen zásadní autorský aspekt Miyazakiho přírodního prostoru, a tím je jeho aktivizace, která souvisí s režisérovou úvahou o přírodě jako rovnocenném „protivníkovi“ ve vztahu s civilizací. Prostředí, respektive tato konkrétní myšlenka je zde přímo předmětem příběhu, vztah mezi jednotlivými prostory je dominantním tématem a přestože je přírodní prostor částečně reprezentován protagonistkou, sám o sobě je aktivní postavou. Jeho střety s civilizací jsou fyzického rázu, i bez Nausicy je příroda schopna se bránit potenciálnímu útlaku.

Miyazakiho autorský projev tu lze tedy rozhodně pozorovat ve vizuální stránce, kde je rozpoznatelný zeměna pro diváka poučeného o jeho další tvorbě. Ty nejvýraznější autorské prvky se ale přestávají objevovat v zobrazeních přírodního prostoru a naopak začínají nabývat významu v zobrazení civilizace. V *Nausicaa of the Valley of the Wind* je ale představen autorský prvek významový, který se v Miyazakiho tvorbě objevuje pokaždé, je-li přírodní prostor ve filmu jedním z dominantních, a tím je práce s tímto prostředím jako aktérem děje. Jak je potvrzeno v následujících analýzách, film *Nausicaa* předznamenal zřejmě nejvýraznější trend v Miyazakiho zobrazení přírodního prostoru, a tím je aktivní reflexe režisérova uvažování o přírodě jako síle spíše než místu.

Tato koncepce se opakuje i v *My Neighbor Totoro*, kde je ale mírně upozaděna ve prospěch představení další úrovně Miyazakiho nahlížení na přírodní prostor – přírody jako sprituálního prostředí. Už od začátku je tedy vidět, že přírodní prostor je tu nejen navázán na témata filmu jako ten venkovský, ale přímo je jedním z témat (těmi jsou vztah s přírodou a mystika).

Přestože se jedná o vesměs pozitivní příběh určený pro velmi mladého diváka, Miyazaki v jeho obrazu vyzdvihuje ty prvky, které mu umožní poukázat na jeho mystickou povahu. V důsledku toho je Totorův les hluboký a poměrně temný, což je dobře pozorovatelné ve scéně, kdy Mei pronásleduje Totory do jejich hnízda – jak se vzdaluje od domu, barevná paleta prostředí tmavne, což je motivováno jednak zachováním realističnosti (do lesa neproniká vlivem hustého porostu tolik slunce), ale také posvátným charakterem místa. Obří kastrovník, který představuje Totorovu svatyni, je ponořený ve stínech. Pouze samotné hnízdo, představující část paralelní reality, která

uvnitř tohoto přírodního prostoru existuje, je stejně prosvětlené a zářivě barevné, jako okolí lesa.



Stejně tak v pozdější scéně, kdy dívky čekají na otcův autobus, jsou ukázány drobné svatyně *kitsune* schované za kmeny stromu a v drobnějším porostu. Temnota, která je obklopuje, je v tuto konkrétní chvíli samozřejmě dána denní dobou (je po setmění), ale lze předpokládat, že i v pravé poledne budou tyto svatyně díky jejich poloze mimo přímý sluneční svit a stále částečně v temnotě. Už při analýze tématu mystiky byl v souvislosti s přírodním prostorem zmíněn (v kontextu japonské kultury) obecně platný fakt, že šintoističtí bohové a duchové si v lesích vybírají hlavně temná místa, kde nejsou příliš rušeni. Panuje přesvědčení, které ostatně vyslovil i sám Miyazaki, že duch si vybere takové místo a to se s jeho přítomností stane posvátným. Stavba svatyně následuje až poté, nikoliv naopak. Miyazaki toto v přírodním prostoru *My Neighbor Totoro* vyzdvihuje právě pomocí proměny použitých barev a integrace drobných detailů jako liščí svatyně nebo girlanda okolo kafrovníku, které možná nejsou zcela nezbytné pro děj, ale pomáhají definovat přírodní prostor jako posvátný.



Jak uvádím už při analýze tématu mystiky, Miyazakiho cílem při vytváření tohoto prostředí bylo také naznačit, ne-li přímo replikovat vlastní pocity z návštěvy přírodního

svatostánku, o kterých hovoří ve *Starting Point* a které lze obecně označit jako lehký diskomfort smíšený s respektem.

Kromě záměru vyzdvihnout duchovní aspekty přírodního prostoru byla jeho podoba motivována režisérovy vlastními vzpomínkami, což se vztahovalo už na venkov, kde byla tato tendence zřejmě lépe rozpoznatelná (lesy se přece jen vyznačují určitou homogenitou). Nejvýraznějším prvkem přírodního prostoru je ale Totorův obří kastrovník, který dle Miyazakiho vlastních slov nepochází z žádné konkrétní vzpomínky na obří kastrovník, ale je jednoduše prvkem snoubícím v sobě jeho oblibu přírodního prostoru jako takového a kreslení nadměrně velkých věcí.¹⁴⁹



Přestože obsahuje možná méně rozpoznatelných vizuálních prvků, než venkovské prostředí, i přírodní prostor lze považovat za, kromě režisérovy obecnější úvah o přírodě, založený také na jeho vzpomínkách. Minimálně z onoho obřího kastrovníku to tedy dělá autorský prvek.

Přírodní prostor je tu ale i přes zaměření na jeho spirituální vlastnosti zobrazen realisticky. nedochází k výrazné vizuální stylizaci, která by explicitně poukazovala přítomnost něčeho nadpozemského. Za výjimku by bylo možné považovat právě kastrovník, ale i v jeho případě jde o realistický obraz stromu, pouze nadměrně vzrostlého.

Přírodní prostor byl v *My Neighbor Totoro* konstruován se záměrem reflexe Miyazakiho úvah vztahujících se k přírodě obecně. I zde je příroda aktivní součástí děje, ale narozdíl od *Nausicaa of the Valley of the Wind* je v tomto ohledu kladen důraz na její

¹⁴⁹ Miyazaki, SP, s. 162.

personifikovanou podobu – Totoru, a protože není v opozičním vztahu s civilizovanými prostory, není třeba ukazovat ji jako agresivní nebo nebezpečnou (ačkoliv tyto její charakteristiky jsou právě v postavě Totoru naznačeny, i když nerozvinuty), naopak je místem, kde Satsuki nakonec hledá pomoc a projevuje tak důvěru nejen lesu, ale i bytostem, které ho obývají. Miyazaki se soustředí na zobrazení přírody jako posvátného prostoru, potenciálně skrývajících další vrstvy reality, které nejsou přístupné všem. Nastolení tajemnosti a jisté ambivalence v rámci tohoto prostředí je dosaženo hlavně pomocí barev, celkové zobrazení je realistické. Autorský projev zde lze pozorovat zejména ve významové stránce přírodního prostoru, v tom, jaké vlastnosti a významy jsou mu přisuzovány. Obraz přírody jako aktivní síly, který byl nastolen v *Nausicaa of the Valley of the Wind*, je zde rozšířen o duchovní aspekt.

V *Princess Mononoke* pak dochází k syntéze těchto dvou dosud víceméně individuálně představených způsobů, jakými Miyazaki chápe přírodu a vytváří přírodní prostor ve svých filmech. Zde zobrazená příroda je srovnatelná s tou v *Nausicaa of the Valley of the Wind* stejně dobře, jako s tou v *My Neighbor Totoro*, z hlediska vizuálního i významového.

Znovu se zde objevuje specifický prostor lesa, v němž lze pozorovat nejen opakování, ale i maximalizaci prvků, které definovaly les už v předchozím analyzovaném filmu – je rozsáhlejší, hustší, starší a temnější. Pocity, které měl vyvolávat jeho protějšek v *My Neighbor Totoro*, jsou tu touto maximalizací umocněny, a vágní neklid je zde nahrazen úzkostí až strachem, které se explicitně projevují u vedlejších postav (zejména vojáků), protože zde to nejsou jenom děti, kdo si v prostoru uvědomuje přítomnost božstev a duchů, ale i dospělí.

Nadpozemská povaha přírodního prostoru je zde zobrazena zcela otevřeně a všechny postavy si jí jsou vědomy, což je zřejmě částečně dáno také časovým zasazením příběhu do doby, kdy náboženství hrálo v lidské společnosti velmi výraznou roli.

Příroda je zde personifikovaná ve formě božstev, která na sebe berou podobu obřích zvířat, a její konflikt s civilizací je zobrazen formou plnohodnotné války, stejně jako tomu bylo v *Nausicaa of the Valley of the Wind*. Tam zastupovala armádu stáda pohmu, zde jsou to doslovné armády jednotlivých božstev. Velmi doslovně je zde tedy

opakován koncept přírody jako síly nejen rovnocenné s civilizací, ale síly agresivní, zobrazené však neutrálním způsobem. Ohmu se bránili, pokud byli napadeni, stejně jako tady se brání bohové, když jsou napadeni. O ambivalenci mystických bytostí byla osttaně řeč už při analýze tématu, jedná se o jednu z jejich klíčových vlastností a inherentní spojení s přírodou znamená, že i příroda sama bude mít tuto vlastnost.

Na to zde Miyazaki poukazuje zejména prostřednictvím vizuální stránky. Temnota, která se objevuje v relativně umírněné podobě v *My Neighbor Totoro*, je zde takřka všudypřítomná. Les je vlivem své hustoty v permanentním stínu, vyjma ojedinělý mýtin nebo míst, nad nimiž koruny stromů netvoří téměř nepropustnou střechu, což podporuje aktivitu drobnějších spirituálních bytostí jako jsou *kodama*.



Vizuální charakteristika přírodního prostoru je dobře reprezentována právě scénou, kdy Ashitaka převádí zraněné vojáky lesem. Barvy jsou stále výrazné, ale jejich odstíny jsou o poznání tmavší, než v otevřené krajině, hloubka stínu je indikována zejména tím, jak jasně jsou viditelní *kodama*, kteří se shromažďují ve větvích i kořenech stromů. Ty jsou rozměrné a staré, porostlé mechem, půda je zcela pokrytá jejich propletenými kořeny, květinami, kapradinami a houbami, a zjevně zde absentuje výraznější lidský zásah. I odsud pramení neochota vojáků cestovat k městu zrovna tudy, lidé do tohoto lesa jednoduše nechodí, ani za náboženskými účely, protože vnímají jeho nepředvídatelnost a nebezpečnost. Celková atmosféra a podoba lesa pak kulminují v dílčím prostoru háje Lesního boha, který je také nejzřetelnějším obrazem přírody jako prostoru přesahujícího do ne vždy viditelných rovin reality. I za dne je v háji zjevná mírná stylizace v podobě

zvýraznění některých dosud popsaných prvků – stromy jsou zde větší a neproniká sem téměř žádné světlo, jak je ukázáno pomocí řídkých krepuskulárních paprsků a silného kontrastu s osvětlenější oblastí viditelnou v dálce mezi kmeny.



V noci je pak tento dílčí prostor zcela transformován a je ukázán jako centrum spirituální aktivity lesa. Ve světle bioluminiscence se shromažďují zástupy *kodama*, mezi zatopenými kořeny stromů jsou vidět velké kostry patřící zřejmě padlým bohům i pozůstatky obyčejné zvěře, a místní hmyz zcela neodpovídá realistickému zobrazení zbytku lesa – místní dlouhé světélkující vážky by lépe zapadaly do mimozemského lesa v *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Celková podoba háje je vizuálním odkazem na podzemní les v tomto filmu.



PODZEMNÍ LES V NAUSICAA



HÁJ LESNÍHO DUCHA V MONONOKE

Přírodní prostor v *Princess Mononoke* je tedy kombinací několika prvků, které se objevují již v předchozích filmech a které lze považovat za průkazné v otázce Miyazakiho autorství. Nejvýraznější je přesah prostoru k mystice, příroda je zde opět ukázána jako přirozené prostředí božstev a duchů, což zároveň podporuje reflexi Miyazakiho smýšlení o přírodě jako o aktivním, sebeobranu schopném komplexním organismu bezvýhradně srovnatelném s civilizací. Ostatně, nakonec je to příroda, která ovládne městský prostor, a nikoliv naopak (jak tomu bylo v *Pom Poko*). Přestože se stav věci na konci filmu zřejmě nelze považovat, z hlediska postupu civilizace, za dlouhodobě udržitelný, je jím ukázána moc a houževnatost staré, bohy obývané přírody, která se v následujících stoletích promění a znatelně umírní.

Propojení přírodního prostoru s tématem mystiky je předem dáno povahou šintoismu, ale způsob, jakým ho Miyazaki využívá k podpoře vlastní koncepce aktivní přírody, lze považovat za projev autorství. Autorské prvky jsou patrné i ve vizuální stránce prostoru – Miyazaki klade značný důraz na atmosféru, kterou vytváří pomocí tmavých barev a drobných detailů v kombinaci s nadměrně vzrostlými stromy i zvířaty. Lehká předimenzovanost, která má značit hlavně stáří prostoru i jeho zvířecích/nadpozemských obyvatel, také může být považována za autorský prvek. Kromě toho, že je motivována režisérovou snahou komunikovat divákovi zde zmíněné významy, pramení z jeho oblíbenosti kreslení rozměrných věcí, jak zmiňuje už v souvislosti s Totorovým kastrovníkem.

Prvky, které byly potvrzeny jako autorské v *Princess Mononoke*, lze identifikovat i v *Ponyo*. Dochází zde však k několika obměnám v povaze i způsobu zobrazení přírodního prostoru, které ale pomáhají zmíněné prvky dále legitimizovat jako autorský projev. Předně, zobrazovaný přírodní prostor tu není les, ale oceán. Ve všech dosud analyzovaných filmech bylo šlo o nějakou formu lesa – džungle v *Nausicaa of the Valley of the Wind*, víceméně soudobý les v *My Neighbor Totoro* a prales v *Princess Mononoke*. Zde se Miyazaki poprvé věnuje zobrazení oceánu, ale používá k tomu mnoho stejných vizuální prostředků, ačkoliv celková míra stylizace je vyšší. Záměrem tu nebylo vytvořit zcela realistický přírodní prostor, důraz byl kladen na jeho aktivní roli v příběhu - Miyazaki uvádí v projektovém návrhu filmu, že oceán má být „živý“.¹⁵⁰ Tato doslovná živost, která v předchozích filmech spíše bezděčným následkem reflexe Miyazakiho uvažování o přírodě v konstrukci a využití přírodního prostoru, je zde předem definována jako klíčová charakteristika prostředí. Kromě toho, že oceán je zde personifikován pomocí několika postav (Ponyo, Granmamare), je ukázán také v téměř zoomorfizované podobě inteligentních vln, které používá Fujimoto. Ty se nikdy plně neoddělují od prostoru, jde pouze o dočasné vyčlenění jedné jeho části, která dočasně nabývá vlastní vůle a chová se jako živočich po určitou dobu.



Aktivizace přírodního prostoru v rámci děje tu narozdíl od některých z předchozích filmů není motivovaná nebo legitimizovaná pomocí propojení s tématem mystiky. Postava

¹⁵⁰ Miyazaki, TP, s. 419.

Granmamare, která oceán zastupuje v některých interakcích s civilizací, je sice označena jako bohyně, ale hlavním faktorem je skutečnost, že v diegetickém světě *Ponyo* existuje magie. I když zde nedochází k reprezentaci náboženských témat, přírodní prostor je stále zobrazen jako nadpozemský nebo přinejmenším umožňující existenci nadpozemských bytostí (v tomto případě platí obojí).

Stejně jako les v *Princess Mononoke*, i oceán v *Ponyo* je starý. Na tento fakt je explicitně poukázáno v dialogu (opakované zmiňování Devonského moře) a je reprezentován vizuálními prvky. Hned v první scéně je ukázána extrémní druhová diverzita tohoto přírodního prostoru, v rámci níž lze pozorovat několik živočišných druhů inspirovaných prehistorickými mořskými živočichy, a dále je to potvrzeno ve scéně po zatopení Shinury, kdy se v ulicích města tyto prehistoričtí živočichové přímo pohybují.



Starý přírodní prostor zde stojí proti novému městskému, podobně jako tomu bylo v *Princess Mononoke*, a stejně tak i v *Ponyo* dochází k (dočasné) transformaci města přírodou, pouze se to neděje na základě striktně nepřátelského vztahu. Již tak minimální antagonismus mezi oběma druhy prostoru je zde celkově upozaděn ve prospěch pohádkových elementů příběhu, ekologický přesah v jejich konstrukci je zde spíše doplňujícím prvkem. Dočasná transformace Shinury vede k minimalizaci odstupů, který vůči sobě oba prostory prozatím zachovávaly – nedochází k jejich fyzickému splnutí, ale provázání pomocí vztahu Sosukeho a Ponyo a celkové navýšení přístupnosti a familiarity přírodního prostoru.

Paralely potvrzující některé prvky jako autorské lze pozorovat i ve vizuální stránce přírodního prostoru, která je paradoxně v mnohém opakem k předchozím filmům. Miyazakiho lesy byly definovány hlavně svou temnou, tajemnou atmosférou, kdežto hlavní charakteristikou oceánu v *Ponyo* je vysoce pestrá a tvarově diverzifikovaná fauna, která je nejen antitezí ke zmíněným lesům, ale také znamená značný odklon od jindy

udržované realističnosti ve vizuální stránce prostoru. Miyazaki zde používá výhradně jasné, vysoce saturované barvy a gradienty, mnoho ze zobrazených živočichů světélkuje.



V druhé polovině filmu je vysoká barevnost přírodního prostoru umocněna tím, že skrz vodu prosvítá zatopený prostor městský, který byl definován jasnými a různorodými barvami. V tomto ohledu je tedy oceán v *Ponyo* radikálně odlišný od lesů v ostatních filmech, narozdíl od nich ale nepředstavuje prostor spirituální, nýbrž magický. S lesy má zato mnoho společného v míře drobných detailů, kterými je tvořen, diverzita flóry je zde pouze nahrazena diverzitou fauny. Pečlivé zobrazení desítek druhů všemožných realistických i fantaskních mořských živočichů nemá samo o sobě vliv na děj a zobrazení těchto prvků není pro film nezbytné, ale pomáhá zobrazit oceán jako komplexní ekosystém rovnocenný s lidskou civilizací a je nezbytné pro ilustraci Miyazakiho vlastního náhledu na přírodu.

Ačkoliv je přírodní prostor v *Ponyo* v mnohém odlišný od ostatních zde analyzovaných, stále v něm lze identifikovat prvky Miyazakiho autorského projevu. Jedná se zejména o konstrukci prostoru pomocí značného množství drobných detailů, které nejsou zásadní pro děj, ale zvyšují komplexitu (a tím i realističnost nebo přinejmenším dojem realističnosti) prostoru a pomáhají do filmu integrovat režisérovu vlastní vizi přírody. Dále se zde opakuje motiv přírodního prostoru jako aktivního účastníka příběhu a na tuto skutečnost je explicitně upozorněno už při plánování filmu, ve filmu samotném je pouze potvrzena. A nakonec, Miyazaki zde opět zobrazuje přírodní prostor jako inherentně nadpřirozený, pouze je tato jeho vlastnost reprezentována magií namísto náboženství. I přesto, že se jedná o radikálně odlišný přírodní prostor, než byl dosud analyzován, je možné v jeho konstrukci identifikovat prvky spojené s Miyazakiho autorským projevem a potvrdit je jako skutečně autorské, protože jsou přítomny navzdory značné variabilitě mnoha ostatních prvků.

V posledním z filmů, kde Miyazaki pracuje s přírodním prostorem, *Howl's Moving Castle* má příroda ve srovnání s ostatními filmy výrazně menší roli. Je využíváno hlavně jejich estetických kvalit. Přírodní krásy diegetického světa zde mají dvě funkce, poskytnout protagonistce fyzický i duševní únik před událostmi okolního světa a také zdůraznit destruktivní povahu té nejvýraznější z těchto událostí, války.

První zmíněná funkce byla částečně analyzována již v kapitole věnované přírodě jako tématu. Přesunem z městského do přírodního prostoru se Sophie oprošťuje od stresu nejen z přelidněného, hlasitého prostředí, ale i z nepsané povinnosti naplňovat nějaká společenská očekávání. Zatímco ve městě by musela vysvětlovat svou nenadálou fyzickou proměnu a přizpůsobit se změnám v dynamice vztahu mezi ní a okolím na základě této proměny, v přírodním prostoru taková nutnost mizí. Sophie se dobrovolně izoluje od většiny společnosti a to jí umožňuje rozvíjet se vnitřně, protože není neustále zaměstnána společenskými i soukromými požadavky na její zevnějšek. Přírodní prostor jí, jak sama říká, přináší pocit míru („Nikdy v životě jsem v sobě necítila takový mír.“), objevuje se tu motiv známý už z analýz prostoru venkovského, kde se objevoval hlavně v tvorbě ostatních tvůrců. Znamená to, že i v *Howl's Moving Castle* jsou všechny neměstské prostory vůči městským v opozici na základě nějakých univerzálních charakteristik, které je činí „zdravějšími“ – absence lidí, hluku, znečištění, atd. V tomto filmu je ale definitivně kladen důraz zejména na krásu přírodního prostoru. Při analýze tématu bylo zmíněno několik scén, kdy Sophie obdivuje přírodu – z balkónu při úklidu Howlova zámku, při věšení prádla, když jí Howl daruje svou zahradu. Konkrétně poslední zmíněná podporuje eskapistickou funkci přírodního prostoru, protože přesně tak toto místo využíval i sám Howl.



Druhá funkce přírodního prostoru je téměř cele definována vizuálními charakteristikami tohoto prostoru. Jeho kontrast s válkou postiženými oblastmi a zejména se scénami samotného boje spočívá hlavně ve vizuální diskrepanci. Válečné dění je peklo zobrazené

pomocí agresivní kombinace černé a odstínů oranžové a červené, explozemi, hořícími stroji i městy a všudypřítomným kouřem. Bojem nedotčená příroda je naopak ukázána v jasných barvách (zejména zelené a modré), vždy zalitá sluncem a v kontextu opozice s válkou ji lze vnímat téměř jako pozemskou paralelu rajské zahrady (zejména ve chvíli, kdy je řeč o doslovné zahradě, která je ve skutečnosti jen minimálně transformovaným přírodním prostorem).

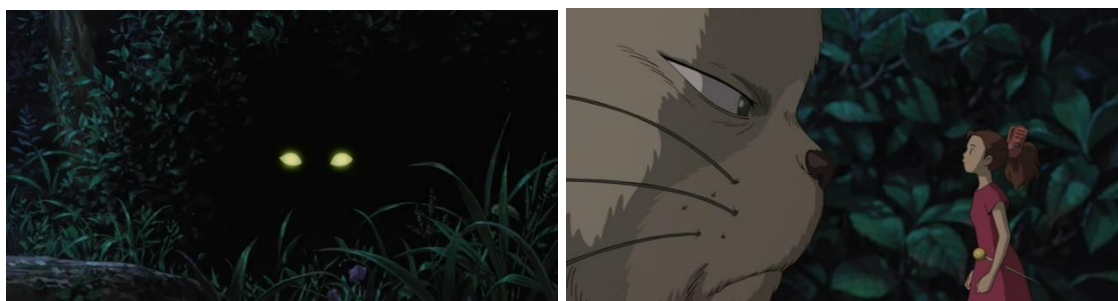
Přírodní prostor není stylizován způsobem, který by mu ubíral na realističnosti na úrovni jednotlivých prvků – stále je vytvářen pomocí rozpoznatelných dílčích obrazů jako jsou lesy, jezera a hory a ty se nijak neliší od nediegetického světa, přestože ten diegetický je fantaskní. Inspirací literární předlohy byl Wales, lze předpokládat, že z krajiny Walesu bylo čerpáno i při konstrukci přírodního prostoru ve filmové adaptaci. Určitou stylizaci ale lze pozorovat v tom, jak jsou tyto známé prvky kombinovány a jak jsou pomocí nich vytvářeny idylické, až kýčovitě obrazy – stádo jelenů pod horským masivem zahaleným v oblacích nebo slunce zrcadlící se v řece vinoucí se mezi skalami nejsou obrazy, s nimiž by mimo diegetický svět nebylo možné se setkat, ale zároveň se nejedná o scenerii, kterou by bylo možné označit za každodenní. Tím, že hned v následující scéně je ukázána ničivá síla války pomocí výrazně odlišných stylistických prostředků, je umocněn kontrast čisté přírody se zlem, které na sobě momentálně páchá civilizace.



Přírodní prostor je ve srovnání s ostatními analyzovanými Miyazakiho filmy v *Howl's Moving Castle* upozaděn, ale stále má přesahy k jednomu z dominantních témat filmu (Sophiino dospívání) a kritice války, přičemž zejména ten ovlivňuje také vizuální zobrazení přírodního prostoru. To je převážně realistické, s významově nosným důrazem na jeho estetické kvality, jejichž zdůraznění posunuje obraz přírodního prostoru v tomto filmu do pohádkového, částečně kýčovité roviny.

Přírodní prostor v ostatní tvorbě studia

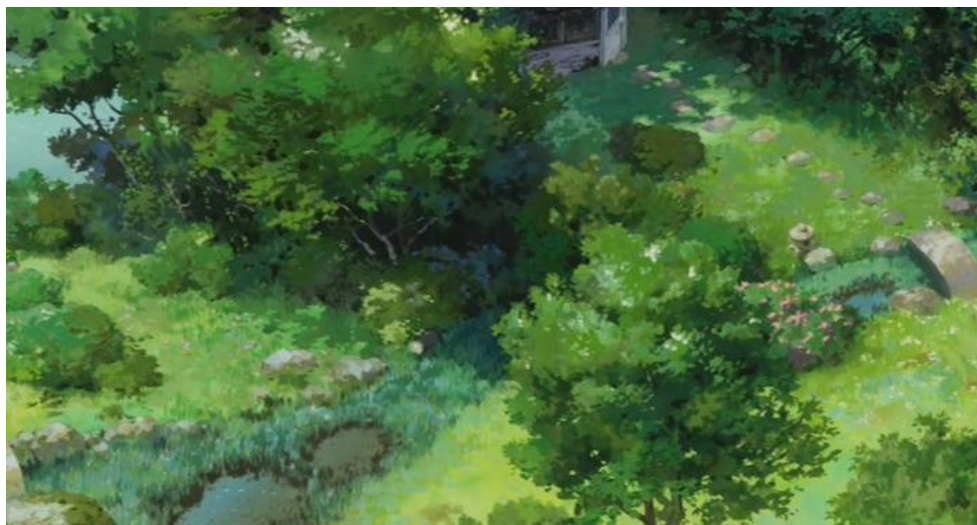
Přírodní prostor se jako jedno z dominantních prostředí nachází ve třech filmech z ostatní tvorby Studia Ghibli – *Pom Poko*, *The Secret World of Arrietty* a *The Tale of the Princess Kaguya*. *The Secret World of Arrietty* je jediným snámkem z této skupiny, kde přírodní prostor zastává primárně funkci dějiště příběhu, zatímco v ostatních dvou lze pozorovat výrazné propojení s dominantními tématy filmů, případně participaci na ději prostřednictvím personifikace. Přestože ale naplňuje svou zcela základní úlohu, prostor je zde ozvláštněn pomocí alternativní perspektivy, kterou poskytuje částečná fokalizace skrz protagonistku Arrietty. Tento specifický prostor se proměňuje v závislosti na tom, jakou postavou je nahlížen. Pro Shoa je zahradou, familiárním venkovským prostorem určeným k relaxaci, ale pro Arrietty je vlivem jejího vzrůstu alternativou lesa či džungle, a tím pádem prostorem přírodním. Pohyb v něm je mnohdy komplikovaný a nebezpečný, vyskytují se zde predátoři, kteří jsou mimo Arriettinu perspektivu víceméně neškodní (domácí kočka, vrána), a pro rodinu pidilidí je, stejně jako přilehající lidská domácnost, zejména zdrojem obživy, nikoliv zábavy nebo odpočinku.



To, že se Arrietty občas do zahrady vydává z jiných než těch zcela nejnnutnějších důvodů (mnohdy právě za zábavou a odpočinkem) je zejména její matkou považováno za velmi nežádoucí právě kvůli hrozbě, kterou pro jejich druh tento prostor představuje. Arriettina obliba zahrady je do jisté míry srovnatelná se zájmem Nausicy o toxickou divočinu, vyjma vědecké stránky věci. Arrietty vnímá krásy přírodního prostředí, vyhledává pocit dobrodružství, který jeho průzkum přináší, a snaží se rozšiřovat svou sbírku rostlin.

Uvažování i zahradě jako ozvláštněné variaci na přírodní prostor je umocněno i jejím vzhledem. Ve scéně, kdy se Arrietty vyšplhá na střechu, aby se mohla rozhlédnout po okolí, je dobře vidět, že se nejedná o vysoce organizované prostředí, které lidem slouží výhradně k pěstování zeleniny nebo květin, ale naopak je mu ponechána značná část jeho

předpokládané původní divokosti. Jedná se spíše o anglický park, stromy i tráva jsou ponechány bez větších úprav, stejně jako potok a jezírko. Nejvýraznějším a jediným viditelným důkazem lidského zásahu je cesta naznačená hrubými kameny a můstek přes potok.



Ve srovnání se zahradou ukázanou například v Yonebayashiho pozdějším filmu *When Marnie Was There* je možné vnímat tento prostor spíše jako domestikovaný háj i z konvenční lidské perspektivy. Zjevná absence větší struktury a organizace také vysvětluje, proč se z perspektivy Arrietty jedná o plnohodnotnou divočinu.

Rozdílný pohled na prostředí a vztah protagonistů k němu je hlavně v úvodních částech příběhu nápomocný úří vytváření napětí, nicméně jakmile se začne rozvíjet vztah Shoa a Arrietty, děj se přesunuje do interiérů a zahrada, ať už je vnímána jako alternativní přírodní nebo částečně ozvláštněný venkovský prostor, zastává hlavně funkci estetickou. Vysoce detailní zobrazení, kterému se prostředí v Yonebayashiho filmech dostává, a způsob, jakým to dílčí prostory odklání od realističnosti, již bylo zmíněno. Zahrada se tu pomocí výrazně dekorativních vizuálních prvků místy proměňuje v téměř fantaskní prostor, v němž Sho, který se jinak potýká s velmi realistickými a vážnými problémy, prožívá přátelství s fantaskní bytostí. Zejména se to týká scén, kdy se s Arrietty setkává během svého venkovního odpočinku, v těch je jakýkoliv důkaz částečně kultivované povahy zahrady zcela upozaděn a prostor je ukázán jako přírodní, oddělený od civilizace.



Zahrada jako alternativní a transformativní přírodní prostor je tedy v *The Secret World of Arrietty* zobrazena vcelku komplexním způsobem, řestože zastává v příběhu zcela elementární funkci. Některá jeho specifika lze považovat za indikátory autorského projevu, jednalo by se však o autorský projev konkrétně Hiromasy Yonebayashiho, nikoliv o důkaz kolektivního autorství studia. Tyto prvky jsou totiž prozatím vlastní pouze jeho tvorbě, která v rámci Studia Ghibli čítá pouze zde analyzované dva celovečerní filmy.

Filmy *Pom Poko* a *The Tale of the Princess Kaguya* obsahují možná méně konceptuálně a vizuálně komplexní, nicméně významově nosné obrazy přírodního prostoru. V obou z nich figuruje příroda v antagonistickém vztahu s městským prostorem, v obou je propojena s dominantními tématy filmu, z nichž jedním je mystika, a v obou je přírodní prostor také personifikován ve formě konkrétní mytologické bytosti.

Přírodní prostor v *Pom Poko* zastupují jeho hlavní obyvatelé, *tanuki*. Veškeré prostředí i dění ve filmu je založeno na reáliích, je teda na místě předpokládat, že stejně jako městský prostor (Nové město Tama), i ten přírodní je věrným obrazem své předlohy. Do realistického lesního prostředí je zde ovšem vnesen dominantním mytologický prvek, který charakterizaci i význam lesa povyšuje nad pouhou realističnost. Podobně jako v Miyazakiho filmech, přírodní prostor je zde tvořen dvěma paralelně existujícími rovinami – tou otevřenou běžnému vnímání všech lidí a tou spirituální, která je lidem odhalena pouze ve vzácných případech, i když si jsou její existence minimálně částečně vědomi (na základě znalosti principů šintoismu). Protože je ale tato spirituální rovina v *Pom Poko* zastoupena komunitou *tanuki*, její odlišnost od lidské civilizace není tak markantní. *Tanuki* se nebrání přejímání a adaptování lidského chování nebo vynálezů, pouze trvají na tom, aby byl zachován přírodní prostor, který obývají a který reprezentují ve zde zobrazeném tématu vztahu civilizace a přírody. Tento prostor je systematicky

ničen postupující urbanizací a tento postup se mývalům nakonec nepodaří zastavit. Zatímco v několika Miyazakiho filmech se objevuje transformace městského prostoru na přírodní, zde je tomu naopak a přírodní prostor je nakonec téměř kompletně urbanizován. Tanuki už předtím rozsáhle využívali původně lidmi přetvořené prostory, ale ty byly vždy v nějaké fázi procesu zmiňované zpětné transformace. Většinou se jednalo o opuštěné vesničky uprostřed lesa zarůstající plevelem. Nucený přesun do moderního lidského města je pro mývaly radikální změnou, kterou všichni nejsou ochotní podstoupit.

Právě kontrast s městským prostorem je také dominantním vizuální charakteristikou toho přírodního. Velký důraz je kladen na jeho devastaci, která zde má podobu zejména depresivně holých staveníšť v těsné blízkosti oblastí stále bohatě zarostlých zelení. Stavební technologie jsou zobrazeny téměř jako živoucí bytosti, které lesy požirají, viz krátká demonstrativní animace z úvodu filmu, kde bagry jako parazitické housenky likvidují zdravý zelený list.



Organické tvary, jasné odstíny zelené a variace zemitéch barev v lesích stojí proti geometričnosti a převažující šedi Nového města Tama. Obrazová odlišnost obou prostorů pomáhá demonstrovat rozsah škody, kterou zde příroda utrpěla. Ve scéně, kdy se *tanuki* rozhodnou společnými silami překrýt městský prostor obrazem přírodního a venkovského, aby se mohli naposledy podívat na pravou podobu svého domova, je odhaleno, jak strohý vzhled Nového města Tama skutečně je a jak drasticky musela být pozměněna krajina, aby umožnila jeho existenci.



Zahrnutím venkovského prostoru do své iluze *tanuki* dali najevo, že koexistenci s lidskou civilizací se nikdy nebránili. Stavba města ale znamenala překročení hranic symbiotického vztahu, což byl zásah, kterému přírodní prostor nakonec podlehl, protože navzdory své magické povaze neměl dostatečné prostředky k obraně. Žádný z prostorů přitom není výrazně stylizován, aby environmentálně kritické poselství umocnil, je zprostředkováno pomocí realistického zobrazení na obou stranách.

Přírodní prostor tedy v *Pom Poko* zastává dvě prolínající se funkce – je dějištěm příběhu, stejně jako například ten v *The Secret World of Arrietty*, ale narozdíl od něj podmiňuje i hlavní význam celého příběhu. Zatímco Arrietty a Sho se mohli setkat a spřátelit se v jakémkoliv ze zde analyzovaných prostorů, *tanuki* proti agresivní urbanizaci v jiném než přírodním prostředí bojovat nemohou. Jedná o výrazně lokalizovaný příběh (konkrétní časové i geografické zařazení je specifikováno hned na začátku), ale lesy v kopcích Tama zde reprezentují jakýkoliv přírodní prostor, který čelí zničení, aby byl podpořen rozmach prostoru městského. Univerzalita celého příběhu je

pak podpořena realistickou, zcela nestylizovanou vizuální stránkou obou prostorů, které je vystavěno na zobrazení přirozeného kontrastu přírody a města.

V *The Tale of the Princess Kaguya* dochází k odklonu od této univerzality. Přírodní prostor je zde stále v opozici vůči městskému, avšak tentokrát bez environmentálních přesahů, a je navázán na téma dospívání a identitu jedné specifické postavy. Tím je také definován vztah přírodního prostoru s městským. Sama o sobě tato prostředí v opozici nejsou, kolize jejich rozdílností zcela vyplývá z Kaguyiny vlastní přirozenosti – jako spirituální bytost z přírody vzešla a nemůže se od ní jednoduše oprostit (stejně jako to ostatně nedokázali někteří z *tanuki* v *Pom Poko*), i proto v městském prostředí trpí. Kaguyina skutečná nadpozemská identita je reprezentována přírodním prostorem, takže ten městský lze vnímat jako reprezentaci její ideální identity lidské, která s tou přirozenou není kompatibilní a je pro Kaguyu nepřijatelná. Proto je Kaguya šťastná na venkově, kde může být blízko přírodě a přitom žít s lidmi.

Příroda je zde opět explicitně zobrazena jako posvátný prostor, v němž se pohybují božstva, duchové a jiné mytologické bytosti, a zároveň jako prostor, z něhož běžní smrtelníci čerpají obživu a v němž vychovávají děti a obecně vedou většinou nadpřirozena zcela prosté životy.



Les, kde se Kaguya narodila a kde vyrůstá, není nijak stylizovaný, vyjma stylizace pramenic z ozvláštňené animace. Je tím poukázáno na skutečnost, že příroda (a zejména v kontextu japonské kultury a šintoismu) je spirituálním prostorem bez ohledu na její

podobu, respektive nemusí být nijak vizuálně upravena, aby bylo na tuto její vlastnost upozorněno.

Celkové zobrazení přírodního prostoru je realistické, pouze je na nediegetické rovině ozvláštěno stylizovanou animací (ta ale ozvláštňuje veškeré zobrazené prostory). Ta je místy využita ke zvýraznění estetických kvalit prostoru, například kvetoucí stromy nebo pučící listy jsou výrazněji zbarveny než jejich jinak pastelovými odstíny dominované okolí. Obraz přírody je celkově mnohem výraznější a detailnější ve srovnání s tím městským. I to je dáno vztahem mezi jednotlivými prostory a tématem Kaguyina dospívání. Jasnější barvy a pestrost v přírodním prostoru naznačují, o kolik zdravější a pozitivnější je Kaguyin vztah k přírodě ve srovnání s jejím vztahem k městu.



O svoji barevnost přírodní prostor přichází pouze, když ho Kaguya navštěvuje ve snu, uprostřed jednoho z nejtěžších okamžiků svého nového života princezny. Na večírku oslavujícím její oficiální jmenování, kde je nucená sedět stranou ostatních, poprvé plně podléhá své rozvíjející se depresi a to se odráží v podobě šedivého, vyčerpaného a opuštěného lesa. Naopak na úplném konci, kdy se Kaguya znovu shledává se Sutemaruem a po dlouhé době prožívá pocity nefalšovaného štěstí, je přírodní prostředí opět zobrazeno pomocí zářivých a pestrých barev. Na přírodním prostoru nelze pozorovat signifikantní vývoj, po celou dobu příběhu reprezentuje totéž – zdravý a přirozený průběh Kaguyina dospívání.

Kaguyino propojení s tímto prostorem a jeho význam v kontextu tématu dospívání se v průběhu filmu stává explicitnějším, zejména jakmile je umístěno do kontrastu s městem. To je podpořeno i vizuální stránkou, zejména však na nediegetické rovině. V rámci diegetického světa se opět jedná o realistické nebo přinejmenším konvenční zobrazení přírodního prostoru, které ale zároveň odkazuje na dvojitou povahu přírody jako takové – přestože se jeví jako obyčejná, může být domovem nadpozemských

bytostí. Miyazaki se k zobrazení přírodního prostoru stavěl podobně, pouze tento aspekt neprezentoval jako možnost, ale spíše fakt.

Shrnutí

Konstrukce a funkce přírodního prostoru jsou rozhodně oblasti, v nichž lze autorský projev Hayaa Miyazakiho pozorovat. Ve všech jeho filmech, kde je přírodní prostor dominantním nebo alespoň jedním z dominantních se opakuje několik prvků ve významové i vizuální rovině, které tvoří specifický autorský vzorec, přičemž za více signifikantní lze považovat rovinu významovou, je v ní totiž mimo jiné identifikovatelná i reflexe názorů a náhledů na přírodu, které Miyazaki často vyjadřuje veřejně, v esejích, přednáškách nebo rozhovorech. Přírodní prostor v jeho filmech (vyjma *Howl's Moving Castle*) je vystavěn jako prostředí přesahující obyčejným člověkem postihnutelnou realitu. Je opakovaně zdůrazňován fakt, že podle šintoismu je příroda obývána spirituálními bytostmi a v případě, že se v daném filmu nevyskytuje téma mystiky, jsou šintoismus a mytologie nahrazeny pohádkovým prvkem magie.

S identifikací této charakteristiky přírodního prostoru je spojen další autorský prvek a tím je opakované využití přírodního prostoru jako aktivního aktéra v ději. V mnoha případech dochází přímo k personifikaci přírody, ale i bez ní je stále explicitně přítomna myšlenka, že přírodní prostor není pouze esteticky hodnotným pasivním pozadím příběhu ani skutečného života. Miyazaki otevřeně oponuje zdánlivě univerzálnímu názoru, že příroda není schopná sebeobrany a v jeho způsobu konstrukce tohoto prostoru se odráží to, co je ustanoveno již v jeho uchopení tématu vztahů civilizace a přírody – přírodní prostředí v jeho filmech je autonomní silou s až monstrózním vzhledem. To je v extrémní podobě zobrazeno v *Nausicaa of the Valley of the Wind*, kde je příroda stylizovaná natolik, že ztrácí konvenční podobu a navíc je sama sobě zbraní, ale platí to i o realističtěji pojatých přírodních prostorech, v nichž je pokaždé přítomen nějaký dílčí prvek, který na tuto úvahu poukazuje – nadměrně vzrostlá fauna a flóra, indikátory stáří nebo změna v barevné paletě ovlivňující atmosféru prostoru (to se týká zejména filmů, kde je přírodní prostor reprezentován jako spirituální a odráží to mimo jiné i nediegetické náboženské praktiky). V několika filmech je přírodní prostor explicitně agresivní. Značný důraz ale Miyazaki klade na jeho ambivalenci, zejména je-

li propojen s tématem vztahů civilizace a přírody. Jako aktér děje není přírodní prostor nikdy zobrazen v jednoznačně pozitivním ani negativním světle, nikdy není stylizován způsobem, který by umožnil ho takto kategorizovat. Miyazakiho cílem je pouze upozornit na jeho moc.

Přírodní prostory v Miyazakiho tvorbě vykazují menší, ale podobnou diverzitu, jaká byla pozorovatelná v těch městských. Opět tu lze pozorovat několik dílčími specifiky odlišných prostorů (postapokalyptický cizorodý les, soudobý les přiléhající k venkovu, prales obývaný starými bohy, oceán), v nichž je ale možné identifikovat ustanovený autorský vzorec tvořený několika prvky, jejichž jádro zůstává stabilní napříč zobrazeními. Teze ohledně zastřešujícího autorského projevu, která byla představena v závěru analýz městského prostoru, je zde tedy potvrzena. Netýká se pouze prostoru venkovského, kde k signifikantnímu autorskému projevu nedochází.

5. 3. Analýza časových prvků

V konstrukci časoprostoru veškerých analyzovaných filmů kladou všichni tvůrci srovnatelně větší důraz na prostorové prvky, což je patrné zejména v kategorii tvorby ostatní tvorby studia. U Miyazakiho je ale předběžně možné pozorovat tendenci k vytváření tohoto rozměru svých příběhů pomocí vrstvení různorodých časových rovin. Vlivem toho není možné rozdělit filmy pro účely analýzy do skupin podobným způsobem, jakým to bylo provedeno u prostoru. Původně zamýšlená kategorizace na základě společných znaků se ukázala jako problematická a nevhodná zejména k postihnutí Miyazakiho způsobu konstrukce časové složky, proto jsou filmy ponechány v původních skupinách.

Analýzou jednotlivých snímků v rámci obou skupin zjišťují, zda se Miyazakiho způsob zprostředkování časových specifik liší od metod využitých v tvorbě ostatních režisérů studia, jaké konkrétní prvky generují potenciální odlišnost a samozřejmě zda existuje rozeznatelný vzorec, který by poukazoval na autorský projev. Předmětem analýzy je také potenciální propojení s ostatními složkami filmu, zejména s prostorovou a dějovou, které poskytuje prostor pro možný další autorský projev.

Časová specifika v Miyazakiho tvorbě

Miyazaki ve svých filmech pracuje s mnoha druhy času, což souvisí s jeho oblibou ve vytváření paralelních prostorů. Čas a prostředí se částečně vzájemně podmiňují, respektive konvenčně konstruovaný časoprostor bude obsahovat korespondující časovou a prostorovou složku. U Miyazakiho opakovaně dochází ke tvoření zcela nových fikčních prostorů, které jsou v opozici vůči těm reálným, lze předpokládat, že i časová složka je tímto ovlivněna, zejména v případě prvních jmenovaných.

Nausicaa of the Valley of the Wind je jediným filmem ze všech analyzovaných, který je zasazen do postapokalyptické budoucnosti, což je hned na začátku divákům zprostředkováno nediegetickými prostředky, konkrétně pomocí textu v obraze (a v dabingu komentářem) umístěného před název filmu, a následně je to potvrzováno i prostředky diegetickými, zejména vizuálními prvky. Stylizace přírody, která má, jak je popsáno výše, i významový přesah, je také nejvýraznějším indikátorem časového zasazení příběhu. Vizuální podoba futuristické fauny a flóry je založená na maximalizaci nebo naopak potlačení jejich familiárních tvarových a barevných vlastností a postavena do kontrastu s realističtějším obrazem venkova, který je naopak stylizován spíše historizujícími prvky. To pomáhá ilustrovat situaci, v níž se civilizace nachází. Prolog sice popsal, jak k apokalypse došlo, ale dostatečně nezprostředkoval nepředvídatelnost, s níž se po ní začaly vyvíjet civilizované prostory vedle těch přírodních – zatímco historizující stylizace venkovského prostoru Údolí větru v kontextu příběhu zasazeného do budoucnosti naznačuje návrat civilizace k počátkům, stylizace přírody naopak jasně ukazuje radikální změnu, která se na planetě udála a jaký vliv to mělo na vztah konkrétních prostorů. Zasazení do budoucnosti zde funguje nejen jako žánrově motivovaný rámec příběhu (pokud je o filmu uvažováno jako o sci-fi), ale také motivuje použití vizuální stylizace, která má následně významový přesah do dominantního tématu vztahu přírody a civilizace.

V tomto případě lze pozorovat významové provázání časové složky filmu s tou formální i obsahovou. Film *Nausicaa of the Valley of the Wind* je unikátní svým zasazením do budoucnosti, což tuto celkovou propojenost motivuje. V žádném dalším filmu se tento konkrétní časový prvek neopakuje, za autorský projev by ho bylo možné

považovat právě na základě ojedinělosti a vyčleněnosti z potenciálního vzorce. Výrazné propojení s tematickou složkou lze předběžně určit jako možný autorský vzorec.

Laputa: Castle in the Sky je podle Miyazakiho slov zasazen do období „kdy stroje jsou stále vzrušující a zábavné, a věda nečiní lidi nešťastnými“, přičemž upozorňuje i na prostorovou ambiguitu. Zjevně nebylo záměrem příběh blíže časově nebo prostorově vymezit.¹⁵¹ Ohromné komplikované vzducholodě a automatické zbraně zde existují ve světě bez elektřiny, způsob života i vzhled lidí lze identifikovat jako odlišný od toho, co současný divák bude vnímat jako moderní, a považovat ho za odkaz na 19. století a průmyslovou revoluci. Zároveň se tu ale objevuje výrazný futuristický prvek v podobě robotů. V příběhu tedy existuje značné množství víceméně protichůdných časových ukazatelů, které lze na základě jejich nekompatibilitnosti v časové rovině vyhodnotit jako charakteristiky estetické stránky filmu. To je podpořeno úvodními titulky, na jejichž pozadí jsou promítány stylizované animované záběry různých druhů technologií využívajících energii větru a předpokládaně také páry. Film je často označován za steampunkovou fantasy, zmiňují ho například Jeff VanderMeer a S. J. Chambers ve své knize *The Steampunk Bible*, spolu s *Howl's Moving Castle*.¹⁵² Prvky, které jsou v pozici časových indikátorů, zde nemají komunikovat zasazení do konkrétní doby podle pravidel nediegetického světa, ale právě vytvářet tuto estetiku.

V *My Neighbor Totoro* Miyazaki oponuje určení bližšího časového zařazení filmu a jako jediné specifikum v tomto ohledu uvádí, že příběh se odehrává v době před televizí.¹⁵³ Absenci televize jako součásti prostředí lze považovat za dobový ukazatel, nicméně záměrně je zachovaná časová ambivalence. Ta pramení i z konstrukce prostoru, který Miyazaki vytvářel pomocí kombinace několika prostředí z různých období jeho života. V analýze venkovského prostoru je upozorněno na Miyazakiho snahu zachovat v prostředí familiaritu a ta koresponduje s časovou ambivalencí, která pomáhá charakterizovat příběh o dospívání v neúplné rodině a nuceném přijímání sociálních rolí

¹⁵¹ Miyazaki, SP, s. 253.

¹⁵² VANDERMEER, Jeff. CHAMBERS, S. J.. *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists and Strange Literature*. New York: Abrams Image, 2011. s. 189.

¹⁵³ Miyazaki, SP, s. 350.

nad rámec věkové i duševní vyspělosti jako univerzální. Situace, v níž se Satsuki nachází, není vázána na konkrétní dobu, může být stejně dobře zobrazena ve středověkém Japonsku nebo postapokalyptické Evropě. Časová ambivalence v *My Neighbor Totoro* vychází z předem určeného autorského záměru, jemuž je částečně přizpůsobena i prostorová složka. Absence explicitně určených časových specific je paralelní k absenci bližších specific prostorových, a obojí je významově nosné ve vztahu k tématu.

V *Kiki's Delivery Service* se objevuje srovnatelně větší množství familiárních a rozpoznatelných čas indikujících prvků. Miyazaki v městském prostoru kombinuje elementy současných evropských metropolí, ale čerpá především z jejich historických center, ačkoliv při přeletu nad Koriko jsou krátce viditelné i moderní budovy korespondující s dobou vydání filmu. Není ale jasně ustanoveno, zda Koriko existuje v realistické verzi Evropy nebo Japonska pouze ozvláštněné výskytem magie nebo v rámci zcela nového fikčního světa, nelze jasně ustanovit ani to, že v rámci diegetického světa platí ohledně času stejná pravidla, jako v tom nediegetickém.

V části Koriko, kde se odehrává většina děje, jsou obvyklé časové ukazatele jako auta nebo oblečení poměrně nesourodé. Auta vizuálně odkazují na čtyřicátá léta 20. století¹⁵⁴, zatímco oblečení je mnohem různorodější – hned ze začátku filmu se objevuje scéna, kdy Kiki prochází městem a mívá ženy oblečené v nepříliš specifických šatech srovnatelných s módou padesátých let, ale i v moderních kusech jako džínách a tričku nebo letním overalu. Na základě těchto prvků příběh časově vymezit nelze, a stejně jako v případě filmů *Laputa: Castle in the Sky* a *Howl's Moving Castle*, není to nutně jejich primární funkce. Jsou hlavně estetickými elementy, které pomáhají ustanovit Koriko jako malebné, příjemné prostředí.

V *Kiki's Delivery Service* vlivem převládající historizující stylizace figurují různorodé časové ukazatele, které jednoznačnou identifikaci dobového vymezení neumožňují a pravděpodobně ji ani umožňovat nemají. Jejich funkce je primárně estetická, mají charakterizovat konkrétní část městského prostoru. Časová ambivalence,

¹⁵⁴ D., Nick. *Most Beautiful & Best Looking Cars of The 1940s*. [online]. Supercars.net. [citováno 10. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.supercars.net/blog/most-beautiful-best-looking-cars-of-the-1940s/>.

kteřá je tímto vytvořena napomáhá totiž zachování univerzality příběhu o dospívání mladé dívky, jaká je vidět v *My Neighbor Totoro*.

Film *Porco Rosso* je zasazen do úžeji definovaného období reflektující skutečné historické události. Indikátory časového zasazení jsou zde rozpoznatelné na základě předpokládané předchozí obeznámenosti diváka s tímto konkrétním časovým obdobím, a případně potvrditelné na základě komparace s nediegetickým světem. Ve filmu se nachází dva druhy těchto indikátorů, verbální a vizuální. Podobně jako v *Nausicaa of the Valley of the Wind*, i zde se napřed objevuje verbální indikátor v podobě textu předcházejícího názvu filmu, který je (přinejmenším v dabovaných verzích) doplněn o voice over. V tom je divák informován o poloze („tento příběh se odehrává ve Středozevníím moři“) a časovém zasazení příběhu, ačkoliv to je představeno způsobem upozorňujícím zejména na dobrodružné a akční aspekty filmu („v době, kdy se na vlnách proháněly hydroplány“) spíše na skutečnost, že příběh se odehrává v období mezi dvěma světovými válkami.

Zdaleka nejspolehlivějším prostředkem k určení časových specifik je dialog, v něm i v charakterizaci postav je odkazováno na 1. světovou válku. Samotná zápleťka je poměrně univerzální, není časovým zasazením podmíněná, ale ta část diegetického světa, která je ukázána, je 1. světovou válkou zcela definovaná – kolem leteckých veteránů vznikla kultura srovnatelná s fandomy hereckých a pěveckých hvězd (nejlépe pozorovatelné na postavě Curtise) - a Marco a Gina se vyrovnávají s traumatem způsobeným prožitkem této události, což ovlivňuje jejich chování a bývá uváděno jako možná příčina Marcovy metamorfózy.

Vizuální prvky jsou v kontextu časové specifikace příběhu poněkud ambivalentní. Hned v první scéně se objevuje několik drobných vizuálních prvků, které časové zasazení pomáhají specifikovat – rádio, časopis – a také ten nejvýraznější, samotná hlavní postava. Marca lze zařadit do vizuální i verbální kategorie – jeho kostým a jeho objektivní korelát v podobě ikonického červeného letadla umožňují okamžitě ho identifikovat jako letce z jiného období než současnosti, a v dialozích s ostatními postavami je postupně odhaleno, že se účastnil 1. světové války. Přestože dominantním tématem filmu je právě let, je to hlavně zobrazení drobné mechaniky (rádia, fotoaparáty,

telefony, vybavení milánské fabriky), co je nejvýraznějším vizuálním indikátorem časového zasazení filmu. Letadla jsou kombinací existujících modelů z tohoto období a Miyazakiho vlastní stylizace, nejsou tedy zcela realistickým odrazem své doby, ačkoliv právě Miyazakiho obliba konkrétního italského modelu celé časové zasazení *Porco Rosso* motivuje, stejně jako to prostorové. Obraz letadel, byť stylizovaný a nespolehlivý v určení časového zasazení příběhu, je tím, co propojuje časové prvky s dominantním tématem filmu a s prostředím

V *Porco Rosso* je tedy možné pozorovat stejný vzorec, jako v *Nausicaa of the Valley of the Wind*. Časové, prostorové a tematické prvky jsou vzájemně výrazně propojeny, vzorec je tu pouze ukázán na opačném konci spektra. Časové zasazení do úzce vymezeného historického období umožňuje komparaci diegetického a nediegetického světa, ve filmu jsou využity rozpoznatelné dobové prvky a předpokládá určitý stupeň divácké znalosti ve vztahu k těmto prvkům. Familiarita tu nahrazuje cizost, s níž Miyazaki pracoval v *Nausicaa of the Valley of the Wind*.

Tento vzorec se opakuje i ve filmu *Princess Mononoke*. Příběh je zasazen do 14. století, období Muromachi¹⁵⁵, které je označováno za přechodné období v japonské kultuře. Komunikováno je to pomocí zobrazených způsobů života a dílčích vizuálních prvků v rámci jednotlivých komunit, z nichž lze považovat za nejprůkaznější opět zobrazení technologie. Zejména na zbraních je ukázána povaha éry, v níž se příběh odehrává, a zbraně jsou také tím časovým indikátorem, který má nejvýraznější významový přesah a funguje jako hlavní spojující prvek v propojení témat, prostředí a časové specifity.

Zbraně jsou příčinou hlavního konfliktu v rámci tématu vztahu civilizace a přírody – starý lesní bůh se promění v démona poté, co je otráven železnou střelou a to hned v začátku příběhu předznamenává dynamiku tohoto konfliktu, která koresponduje s charakterizací období Muromachi jako přechodného. Bohové ve formě obří zvíře zde zastupují starou, překonanou dobu, která musí ustoupit pokroku reprezentovanému paní Eboshi, Železným městem a nově vyvinutými puškami. Dominantním tématem je vztah

¹⁵⁵ Department of Asian Art. *Muromachi Period (1392 – 1578)*. In Heilbrunn Timeline of Art History. [online] Metropolitan Museum of Art. [citováno 10. 3. 2020]. Dostupné z: https://www.metmuseum.org/toah/hd/muro/hd_muro.htm

civilizace a přírody, ale v rámci něj je zobrazena také kolize starého s novým, pročez časová specifika příběhu mají i jiný než ilustrativní význam. Bez časového rozměru by vztah soupeřících prostředí bylo možné považovat za dostatečně univerzální k tomu, aby byl zobrazen v jakémkoliv období, protože environmentální otázky do jisté míry univerzální jsou. Lze například pozorovat obecné podobnosti mezi *Princess Mononoke* a *Pom Poko* – oba příběhy jsou o konfliktu přírodního a městského prostoru, z nichž jeden je reprezentován spirituálními bytostmi a druhý průmyslovými magnáty. Časová specifika *Princess Mononoke* pomáhají rozšířit tuto základní linku o reflexi ducha konkrétní doby.

Kromě již zmíněných zbraní je časové zasazení reprezentováno v kostýmech a architektuře dílčích zobrazených prostředí. Všechna jasně poukazují na to, že příběh se odehrává v japonské historii, pomocí standardních prvků, které byly jako indikátory časových specifik použity už v *Porco Rosso* – účesy, oblečení, obuv a nástroje každodenní potřeby jsou rozpoznatelné na základě předchozí obeznámenosti diváka s obdobím Muromachi nebo lidem Emishi, nebo na základě komparace diegetického světa s odpovídajícími prameny v tom nediegetickém. Žádný z těchto prvků ale nenese stejný význam na tolika úrovních, jako právě zbraně, všechny slouží primárně k orientaci diváka v časové složce příběhu.

Princess Mononoke je prozatím třetí variací na vzorec, který byl rozpoznán v *Nausicaa of the Valley of the Wind*. První film byl zasazen do budoucnosti a nebyl lokálně vyhraněný, režisér zde teoreticky pracoval s globální budoucností, v *Porco Rosso* pak šlo o evropskou (konkrétně italskou) a v *Princess Mononoke* o japonskou historii. V rámci všech ale docházelo kromě propojení časových specifik s prostorovou a vizuální stránkou (která je při snaze o realistické zobrazení těmito specifiky motivována a následně umožňuje divákovi je zpětně identifikovat) také k významově nosnému vztahu těchto specifik s dominantními tématy filmů. Projevuje se zde variabilita v rámci zachování několika konstant uvnitř vzorce, která byla identifikována už při analýze Miyazakiho konstrukce prostoru.

Ve filmu *Spirited Away* se Miyazaki navrácí k univerzalitě, která byla dosud identifikována vždy v kombinaci s tématem dospívání a je nastolena pomocí časové

ambivalence, která je zde ale využita také k charakterizaci alternativního prostředí. Na začátku filmu lze spolehlivě určit, že příběh se odehrává v moderní době a pravděpodobně v 21. století, přestože divák má k dispozici pouze malé množství ukazatelů časového zařazení. Úvodní scéna, která předchází příjezdu rodiny na hranice skrytého spirituálního světa, obsahuje hlavně indikátory vizuální ve formě oblečení postav, auta a architektury viditelné v druhém plánu scény. Obecná identifikace současnosti jako dobového zasazení příběhu bez bližší specifikace na rok je dostačující k tomu, aby byl ustanoven kontrast mezi vnějším světem a nadpozemskou úrovní reality, v níž Chihiro uvízne. To je tím, co ovlivňuje průběh děje a má významový přesah do tematické roviny – spolu se změnou prostředí je to spouštěčem a zároveň hlavní překážkou procesu dospívání Chihiro.

Časová ambivalence přetrvává i ve fantaskním městě duchů, které je stylizováno pomocí historizující estetiky. Nejen ta, ale i samotná povaha města směřuje tento prostor k časové nevyhraněnosti – je obýván mytologickými bytostmi a náboženství nikdy není v tvorbě zobrazeno jako něco vázaného na konkrétní čas. Je opakovaně upozorňováno na stáří bytostí, kterého reprezentují a je ukázováno jako mocnější v dobách, kdy byla civilizace méně rozvinutá (viz *Princess Mononoke*), ale není eliminováno s příchodem moderní doby. Lázeňské město v *Spirited Away* existuje v jakémsi bezčasní, vizuální indikátory jako oblečení a architektura poukazují na různá období, takže jednoznačné vymezení časových specifik není možné. Časová nevyhraněnost má v tomto prostoru fungovat jako matoucí prvek, nikoliv jako prostředek nastolení univerzality, protože ta zde není žádoucí.

Zastřešující časová nevyhraněnost tu má tedy stejnou funkci jako v *My Neighbor Totoro*, a tou je ponechat příběhu univerzalitu - dítě jako Chihiro může existovat v jakékoliv době a v jakékoliv době může prožít tytéž události. Časová ambivalence v prostoru lázeňského města přispívá k náhledu na toto prostředí jako kombinaci familiárního a cizorodého. Nespecifikování časového zařazení tu má, narozdíl od *My Neighbor Totoro*, dvě funkce – umocňovat celkovou univerzalitu příběhu, ale také cizorodost dílčího městského prostoru. Druhá funkce nebyla u *My Neighbor Totoro* aplikována pravděpodobně vlivem použití přírodního prostředí k reprezentaci alternativního (spirituálního) světa namísto městského – konvenčně zobrazený přírodní

prostor obecně obsahuje méně rozpoznatelných dobových indikátorů, které by mohly být kombinovány stejným způsobem jako v tom městském.

V *Howl's Moving Castle* je pomocí časových ukazatelů opět tvořena estetika spíše než určováno dobové zasazení příběhu. Již u filmu *Laputa: Castle in the Sky* byla zmíněna estetická podobnost obou filmů, která je umožňuje kategorizovat jako steampunkovou fantasy a která je konstruována pomocí vizuálních odkazů na století páry. Kromě toho lze v *Howl's Moving Castle* identifikovat například hrázděné domy inspirované Alsaskem, které mohou odkazovat i na dřívější období.¹⁵⁶ Styl oblékání poukazuje spíše na přelom 19. a 20. století, zejména na základě vysoce dekorativních klobouků, a je prvkem kompatibilním se zmíněnou steampunkovou estetikou.¹⁵⁷ Tento element je záměrně stylizovaný, aby byl podpořen kontrast mezi Sophií a ženami v její rodině a okolí, má tedy i přesah k charakterizaci postav a tím pádem i dominantnímu tématu filmu, dospívání.

S prvky inspirovanými nebo přímo převzatými z evropské historie jsou zde kombinovány ty zcela fikční, jako vlajky a uniformy států existujících výhradně v diegetickém světě nebo zcela smyšlené letecké stroje, které identifikaci časového zasazení komplikují, protože nemají nediegetický historický předobraz. Časové indikátory jsou zde kombinovány podobným způsobem, jako v *Laputa: Castle in the Sky*, sdílí s ním Evropu jako zdroj inspirace a výsledkem je obdobná steampunku blízká estetika, koncentrovaná zejména v městském prostoru.

V *Ponyo*, kde Miyazaki proti sobě také staví realistický a fantaskní prostor, znovu figuruje časová ambivalence spojená s tématem dospívání, ale objevuje se zde i ta její varianta, kterou Miyazaki používá k charakterizaci mystických nebo fantaskních prostorů. Na základě konvenčních ukazatelů v prostoru Shinury lze určit, že příběh se

¹⁵⁶ (Rita.) *Traditional French Architecture: half-timbered houses*. [online]. Unique Retreats: Lifestyle & Experiences. [citováno 11. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.uniqueretreats.com/traditional-french-architecture-half-timbered-houses/>.

¹⁵⁷ LAVER, James a kol. *Dress*. [online]. Encyklopaedia Britannica. [citováno 11. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/dress-clothing/The-early-20th-century>.

HUANG, MeiYun. *The History of The Evolution of Hat Fashion in the 20th Century*. [online]. Hattershub Global. [citováno 11. 3. 2020]. Dostupné z: <https://hattershub-global.com/blogs/news/the-history-of-the-evolution-of-western-hat-fashion-in-the-20th-century>.

odehrává v moderní době (potenciálně současnosti), není zde specifikován rok ani úžeji vymezeno období (myšleno například 70., 80. nebo 90 léta). Zasazení do moderní doby může být samo o sobě vnímáno jako ozvláštnění, je-li vzat v úvahu fakt, že *Ponyo* je možné považovat za adaptaci Andersenovy *Malé mořské víly* - z pohledu současného diváka je zvykem, že se pohádky odehrávají v nějakém historickém období.

V přírodním prostoru je identifikace časových indikátorů těžší. Prostředí oceánu je vizuálně stylizované a neobsahuje mnoho prvků, které by pomohly specifikovat časové zasazení, přírodní prostory v průběhu lidské historie procházejí jen minimálními změnami. Nejvýraznějším prvkem v *Ponyo* je diverzifikovaná fauna, která je ale právě jedním z vysoce stylizovaných prvků. Jednotlivé druhy (za předpokladu, že je divák dokáže identifikovat) spolu časově nekorespondují – předpokládaně soudobí živočichové zde existují po boku těch pravěkých, případně těch zcela smyšlených. Oceánu je vlastní časová eklektičnost podobná té, co charakterizovala lázeňské město ve *Spirited Away*, pouze zde nemá vytvářet negativní matoucí efekt, ale demonstrovat jeho komplexitu. Oceán je navzdory své spíše fantaskní než mystické charakterizaci konstruován jako spirituální prostor a je ukázána jeho stáří a nadčasovost, kterou nelze přiřknout nesrovnatelně mladšímu a časově úžeji definovanému prostoru Shinury.

Zastřešující časová nevyhraněnost v *Ponyo* má tedy umocnit částečně inherentní univerzalitu pohádkového příběhu o mořské víle, jehož zasazení do moderní doby nemá zásadní vliv na jeho strukturu a slouží spíše jako ozvláštnění. Opakovaně se objevuje ambivalence časových specifik uvnitř fantaskního/spirituálního prostoru, která ho pomáhá charakterizovat jako kontrastní vůči tomu realistickému a definovat jeho univerzalitu ve smyslu nadčasovosti a nezávislosti na měření času v rámci lidské civilizace.

Poslední Miyazakiho film, *The Wind Rises*, opět obsahuje propojení mezi dominantním tématem a časovými specifiky. Jedná se o film s výraznými biografickými prvky, které motivují jeho dobové zasazení. Prostřednictvím hlavního postavy Jira Horikoshiho je zobrazeno delší období japonské historie, od jeho dětství až po jeho působení v leteckém průmyslu v období 2. světové války. Prostředkem propojení časových prvků s těmi tematickými jsou zde opět letadla (opakuje se let jako dominantní

téma), narozdíl od *Porco Rosso* jsou ale spolehlivým časovým indikátorem, protože mají být realistickými obrazy existujících strojů a tudíž nejsou stylizovaná. Časový posun a jednotlivá konkrétní období lze ale identifikovat i na základě kostýmů, rekvizit a architektury, kteréžto prvky také nejsou stylizovány, ale narozdíl od letadel nemají přesah k dominantnímu tématu, pouze umožňují identifikaci doby, do níž je příběh zasazen.

Letadla, podobně jako zbraně v *Princess Mononoke*, fungují jako ukazatel časových specifik i hlavní tematický prvek a propojení obou úrovní tu umožňuje prohloubit tu tematickou. Význam letecké technologie se proměňuje v kontextu historických období na základě událostí, která v daných obdobích probíhají, a to je zde v rámci tématu zohledněno – protagonistův náhled na letadla se mění vlivem jejich role v 2. světové válce. Téma letu je zde tedy obohaceno o otázku morálky či spoluviny, motivovanou zasazením hlavní části příběhu do tohoto konkrétního období. Časová rovina příběhu má opět přímý vliv na způsob, jakým je uchopeno dominantní téma, a lze identifikovat konkrétní propojující prvek.

Shrnutí

V Miyazakiho tvorbě je možné identifikovat celkem šest druhů času, dystopický, fantaskní, univerzální, ozvláštněný historický, mytologický a biografický, a stejně jako prostory, i tyto rozdílné časy jsou zobrazovány paralelně. Kromě toho Miyazaki také často pracuje s kombinací nesourodých časových indikátorů a autorský projev je pak možné pozorovat zejména ve využití takto nastolené časové ambivalence, která vytváří mytologický čas – je opakovaně používána k charakterizaci alternativních prostorů/světů jako nadčasových a cizorodých, v neutrálním slova smyslu. Ukazuje, že tato omezeně přístupná prostředí existují vyděleně z lidského vnímání času a nemusí podléhat stejným proměnám, jako civilizace. Že se skutečně jedná o autorský projev potvrzuje převažující absence tohoto jevu v ostatní tvorbě studia.

Minimálně definované časové zařazení se objevuje hlavně ve filmech, kde dochází ke kolizi dvou rozdílných prostorů, z nichž jeden je nadpozemského původu, tedy *Spirited Away* a *Ponyo*. V *Princess Mononoke*, kde je na úrovni prostoru možno pozorovat podobný vzorec, dochází k jeho ozvláštnění pomocí předem definovaného zasazení do

období Muromachi, které má významově nosný vztah s dominantním tématem. V ostatních dvou zmíněných filmech nesourodá časová složka slouží hlavně k charakterizaci ve filmech zobrazených prostorů a jejich vzájemný kontrast, respektive k definici jednoho jako cizorodého a kontrastního vůči druhému, také časově nevyhraněnému, ale familiárnímu (*Spirited Away* i *Ponyo* se celkově odehrávají v blíže nespecifikované moderní době).

Časová složka tohoto druhého prostoru není konstruována pomocí nesourodých časových indikátorů, pouze neobsahuje žádné, které by umožnily ji jednoznačně specifikovat. Zde už nejde o mytologický čas. Miyazaki umožňuje příběhu, aby se děl v časové blízkosti soudobého dětského diváka, ale zároveň potenciálně kdykoliv – děti se tak mohou identifikovat s protagonisty a vším, co postavy prožívají. S tím souvisí i vazba této univerzality na téma dospívání, které se v Miyazakiho tvorbě objevuje opakovaně. Jednak v již zmíněných filmech pracujících s výrazným zdvojením prostoru, ale i ve filmech s prostorem jednotným nebo přinejmenším méně kontrastujícími prostředím – *Kiki's Delivery Service* a *My Neighbor Totoro*.

Další autorský projev lze pozorovat ve způsobu, jakým Miyazaki využívá stylizaci a estetizaci časových indikátorů k vytvoření rozpoznatelné estetiky v těch filmech, kde pracuje s fantaskním prostorem a fantaskním časem, tedy *Laputa: Castle in the Sky* a *Howl's Moving Castle*. Tato estetika, kterou lze označit jako steampunk, navíc obsahuje další, již identifikované autorské prvky - nové formy letové technologie.

Ze zbývajících filmů pak lze za autorský označit zejména ten úplně první. *Nausicaa of the Valley of the Wind* je jediným filmem ze všech, kde je použit dystopický čas. Miyazaki ho využívá k autorské transformaci vztahu mezi přírodním a venkovským prostorem a k autorskému projevu v rámci vizuální stránky prostředí. Pro stejné účely je čas využitý v *Porco Rosso* a *The Wind Rises*, ačkoliv Miyazaki s ním v každém filmu pracuje odlišným způsobem – ozvláštňuje historický čas *Porco Rosso* fantaskními elementy, čímž vytváří realitu paralelní ke skutečným historickým událostem, v rámci které se vyskytují autorské vizuální prvky, a biografický čas v *The Wind Rises* je doplněn fikční a snovou rovinou, která Miyazakimu umožňuje výrazněji ve filmu reflektovat vlastní zájmy (konkrétně specifické období v italském leteckém průmyslu).

V každém z Miyazakiho filmů je tedy možné pozorovat ve spojitosti s časovou složkou nějaký autorský projev. Buď jde o projev přímo v rámci časové složky (paralelní využití kontrastních časů, časová ambivalence jako dominantní charakteristika mystických prostorů) nebo o přesah k autorským prvkům v rovině prostorové a tematické.

Časová specifika v tvorbě ostatních tvůrců

Stejně jako v případě Miyazakiho tvorby, i zde je možné předběžně určit alespoň částečnou podobu časové složky. Vzhledem k menšímu výskytu alternativních prostorů srovnatelných s Miyazakiho tvorbou lze předpokládat menší využití časů spojených s těmito prostory a převažující absenci vzorců výše vyhodnocených jako autorské, kterýžto status by byl touto absencí potvrzen.

Hned v prvním filmu z této kategorie, *Grave of the Fireflies*, se objevuje ale objevuje právě takový vztah vztah, a totiž propojení časové roviny s tematickou. Příběh, jehož dominantním tématem (respektive jedním z dominantních témat) je dospívání, je zasazen do období 2. světové války, která je spouštěčem celého dospívacího procesu u protagonisty Seity. Funguje také jako zastřešující konflikt a hlavní překážka, protože způsobuje vznik konfliktů a překážek dílčích. Příběh Seity a Setsuko nelze z jeho časových okolností vydělit, protože je jimi přímo utvářen, což dělá z *Grave of the Fireflies* opak Miyazakiho koncepce vztahu časové složky a tématu dospívání, který je obvykle založena na časové univerzalitě, která usnadňuje potenciálním dětským divákům identifikaci s celým procesem. V *Grave of the Fireflies* je válka jako situace v podobné pozici, jakou bylo v Miyazakiho filmech možno přisoudit konkrétním předmětům (zbraně, letadla) – je primárním ukazatelem časového zařazení a zároveň důležitým prvkem tématu dospívání.

K časovému zasazení filmu je i zde odkazováno vizuálními prvky realisticky zobrazeného prostředí, příkladem budiž úvodní scéna bombardování města, ale jakmile se příběh přesunuje na venkov, válečná ikonografie je nahrazena ukazateli verbálními. Venkovský prostor je totiž válkou poznamenán fyzicky mnohem méně, než ten městský, jak je vysvětleno v analýze tohoto prostoru, na válku je tedy odkazováno v dialozích více než ve vizuální stránce prostředí.

Válka je eventuálně zobrazena hlavně prostřednictvím zhoršujícího se stavu dětí vlivem celkové situace, který se tak přeneseně stává i časovým indikátorem. Odkazuje nejen na specifické časové zařazení, ale ukazuje také plynutí času v rámci příběhu, což není filmech Miyazakiho i ostatních ukazováno příliš často. Víceméně abstraktní koncepty jako strádání nebo trauma, které jsou konkretizovány prostřednictvím protagonistů, jsou stejně jako válka propojujícími prvky časové a tematické úrovně.

Grave of the Fireflies tedy následuje vzorec identifikovaný v Miyazakiho filmech, ale s jednou zásadní změnou - nejde o propojení dospívání s časovou univerzalitou, která tento proces přiblíží jakémukoliv dětskému divákovi. Díky přesnému časovému vymezení se naopak jedná o vysoce specifickou verzi dospívání, což toto propojení vymezuje vůči Miyazakiho vzorci, který byl naopak založen na komunikaci univerzality.

Prvky sloužící jako indikátory časového zasazení jsou také součástí dominantního tématu, a specifika doby, v níž se příběh odehrává, fungují jako spouštěč a ozvláštňení procesu dospívání. Časové zasazení je i zde rozpoznatelné na základě vizuální stránky realisticky zobrazeného prostředí, ačkoliv značný důraz je kladen na indikátory verbální a dochází k upozadění těch vizuálních v rámci venkovského prostoru, což má význam v kontextu dominantního tématu, jak je popsáno v odpovídající analýze v části kapitoly věnované prostoru.

Only Yesterday sice také obsahuje konkrétní časové vymezení, ale není s ním nakládáno stejným způsobem jako v předchozím filmu. Příběh se odehrává ve dvou obdobích a ve dvou prostorech, které jsou proti sobě stavěny v rámci tématu nostalgie a dekonstrukce vzpomínek na dětství. Čas, respektive jeho posun, je přímo dominantním tématem filmu, ale není navázáno na specifická období zobrazená ve filmu – tématem není komparace roků 1966 a 1982 (což je časové vymezení uvedené v literatuře¹⁵⁸, ačkoliv ve filmu tak jasně specifikováno není), ale zpětné nahlížení nedokonalého dětství optikou dospělého. Přestože jsou tedy obě narativní linie zasazeny do konkrétní doby, signifikantní přesah k tématu tu není, významově nosné jsou spíše prvky prostorové (viz odpovídající analýza).

¹⁵⁸ Odell a LeBlanc, s. 83.

Rozdíl mezi oběma obdobími je rozpoznatelný hlavně na základě vizuálních indikátorů, které v první řadě komunikují to, že příběh je zasazen do moderní doby – oblečení, architektura i technologie je, zejména v městském prostoru, blízká té současné. Výrazným rozlišujícím prvkem je hlavně technologie, jako stolní počítač v kanceláři dospělé Taeko nebo černobílá televize, kterou si pamatuje z dětství. Oblečení i architektura neprošly tak výraznou proměnou, aby na jejich základě byla jednoznačně rozpoznatelná šedesátá nebo osmdesátá léta, srovnání technologie je v tomto ohledu spolehlivějším indikátorem. Na venkově ukazatelů času celkově ubývá, jako prostor je časově méně vyhraněný, nejspíš i vlivem způsobu života, který se zde od dob Taečina dětství až tak výrazně neproměnil. Spíše než proměny venkovského a městského prostoru během času je ale kladen důraz na jejich přetrvávající rozdílnost a její vliv na duševní stav protagonistky. Prostor je to upřednostněn před časem.

V *Ocean Waves* se podobným způsobem střídají dvě časové roviny, oddělené ale pouze dvěma lety, přičemž ani jedna není blíže specifikována. Je možné pouze identifikovat, že příběh se odehrává v moderní době, což v tento moment už lze označit za standard v rámci této kategorie, opět na základě konvenčních ukazatelů. Objevuje se zde zejména technologie odpovídající době vydání filmu – drobnější předměty jako televize, telefon pevné linky nebo kazetový magnetofon, spolu s prvky jako automobily, letadla nebo vybavení veřejných prostor (telefonní budky, bankomaty, atd.) – a ta je nejvýraznějším indikátorem doby. Časová specifika ale nijak neovlivňují samotný příběh, který je vystavěn hlavně na vztahu obou protagonistů a jejich prožitku určitého období jejich životů (resp. puberty). Jedná se zápletku replikovatelnou v různých časových kontextech, s tím, že změnou by prošly pouze nuance. Jako důkaz toho lze použít srovnání s pozdějším *From Up on Poppy Hill* – základní zápletkou obou filmů je takřka stejná (vztah mezi dvěma mladými lidmi ve školním prostředí), proměňují se pouze detaily (a nuance vztahu ve *From Up on Poppy Hill* jsou narozdíl od těch v *Ocean Waves* vázány na konkrétní dobu). *Film Ocean Waves* je příkladem časové univerzality podobné té v Miyazakiho filmech, absentuje zde však její kombinace s jiným druhem času, případně nějaká forma ozvláštňení, což byly prvky, které ji v Miyazakiho tvorbě

činily autorskou. Zde pouze přispívá k obrazu konvenčního časoprostoru, který má výhradně doplňkovou funkci vůči ději.

V *Pom Poko* jsou časová (i prostorová) specifika příběhu komunikována hned na začátku pomocí kombinace verbálních a vizuálních indikátorů – děj se odehrává v Novém městě Tama během jeho vzniku v šedesátých letech. Zápletkou je konkrétní situace situovaná v konkrétním prostředí a době. Časová specifika tu definují podobu vztahu civilizace a přírody způsobem, jaký byl pozorovatelný například v Miyazakiho *Princess Mononoke*. Podobnost základních příběhových linek obou filmů byla naznačena už výše – mytologická stvoření reprezentující divokou přírodu čelí postupu moderní civilizace. Oba filmy jsou také zasazeny do nějakého přechodného období. Období Muromachi znamenalo kolizi nového se starým reprezentovanou zcela novou technologií, celý konflikt přírody a civilizace byl ve svém počátku. V šedesátých letech už je rozvinutý, protože se rozvinula civilizace, ale ekonomický boom, který období definuje, činí konflikt intenzivnějším. Odlesňování kopců Tama je pouze jedním příkladem toho, co se s narůstající populací dělo a stále děje v celém nediegetickém světě, a, protože se jedná o realistické zobrazení (pouze ozvláštňené mytologickými prvky), i v tom diegetickém. *Tanuki* nečelí zcela nové dobové hrozbě jako Moro a ostatní božstva v *Princess Mononoke*, ale je narušen status quo jejich dosavadní, předpokládaně relativně mírumilovné, koexistence s civilizací.

Nejspolehlivějším indikátorem časových specifík je již zmíněný prolog. Ve zbytku filmu se neobjevuje žádný prvek, který by zcela jednoznačně poukazoval na období šedesátých let, a to ani v jednom ze zobrazených prostorů. Přírodní prostor se naopak vyznačuje bezčasovostí – sám o sobě je vcelku neměnný a *tanuki* používají lidské předměty k vlastní potřebě po celou dobu vzájemné koexistence, takže na základě konkrétních kostýmů nebo nástrojů nelze spolehlivě identifikovat specifické období šedesátých let. Městský prostor umožňuje určit, že příběh se odehrává moderní době na základě architektury, technologie a oblečení, které jsou blízká těm, s nimiž se současný divák setkává v nediegetickém světě. Zúžení na šedesátá léta by zřejmě bylo možné pomocí komparace drobnějších detailů jako jsou loga značek, podoba policejních uniforem nebo design automobilů.

Časová složka má v tomto filmu vazbu na tu tematickou, vztah civilizace s přírodou je částečně definován dobou, v níž se odehrává. Zároveň zde ale přetrvává univerzalita, která chyběla v *Princess Mononoke*, s níž *Pom Poko* mnohé sdílí, což je také dáno dobovými specifiky – konflikt není nový a není ojedinělý, stejně jako není unikátní pro Japonsko.

Film *Whisper of the Heart* částečně sdílí základní dějovou linku s *Only Yesterday* a *Ocean Waves*, narozdíl od nich ale nepracuje s nějakou formou komparace dvou časových rovin a odehrává se v jednotném čase. Ten je identifikován jako současná moderní doba už pomocí úvodních titulků, a následovně je to potvrzeno scénou z domácnosti. Vizualní indikátory nijak nevybočují z těch, které byly popsány dosud, jedná se opět hlavně o architekturu (soudobé město s neony), technologii (pevná linka, počítač, sluchátka) a způsob života. Fanouškovský web Ghibli Wiki uvádí léto roku 1994 jako období, do něž je příběh zasazen, to ale není potvrzeno v literatuře a není na to odkazováno ani ve filmu, protože z hlediska vydání snímku (1995) se jedná o současnost. Děj není svým zasazením do současnosti ovlivněn, obě narativní linie (vznikající romance mezi Shizuku a Seijim, a její sebereflexe a dospívání) zůstávají po čas svého průběhu nepoznamenány časovými specifiky. Opět se nabízí srovnání s *From Up on Poppy Hill*, kde měla tato specifika přesah k tématu rodiny, které v příběhu sekundovalo ústřednímu romantickému vztahu, zatímco v případě *Whisper of the Heart* je mu ponechána větší míra univerzality, stejně jako paralelnímu procesu dospívání.

Film *My Neighbors the Yamadas* je v podstatě založen na univerzalitě a ta je podpořena časovou neutralitou. Na základě zobrazení domácnosti Yamadových lze určit, že film se odehrává v současné moderní době, ačkoliv ukazatelů jsou zde ve srovnání s ostatními filmy méně, což je dáno značně zjednodušenou vizuální stránkou vlivem stylizované animace. Yamadovi mají být obrazem tradiční současné rodiny, cílem je, aby se s nimi publikum identifikovalo, takže postavy, prostředí ani dílčí zápletky nejsou dobově vyhraněné. Nejdůležitějším prvkem příběhu je rodinná jednotka, která je ukázána jako nadčasová struktura, vůči níž jsou prostorová a časová specifika sekundární. To se odráží právě i ve stylu animace – postavy jsou tím, co je zobrazeno nejdetailněji, zatímco prostředí, které je zdrojem velké části časových indikátorů, je upozaděno. Časovou

nevyhraněnost lze tedy vnímat téměř jako něco s významovým přesahem, je-li každodennost ve filmu vnímána jako samostatné téma.

The Cat Returns je jediným filmem z ostatní tvorby studia, kde jsou zobrazeny paralelní světy připodobnitelné k Miyazakimu a s nimi související časová ambivalence. V reálném (lidském) světě je časová specifikace opět omezena na moderní dobu, případně současnost, rozpoznatelnou na základě standardní vizuálních ukazatelů, oblečení, technologie a architektury. Příběh není nijak ovlivněn časovými specifiky, jejich absence ho pomáhá prezentovat jako univerzální. Město umožňuje obecně určit dobu, v níž se příběh odehrává, přiléhající fantastní prostředí pak poukazuje na vlastní nadčasovost. Oproti městu jako celku jsou přechodný prostor skrytého náměstí Barona Gikkingena a Království koček hůře časově zařaditelné, převládají v nich prvky poukazující na nějaké historické období. V domově Barona to lze vnímat jako historizující stylizaci, která je součástí jeho vlastní estetiky, v Království koček je pak naznačen jev podobný tomu z Miyazakiho filmů.

Prostor království není prezentován jako spirituální, ale spíše pohádkový (ačkoliv lze pozorovat podobnost kočičí kultury s mystikou, například při srovnání procesí koček s procesím duchů z *Pom Poko* nebo *Spirited Away*) a obsahuje protichůdné časové indikátory – například hrad složený z několika středověkých a starověkých architektonických stylů zde existuje souběžně s videem, a ve scéně, kdy se Haru připravuje na svatbu, jsou vidět několikery šaty stylizované po vzoru různých historických období (jsou rozpoznatelné minimálně prvky alžbětinské a viktoriánské módy). Časové ukazatele zde tedy neumožňují jednoznačné určení doby, pouze poukazují na to, že tento prostor není závislý na lidském chápání času. Časová ambivalence tu slouží k charakterizaci prostoru stejně jako ve výše analyzovaných Miyazakiho filmech, zatímco zastřešující časová nevyhraněnost umožňuje vnímat příběh jako kompatibilní s jakoukoliv dobou.

Fantastní, časově ambivalentní svět se objevuje také v *Tales From Earthsea*. Už v názvu je upozorněno na to, že se příběh odehrává ve autonomním fikčním světě. Standardní ukazatele doby divákovi umožní identifikovat přibližná období a kultury z jemu známé historie, které sloužily jako inspirace při konstrukci tohoto prostoru.

Diegetický svět je však pojmenován jako celek ještě před začátkem samotného příběhu a je okamžitě utvořen odstup, zabraňující identifikaci s Evropou nebo Japonskem (k čemuž v předchozích filmech dochází, viz označení některých diegetických světů jako fantaskní Evropy v literatuře). Už na samém začátku je tedy ustanovena nutnost nahlížet i časovou složku odlišným způsobem.

Ve vizuální stránce zejména městského prostoru lze pozorovat indikátory několika různých historických období. Budovy jsou stylizovány po vzoru renesance i středověku, a opět se objevují také barevné hrázděné domy, které Miyazaki senior převzal z historického Alasky (podobnost prostorů poukazuje na možný vliv příbuzenského vztahu obou režisérů na ten tvůrčí byla je rozvedena v odpovídající kapitole). V rámci příběhu ale není nijak komunikováno, že by šlo o příběh situovaný do historie tohoto diegetického světa, nemluvě o tom, že historie zde nemusí být strukturována způsobem, na který je divák zvyklý. To, co by v rámci jiného druhu diegetického světa mohlo sloužit k identifikaci časového zasazení, zde tedy opět plní výhradně funkci estetickou.

The Secret World of Arrietty je ohledně časových aspektů ve stejné situaci, jako *Whisper of the Heart* – konkrétní časový údaj (2010) je dohledatelný na fanouškovské webu, ale ne v literatuře, což naznačuje, že není pro příběh zásadní. Předloha není příliš časově vyhraněná, uváděno je pozdní 19. století nebo brzké 20. století¹⁵⁹, její dobové zasazení se výrazně liší od toho zvoleného pro adaptaci, hlavní dějová linka tvořená vztahem Arrietty a Shoa ale zůstala zachována. Vztah jako centrální prvek příběhu lze v této kategorii považovat za rekurentní, který sice nepodmiňuje časovou ambivalenci (například *Princess Mononoke* je také o vztahu dvou mladých lidí), ale rozhodně je s ní často spojený.

Zasazení do současnosti je identifikovatelné nejlépe na základě první scény, kdy Sho odjíždí z města na venkov, a to hlavně podle architektury současného Tokya. Ve venkovském prostoru se objevuje kvasievropská a historizující stylizace, která jednoznačné propojení indikátorů s konkrétní dobou komplikuje, což dále potvrzuje, že není zcela důležité, do jakého období je příběh zasazen. Dům, do něhož se Sho dočasně

¹⁵⁹ LAWRENCE, Rebecca. *The Borrowers (A Summary)*. [online]. Bookbuilder.org. [citováno 12. 3. 2020]. Dostupné z: http://bookbuilder.cast.org/view_print.php?book=105662.

přestěhoval, lze v tomto ohledu připodobnit ke spirituálním světům v některých z výše analyzovaných filmů – existuje zdánlivě nezávisle na plynutí času v okolním světě. Vyskytuje se zde velmi malé množství ukazatelů na moderní dobu (pouze kuchyňské spotřebiče nebo mobilní telefon), většina vybavení domu naopak směřuje spíše k nějakému historickému období. Domácnost Arrietty pak nelze k identifikaci časové specifičnosti použít vůbec, celý způsob života lidí je alternativní a přizpůsobený jejich potřebám. Zdánlivá časová diskrepance mezi městským a venkovským prostorem ale nemá na vztah Shoa a Arrietty a zbytek děje vliv – příběh by probíhal bez významných změn i kdyby byl například adaptován s časovými specifiky předlohy. I zde je možné mluvit o využití časové univerzality ve prospěch přiblížení příběhu zejména jeho dětským divákům.

Ve filmu *From Up on Poppy Hill* je opět patrný vliv Miyazakiho seniora na tvorbu svého syna Gora (na tomto filmu se i přímo podílel jako scénárista). Opakuje se zde vzorec tvořený přesahem časové specifičnosti k dominantnímu tématu, a to způsobem srovnatelným s *Porco Rosso* – významná historická událost ovlivňuje chování postav a tedy i vztahy mezi nimi. Tentokrát se jedná o 2. světovou válku a válku v Koreji, ačkoliv příběh samotný se odehrává v roce 1963 a týká se generace, která se z těchto událostí zotavovala a začala směřovat japonskou společnost k rozkvětu v osmdesátých letech, jak uvádějí Odell a LeBlanc.¹⁶⁰ Účast Miyazakiho seniora je vidět už v konstrukci prostoru, který Gorō Miyazaki záměrně tvořil podle oblasti, kde jeho otec vyrostl, a promítá se i do časových specifik, tedy zasazení příběhu do období, kdy už neprobíhá válka, ale stále jsou pozorovatelné její dopady.

Stejně jako v *Porco Rosso*, i zde je příběh možné vnímat jako částečně oddělitelný od jeho časových specifik. Jeho základem je vztah dvou dospívajících lidí v prostředí střední školy, který se zkomplikuje s objevením možného příbuzenského vztahu mezi nimi. Časové zasazení ale ovlivňuje rodinu, která do jejich vztahu vstupuje a komplikuje ho - Umi se vyrovnává se smrtí otce v Korejské válce a Shun se teprve v průběhu děje dozvídá, jak drastický dopad měla válka na jeho rodinu. Nutnost čelit těmto dobou definovaným traumatům je základní překážkou v jejich vztahu, rozhodně lze tedy hovořit

¹⁶⁰ Odell a LeBlanc, s. 140 – 141.

o propojení časové složky s tou tematickou, vyrovnávání se s traumatem lze totiž považovat za reflexi doby šedesátých let

Film obsahuje značné množství vizuálních i verbálních indikátorů časových specifik, z nichž nejdůležitějšími (i v rámci příběhu) jsou fotografie, které propojují časovou rovinu s tou tematickou. Jejich účelem není pomoci identifikovat šedesátá léta, ale události předcházející tomuto období, které ho následně definují. Válka v Koreji se také opakovaně objevuje v dialogích, protože oba protagonisté jsou s ní prostřednictvím svých rodičů spojeni. Celkově lze tvrdit, že film obsahuje více prvků odkazujících na události mimo období, do něhož je příběh situován, než na přímo na ně. To dále ilustruje skutečnost, nakolik byla šedesátá léta v japonské společnosti definována událostmi, které je obklopovaly. Ve své nezákladnější podobě (dva mladí lidé s rozvíjejícím se vztahem) příběh *From Up on Poppy Hill* není podmíněn časovými specifiky, ta ale motivují jeho nuance a dochází zde k propojení historického času s tématem rodiny.

Film *The Tale of the Princess Kaguya* tento vzorec naplňuje a to včetně specifikace participujícího dominantního tématu – časové aspekty příběhu částečně definují proces dospívání protagonistky. Časové zasazení je motivováno dobou vzniku adaptované legendy, což opět následně motivuje vizuální indikátory (kostýmy, nástroje a architekturu). Ukazatelem historického období, který přesahuje do tematické roviny, je ale zobrazení odlišných způsobů života v rámci odlišných prostorů, prostřednictvím kterých jsou také ukázány tehdejší společenské konvence. Přesun do městského života znamená v souvislosti s Kaguyiným dospíváním nutnost přizpůsobit se novým sociálním rolím spojeným s genderem a třídním postavením v této konkrétní kultuře a období.

Kaguyinu umělou identitu pozemské princezny lze považovat za nejvýraznější spojující prvek časové a tematické složky – její konstrukce (výchova, změna vzhledu, její jmenování, atd.) je indikátorem časových specifik a zároveň je reprezentací způsobu života šlechty, který má velmi negativní vliv na Kaguyino přirozené dospívání. Ve scénách, kdy je Kaguya přetvářena, je koncentrováno značné množství zmíněných vizuálních časových indikátorů, fokalizace pohledem izolované Kaguyi totiž zabraňuje rozsáhlejšímu zobrazení městského prostoru, takže oblečení, make-up a kaligrafické a hudební nástroje jsou v tomto prostoru nejvýraznějšími ukazateli doby.

Proces dospívání je tu opět přímo (a negativně) ovlivňován dobou, v níž probíhá, stejně jako tomu bylo v *Grave of the Fireflies*, pouze zde absentuje propojení s konkrétní historickou událostí, která by časovou specifičnost určovala. Zde jde pouze o zobrazení způsobu života v konkrétním prostoru, a prvky, které ho reprezentují slouží zároveň jako indikátory časových specifik příběhu a symboly vnucené sociální role, která je hlavní překážkou v procesu Kaguyina dospívání. Propojení časové a tematické roviny, které se objevilo kromě jednoho ve všech Miyazakiho filmech, je tedy pozorovatelné i v některých filmech režiséra Takahaty, ale stále nelze tvrdit, že by byl autorký status tohoto jevu přímo negován. Jednak ho nelze vyhodnotit jako něco reprezentující Studio Ghibli jako celek a jednak opět se jedná o specifický (historicko-mytologický) čas, které na tomto vztahu participuje, kdežto v Miyazakiho tvorbě šlo o ten univerzální.

Poslední film z ostatní tvorby studia, *When Marnie Was There*, zpracovává dobově univerzální téma dopadu rodinného traumatu na budoucí generace, které je zde spojeno zejména s interními problémy rodinné struktury, ale bylo by možné zasadit ho do specifičtějších dobových kontextů (nabízí se zejména válka, která se v obou analyzovaných skupinách objevuje několikrát). Příběh je zasazen do moderní doby, která je opět rozpoznatelná hlavně na základě městského prostoru zobrazeného na začátku filmu. Obecně lze tvrdit, že venkov neprochází zejména během moderní doby tak radikální proměnou jako urbanizované prostředí, takže obsahuje menší množství jednoznačných časových ukazatelů. Zde je to umocněno dílčím prostředím Marniina sídla, které v rámci současného venkova představuje jakousi kapsu minulosti.

S časem je tu operováno právě na tematické rovině, ve formě soukromé přítomnosti a minulosti protagonistů a jejich rodin, jako tomu bylo například ve filmu *Only Yesterday*. Proces dospívání, kterým protagonistka Anna prochází pomocí odhalování rodinné minulosti, může proběhnout i bez specifikace přesného časového rámce této minulosti. V traumatu, které zapříčinilo Anniny současné psychické problémy, nehrála doba zásadní roli, zdrojem veškerých problémů byla rodina. Pokud je o ní uvažováno jako o nadčasové struktuře (jak tomu bylo v *My Neighbors the Yamadas*, ačkoliv v mnohem pozitivnějším světle), lze si příběh představit v takřka jakékoliv době.

Shrnutí

V ostatní tvorbě a zejména pak ve filmech Isaa Takahaty lze pozorovat vazbu mezi časovou a tematickou složkou, podobnou té, která byla v Miyazakiho tvorbě vyhodnocena jako autorská (konkrétně v kontextu tématu dospívání). Zde však nejde o vzorec vytvářející obecnou univerzalitu (za výjimku lze považovat *Whisper of the Heart*), ale naopak jsou tímto generovány nuance, které jednotlivé procesy pomáhají ukázat ve značně specifické a časoprostorem ovlivněné podobě. Nedochozí tedy k narušení autorského statusu u Miyazakiho vzorce. Univerzalita se v tvorbě ostatních režisérů objevuje opakovaně, celkem v polovině filmů, znamená ale většinou upozadění významu časoprostoru ve prospěch tematické složky. Významový přesah je možné identifikovat pouze v *My Neighbors the Yamadas*, kde je tato univerzalita cílená a koresponduje s průměrností protagonistů a každodenností zobrazovaných situací. Zásadní odlišností od Miyazakiho využití univerzality je to, že v rámci této skupiny filmů nedochází k jejímu opakovanému využití paralelně s jiným, kontrastním druhem času (mystický nebo fantaskní). Jediným příkladem částečně kopírujícím Miyazakiho přístup je *The Cat Returns*, kde časová složka odpovídá té prostorové, složené z realistického a fantaskního prostoru, a jsou použity odpovídající nesourodé časy.

Kromě dospívání jsou to taky témata rodiny nebo vztahu civilizace a přírody, která jsou několikrát zobrazena jako silně ovlivněná časovými specifiky, a zejména u posledního zmíněného jde o něco, co se objevovalo v podobné formě i v Miyazakiho tvorbě. Nejde však o něco charakterizujícího ostatní tvorbu Studia Ghibli jako celek. V souvislosti s rodinou je čas příležitostně použitý přímo jako téma, vždy však v podobě abstraktních konceptů jako přítomnost versus minulost, což opakovaně ústí v univerzalitu a pomáhá ustanovit rodinu jako nadčasovou, identifikaci umožňující strukturu.

Přestože lze rozhodně identifikovat podobnosti mezi oběma analyzovanými skupinami filmů, autorské vzorce rozpoznané u Miyazakiho přetrvávají jako autorské – ani jeden z nich se neobjevil v ostatní tvorbě způsobem, který by ho ustanovil jako všeobecnou charakteristiku filmů Studia Ghibli.

5. 4. Závěr

Na základě provedených analýz prostorové a časové složky jednotlivých filmů lze konstatovat, že v konstrukci časoprostoru existují prvky, které je možné považovat za projevy Miyazakiho autorství. Vyskytují se na individuálních analyzovaných úrovních i v rámci jejich vzájemné komunikace, a také ve vztahu k dříve analyzované tematické složce. Celkově lze ohledně Miyazakiho autorských prvků v oblasti časoprostoru učinit následujících několik závěrů:

V Miyazakiho filmech výrazně převládají časově nevyhraněné fikční a fantaskní prostory. Za autorský projev to lze považovat na základě komparace s ostatní tvorbou, kde se naopak dominantně objevují prostory realisticky kopírující existující nediegetická prostředí a tedy nabízející možnost identifikovat bližší časovou specifikaci. Miyazaki konstruuje zcela nové prostory a kolem nich celé fikční světy, které lze už z principu považovat za autorské, protože vznikají na základě jeho konkrétní vize.

Vizuální stránka jednotlivých, zejména ale těch civilizovaných prostředí může být považována za autorskou i na základě inspirace pro výslednou podobu většiny těchto prostorů – Miyazaki čerpá z míst, která si buď pamatuje ze svého dětství nebo je v dospělosti osobně navštívil. V zobrazení těchto nových prostorů (zejména městských) jsou tedy opakovaně rozpoznatelné výrazné evropské vlivy kombinované s historizující stylizací převzatou z historických center tamějších metropolí, která Miyazakiho městům propůjčuje charakteristický pitoreskní vzhled. Ten je antitezí konvenčního moderního velkoměsta a přibližuje tak Miyazakiho urbanizované prostory těm přírodním, s nimiž se prolínají, což zpětně napomáhá uchování zmiňované estetiky. Miyazaki tvoří autorské prostory s rozpoznatelnou vizuální stránkou, které nelze jednoznačně časově zařadit, protože nemusí korespondovat s konvenčním (respektive divákovým) chápáním času.

Miyazakiho zobrazení venkova je z hlediska časoprostorových prvků vždy autorské. Venkov se v Miyazakiho tvorbě objevuje pouze dvakrát, ale v obou případech jde o jednoznačně autorský projev. V *Nausicaa of the Valley of the Wind* je venkovský prostor součástí antagonistického opozičního vztahu s přírodou, což, stejně jako minimalizace hranice mezi městským a přírodním prostředím v jeho tvorbě, jde proti na konvencích založených charakteristikách jednotlivých druhů prostoru ustanovených v úvodu kapitoly. Venkov je to navíc zobrazen v postapokalyptické budoucnosti, což se

v rámci studia jako celku už nikdy neopakuje. V *My Neighbor Totoro* byl venkov konstruován, stejně jako výše zmíněné městské prostory, na základě Miyazakiho vlastního života a vzpomínek na konkrétní místa, a jeho omezená časová specifikace vychází z jasného, předem daného záměru. V kategorii venkovského prostoru tedy nebyl identifikován rozsáhlejší autorský vzorec, ale oba tyto snímky lze považovat za individuální příklady autorského projevu.

Přírodní prostor v Miyazakiho filmech je prostorem alternativním k lidské realitě a schopným autonomní aktivity. Jak je uvedeno už v analýze témat, propojení přírodního prostoru a tématu mystiky je předem dáno povahou mytologie a náboženství, z něhož tvůrci čerpají, a jako takové autorským projevem není, za ten však lze považovat způsob, jakým toto spojení Miyazaki zobrazuje a využívá. Přírodní prostor v jeho filmech opakovaně reprezentuje paralelní svět spirituální nebo přímo fantastní povahy, který není všem přístupný a který nemusí podléhat pravidlům lidského světa, což znamená, že jednou z jeho nejvýraznějších charakteristik je nadčasovost a absence časových indikátorů, která souvisí s prostorem jako takovým (většina těchto ukazatelů je lidského původu a přítomná hlavně v lidsky přetvořených prostorech), ale i s Miyazakiho důrazem na jeho mystickou/pohádkovou povahu. Prostor je ukazován jako soběstačný a aktivní, opakovaně se stává přímo aktérem v ději, ať už skrz personifikaci ve formě mytologických bytostí nebo doslovně prostřednictvím fauny a flóry.

Miyazaki využívá absenci jednoznačných časových ukazatelů ke konstrukci specifického druhu prostorů. Přestože časová univerzalita obecně není jeho autorským projevem, způsob, jakým ji využívá v prostředích, která mají být alternativní vůči ostatním ve filmu zobrazeným (zejména spirituální prostory vůči hlavně těm realistickým) takto označit lze. Pomocí nekompatibilních nebo přímo protichůdných časových ukazatelů upozorňuje na nadčasovost jako zásadní rys těchto prostorů, což prohlubuje jejich celkovou charakterizaci. Civilizační časové koncepty zde pozbývají významu podobně, jako ho pozbývají z nediegetického hlediska ve zcela fikčních a fantastních prostředích. Tím, že divákovi odpírá možnost identifikace jasného časového vymezení, Miyazaki podporuje ve svých filmech prezentovanou myšlenku, že paralelní realita, kterou tyto prostory tvoří po boku té každodenní, je pro většinu lidí neuchopitelná a nepřístupná. Tento přístup je možné pozorovat ve všech mystických prostorech, ačkoliv

nejvýrazněji je přítomný v tom městském ve *Spirited Away*, protože městský prostor nabízí více příležitostí k využití matoucích časových ukazatelů.

Časoprostor je vždy ve vztahu s dominantními tématy Miyazakiho filmů.

V jeho tvorbě toto platí takřka bezvýhradně (liší se pouze intenzita vztahu v jednotlivých filmech), zatímco v ostatní tvorbě lze tento jev pozorovat v méně než polovině filmů. Prostory propojením s tematickou složkou získávají další význam a funkci. Opakované dochází k propojování městského prostředí s tématem dospíváním - město je součástí procesu, funguje jako jeho spouštěč nebo překážka, kterou musí dospívající překonat. V případě venkovského prostoru v *My Neighbor Totoro* je zase prostředí k procesu a celkovému postavení protagonistky paralelní – dospívání je přechodným stavem stejně jako venkov je přechodným prostorem (mezi městem a přírodou). Propojení venkova s dospíváním samo o sobě autorské nutně není, tento vztah se objevuje i ve filmech ostatních tvůrců, ale v kontextu celé Miyazakiho tvorby je součástí zastřešujícího vzorce, které v druhé analyzované skupině filmů pozorovat nelze. Totéž platí také pro propojení přírodního prostoru a tématu vztahu civilizace a přírody, které je zde ale ozvláštněno již zmiňovaným autorským pojetím přírody – v Miyazakiho filmech jsou oba opoziční prostory vyrovnané z hlediska moci ovlivnit situaci.

Jako autonomní autorský projev lze naopak vnímat vztah mezi tématem letu, využitím realistických prostorů a úzce specifikovaným časovým zařazením, navzájem se totiž podmiňují. Příběh je dobově vymezen na základě toho, jaká letecká technika je zobrazena, a letecká technika je zobrazena na základě Miyazakiho vlastní preference konkrétních modelů letadel existujících v konkrétním nediegetickém časoprostorovém kontextu. Není tedy náhodou, že zrovna dva filmy z jeho tvorby, kde je prostor konstruován jako realistický odraz nediegetického světa (*Porco Rosso*, byť obsahuje prvky magie, a *The Wind Rises*), jsou zároveň velmi úzce časově vymezené a let je jejich dominantním tématem.

Jak je zjevné z tohoto shrnutí, Miyazakiho autorský projev v rámci časoprostorové složky filmu má mnoho podob – může jít o významový přesah, specifickou vizuálně podmíněnou estetiku nebo celkovou preferenci určitých prostorů a časových specifik. Všechny podoby ale mají původ v režisérově vlastním prožitku světa a všechny lze vnímat jako dílčí prvky v jeho zastřešujícím autorském projevu, kterým je práce

s paralelními světy. Konstruuje prostředí jako koláže míst, kde vyrůstal nebo která navštívil a využívá konvenční časové indikátory k reflexi vlastních úvah o konkrétních prostorech pomocí zdůraznění jejich specifických vlastností. Pro naprostou většinu příběhů vytváří zcela nový a tedy zcela autorský časoprostor, který specifickým dějovým linkám vtiskuje určitou míru univerzality a má potenciál podpořit identifikaci mladých diváků s hlavními hrdiny a ovlivnit tak jejich prožitek filmu.

Závěr

Cílem této práce bylo určit, zda lze Hayaa Miyazakiho považovat v rámci Studia Ghibli za autorskou osobnost. Autorství jsem nahlížela prostřednictvím teorie Janet Staiger, která v eseji *Autorship Approaches* předkládá několik kategorií auteurů. Pro tuto práci byla nejdůležitější kategorie autorství jako podpisu, tedy záměr vyhledat v díle režiséra opakující se prvky, pomocí nichž lze jeho filmy identifikovat a slouží jako podpis. Staiger dále uvádí kategorii autorství jako osobnosti, k níž v úvodu vztahuji pojem „Miyazakiho film“ - jeho mnohdy mylné užití pro označení jakéhokoliv filmu Studia Ghibli pramení ze statusu Miyazakiho jako zakladatele a klíčové postavy studia, a identifikace Miyazakiho ja auteura má mimo jiné pomoci definovat, co tvoří skutečný „Miyazakiho film“.

Miyazakiho autorství je vhodné hledat v tematických a narativních složkách filmů spíše než v animaci samotné – zohledňuji zde i jeho náhled na tuto otázku. Přestože se v kapitole věnované konstrukci časoprostoru dotýkám některých vizuálních charakteristik jeho filmů, činím tak na základě analýzy inspiračních zdrojů a významových přesahů těchto charakteristik a nevěnuji se přímo stylu animace. Jak je uvedeno již v úvodních kapitolách práce, Miyazaki preferuje a doporučuje vnímat animované filmy (zejména pak animované filmy Studia Ghibli) jako dílo kolektivní. I ve svých knihách, které byly zde použity jako prameny klade značný důraz na prezentaci animace jako řemesla a práce, při níž sice je prostor pro autorský projev (například pomocí stylizace, viz dva filmy Isaa Takahaty, *My Neighbours the Yamadas* a *The Tale of the Princess Kaguya*), ale zároveň je nutné pamatovat si, že animovaný produkt je vždy výsledkem časově a fyzicky náročné práce skupiny lidí. Proto byla animace v Miyazakiho filmech hned na začátku ustanovena jako neautorská na základě režisérových vlastních slov, a následně to bylo potvrzeno také jejím přiřazením do kategorie ortodoxní animace na základě teoretického konceptu Paula Wellse.

Vzorci poukazující na nějaký autorský projev bylo nutné nacházet v jiných složkách filmů. Pomocí analýzy deseti Miyazakiho filmů a dvanácti filmů ostatních režisérů studia, pro kterou byly zvoleny kategorie vybraných nejčtenějších témat a konstrukce časoprostoru, měly být v Miyazakiho filmech identifikovány prvky a vztahy mezi nimi, pomocí nichž lze jeho tvorbu označit jako autorskou. Předmětem těchto

analýz bylo šest rekurentních témat (dospívání, rodina, proměna, příroda, mystika, létání/letecké stroje), tři druhy prostoru (městský, venkovský a přírodní) a časová specifika příběhu. Opakující se vzorce, které prokazují náležitost Miyazakiho autorství do kategorie autorství jako podpisu, jsou pozorovatelné jednak v rámci těchto jednotlivých složek a jednak v rámci jejich vzájemného propojení.

V případě první analyzované kategorie není důležitá pouze přítomnost konkrétního tématu, ale způsob jeho uchopení a také to, že je možné rozeznat vzorec opakovaně tvořený jeho propojením s ostatními tématy. Napřed je ale vhodné zmínit jediné téma, které lze vyhodnotit jako autorské, aniž by participovalo na jakémkoliv širším vztahu v rámci kategorie témat, a tím je létání. Jeho status autorského projevu je založen na jeho absolutní absenci v tvorbě ostatních režisérů studia kombinované s velmi výraznou podporou v odborné literatuře i publicistických materiálech (například rozhovorech nebo článcích) a dále podpořen tím, že Miyazaki byl schopen integrovat prvky letu a letové technologie i do filmů, jejichž dominantním tématem to není. Let se objevuje bez ohledu na časoprostorová specifika napříč celou jeho tvorbou a přestože není součástí žádného autorského vzorce v rámci kategorie témat, figuruje v obecnějších autorských vzorcích reprezentujících celou Miyazakiho tvorbu a naznačuje její nejvýraznější trend, který lze považovat za zastřešující autorskou charakteristiku takzvaného „Miyazakiho filmu“ – tvorbu nových forem. Od tématu létání je možné se odrazit při shrnutí veškerých způsobů, jakými se Miyazakiho autorství ve filmech projevuje a co tvoří jeho podpis, nejdříve na úrovni jednotlivých analyzovaných kategorií a následně v oblasti jejich propojení.

Let je tedy veskrze autorským tématem, což činí z letadel veskrze autorské prvky a to v případě, že jsou realisticky zobrazovány existující stroje, i v případě, že jsou zobrazovány stroje zcela fikční. První případ reprezentuje koncentrovaný autorský záměr pramenící z Miyazakiho obliby velmi specifického modelu italského leteckého konstruktéra Caproniho z úzce vymezeného historického období, které je nejpřesněji reflektováno ve filmech *Porco Rosso* a *The Wind Rises*. tyto filmy reprezentují specifický směr Miyazakiho autorského projevu – časové a prostorové aspekty příběhů jsou podmíněny typem letadel, které chtěl Miyazaki zobrazit. Specifické časové vymezení a prostor koncipovaný jako stylizovaný, ale jasně rozpoznatelný odraz reálné historie

vnějšího světa nejsou prvky pro Miyazakiho typické a jejich výskyt je podmíněn velmi konkrétním autorským záměrem založeným na režisérovy vlastním zájmech. Z většiny realistický obraz skutečných letadel je ale v Miyazakiho tvorbě ve výrazné menšině ve srovnání se zcela nově navrženými fantaskními vzducholoděmi, jejichž designový původ leží už ve filmu *Nausicaa of the Valley of the Wind* (a potenciálně ještě dále před vznikem studia). Vizuální charakteristiky, které zde náležely hmyzu, se v pozdějších Miyazakiho filmech objevují v různých fikčních nebo přímo fantaskních prostorech jako součást lidské technologie. Na základě nepopíratelných vizuálních podobností jsou jednou z forem Miyazakiho autorského podpisu, prokazatelně se totiž neobjevují v díle žádného dalšího tvůrce Studia Ghibli.

Let není jediným tématem, v jehož rámci Miyazaki vytváří nové formy. Činí tak i při tematizaci mystiky, tedy opět oblasti vytvářející u diváka určitý horizont očekávání ohledně ikonografie, kterou Miyazaki obohacuje o vlastní vizuální koncepty. Zejména jde o nová stvoření – Miyazaki nikdy nevyužívá již existující mytologické figury, ale vytváří nové, kolem nichž může následně konstruovat také zcela nové příběhy, které ale jsou kompatibilní s japonskou mytologií a náboženstvím. Tento přístup k zobrazení tématu mystiky je odrazem režisérovy postojů ke spiritualitě – záměrně upouští od zobrazování kanonických mystických figur v jím vybraných podobách a namísto toho tvoří nové. Ty následně využívá i v tématu přírody, respektive vztahu přírody a civilizace, k personifikaci přírodních prostorů.

Prostřednictvím principy šintoismu motivovaným vztahem mezi tématy mystiky a přírody Miyazaki aktivizuje přírodní prostředí, což je jednoznačným autorským projevem a odráží se v roli, kterou prostory v odpovídajících příbězích naplňují, a také ve způsobu, jakým jsou konstruovány, což je sumarizováno níže. V kontextu tématu vztahu civilizace a přírody to znamená, že obě strany, reprezentované protichůdnými prostory, jsou vyrovnané z hlediska iniciativy, kterou mohou v dané situaci vyvinout. Příroda se stává postavou buď doslova pomocí personifikace, nebo přeneseně pomocí charakteristik prostoru, v obou případech je schopná použít agresivní sílu a nezávisle se bránit potenciálnímu útlaku. Je jakýmsi morálně nevyhraněným mezistupněm mezi prostředím a postavou, nejsou popřeny její estetické kvality, ale ani to, že může představovat nebezpečí. Miyazakiho způsob zobrazení přírody vychází z jeho odmítání

devalvujícího ochranného postojů vůči ní. Z toho pramení i ekologický podtext jeho filmů – Miyazaki zpracováním tohoto tématu vždy směřuje k nutnosti nastolení symbiotického vztahu mezi lidstvem a přírodou.

V této kategorii existuje téma, které neparticipuje na žádném vzorci, a dále vzorec, který sám o sobě autorský není, ale je využíván k autorskému projevu v rámci konstrukce prostoru. Po jejich vyloučení zůstává vzorec, který autorský je – propojení témat dospívání a metamorfózy. Miyazaki integruje fyzickou proměnu nadpřirozeného původu do procesu duševního vývoje, čímž dosahuje několika jevů – konkretizace a zpřístupnění specifických částí procesu dospívání (proměna je opakovaně využita jako jeho spouštěč), jeho ozvláštňování a přetvoření ze součásti každodenní reality na něco dobrodružného a pro dětského diváka potenciálně atraktivního, a hlubší psychologizace postav, které procesem procházejí. Vzhledem k tomu, že se jedná dominantně o dívky, lze tento vzorec propojit s další Miyazakiho zálibou – zkoumáním způsobů zobrazení psychologizace dospívajících dívek v manga žánru shojo. Stejně jako téma letu, i tento vzorec vyplývá z režisérova osobního zájmu a lze ho identifikovat jako možný autorský záměr.

Druhý vzorec tvoří téma dospívání s Miyazakiho specifickým zobrazením rodiny. Absentující, neúplná či alternativní rodina, vždy zobrazena v pozitivním světle, je v Miyazakiho tvorbě v procesu podpůrným prvkem, narození od ostatních tvůrců, kteří projevují tendence stavět ji spíše do role překážky nebo negativního vlivu. Obraz rodiny jako hlavní opory mladých protagonistů má i výchovný význam pro potenciální rodinné publikum – Miyazaki tak nenápadně podněcuje rodiče, aby podporovali svoje děti v duševním i fyzickém rozvoji, nepotlačovali jejich kreativitu a směřovali je ke stanovení a naplňování jejich cílů, což koresponduje s výchovnými praktikami japonské společnosti. Přestože tento vzorec není z hlediska autorství tak výrazný, jako ten předchozí, má v Miyazakiho tvorbě svůj význam a přestože se propojení témat rodiny a dospívání objevuje i v ostatní tvorbě, není vhodné ho zcela opomenout.

Druhá analyzovaná kategorie, konstrukce časoprostoru odhalila, že Miyazaki takřka výhradně konstruuje zcela nové prostory, což je paralelou k jeho rozsáhlému využívání nových forem v kontextu témat letu a mystiky. Jedná se zejména o městské prostory, které jsou vlivem způsobu jejich tvoření následně charakterizovány absencí jasně definovatelného dobového zasazení, což automaticky plyne z jejich statusu

fikčních, případně rovnou fantaskních prostorů (nelze automaticky předpokládat, že podlehají stejným časovým pravidlům jako nediegetický svět). Miyazaki tyto prostory konstruuje na základě konkrétních míst, která buď navštívil (dominantně evropská města) nebo byla nějak signifikantní v jeho dětství či mládí. Jeho rozsáhlá inspirace historickými evropskými centry se promítá do charakteristické esteticky příjemné vizuální stránky jeho měst, která, spolu s opakovaným umístováním městských prostorů do blízkosti moře, také poukazuje na režisérovu neochotu striktně oddělovat městská prostředí od těch přírodních.

Konvenční mezistupeň mezi nimi tvoří venkovský prostor. Ten se v Miyazakiho tvorbě vyskytuje pouze ve dvou případech a v obou reprezentuje jeden způsob autorského pojetí tohoto prostoru. V *Nausicaa of the Valley of the Wind* Miyazaki proměňuje právě standardně očekávanou pozici a roli venkova ve vztahu k ostatní dvěma druhům prostoru tím, že ho staví do opozice vůči přírodě a navíc je časově zasazen v budoucnosti. V *My Neighbor Totoro* se v konstrukci venkovského prostoru opakuje strategie, kterou Miyazaki používá u městského – prostor je tvořen na základě jeho vlastních zkušeností a vzpomínek, konkrétně kombinací několika různých prostředí z různých období jeho života, a výsledná nespecifická familiárnost je podpořena i podobně nespecifickým časovým zasazením, jehož charakterizaci Miyazaki omezuje na „dobu před televizí“. V kategorii venkovského prostoru lze tedy najít dva individuální autorské projevy, z nichž ani jeden se nevztahuje k vizuální podobě, ale spíše k základní koncepci těchto prostorů jako takových. Miyazaki autorsky interpretuje nebo přetváří základní významy venkovského prostoru – role venkova jako prostředí blízkého přírodě a spojeného s klidem a relaxací je transformována v kontextu dystopického času, jeho civilizací generovaný význam přechodného prostoru je prohlubován vložení do souvislosti s přechodným obdobím lidského dospívání. Oba tyto významy lze označit za konvenční charakteristiky venkova, které se, stejně jako jejich autorská transformace nebo interpretace, nemusí odrážet ve vizuální podobě prostoru.

Konstrukce přírodního prostoru již byla osvětlena při shrnutí závěrů z analýzy témat - Miyazaki ukazuje přírodu téměř jako paralelně existující mystický svět, což je pozorovatelné už na způsobu, jakým v jeho filmech s přírodním prostorem interagují dětské postavy. Miyazakiho mladí protagonisté jsou opakovaně ukazováni jako ti, kdo

mají ve společnosti nebo konkrétní komunitě k přírodě blíž, než dospělí, což pramení ze základní charakteristiky dětských postav uvedené v samotném začátku kapitoly – jejich nevinnosti a otevřenosti vůči předpokládané skutečné podobě světa. Tato vlastnost byla hned na začátku vyhodnocena jako univerzální a neautorská, ale Miyazaki pomocí ní ve své tvorbě konstruuje autorský obraz přírody, založený z velké části na její tajemnosti a atmosféře nepředvídatelnosti.

Díličí obrazy v rámci zobrazení přírodních prostorů jsou také výrazně autorskými projevy podloženými v práci využitými prameny. Miyazaki se vyjadřoval například k ikonickému obřímú kastrovníku i k atmosféře, kterou zvolil k ukázání šintoistických lesních svatyní pro kitsune (obojí se nachází ve filmu *My Neighbor Totoro*). Nejčastěji zobrazovaným přírodním prostorem v jeho tvorbě je les, protože jeho zobrazení dokáže obsáhnout několik zásadních režisérovyh názorů a úvah, zejména odmítání reprezentace přírody jako něčeho křehkého a vnímání přírody jako inherentně mystické. Pro tyto prostory je typická nepřítomnost ukazatelů dobového vymezení, protože většina těchto ukazatelů je výdobytkem civilizace a přítomná hlavně v nějakou měrou urbanizovaných prostorech a potenciálně na venkově, ale souvisí to s Miyazakiho upřednostněním mystickou/fantaskní povahy přírody. O poslední klíčové autorské charakteristice, definici přírodních prostorů jako autonomních a aktivně se podílejících na dění byla řeč již výše.

S přírodními prostory úzce souvisí také jedna časová charakteristika, která byla identifikována jako projev Miyazakiho autorství – časová ambivalence využívaná k charakterizaci alternativních prostorů, tedy prostorů spirituálních nebo jiných takových, které mají být pro běžného člověka neuchopitelné a matoucí, a přitom si zachovat rozpoznatelnost. Kombinací různorodých časových indikátorů Miyazaki vyzdvihuje vydělenost těchto prostředí z pravidel lidského světa, v ohledech časové organizace i jiných. V těchto prostorech je udržován pocit nadčasovosti, příležitostně kombinovaný s dojmem nesmírného stáří. V rámci časové složky se Miyazakiho autorství neprojevuje pouze opakovaným využíváním konkrétního druhu času a jeho reflexe v prostorové/vizuální stránce, jde spíše o koncepci jednotlivých druhů a vztahů, jichž jsou součástí, jak je patrné z tohoto propojení s autorským pojetím přírodního

prostoru. Konečné autorské významy časů jsou tvořeny zejména v kontextu jejich vztahů buď s dalšími časy nebo s dalšími složkami.

Analýza časových a prostorových prvků odhalila rozsáhlejší, z hlediska Miyazakiho autorství nejprůkaznější vzorce v propojení časoprostoru s kategorií témat. Na jednotlivých vztazích v rámci tohoto vzorce participuje vždy minimálně jedna a někdy i obě složky časoprostoru, dominantně se ale objevuje vazba založená na té prostorové. Prostředí skrz tuto vazbu nabývají finálních významů, zatímco časové elementy obohacují rovinu tematickou.

Nejvýraznějším z těchto vzorců je ten existující mezi městským prostorem a tématem dospívání. Miyazaki opakovaně integruje prostředí přímo do procesu duševního vývoje svých protagonistů, kde obvykle vytváří konflikt, který celý proces spouští, nebo se stává překážkou bránící jeho dokončení. Prostor může zastávat jednu z těchto rolí (Shinura jako překážka v *Ponyo*), obě současně (lázeňské městečko ve *Spirited Away*) nebo může dojít k transformaci funkce města až během procesu (Koriko v *Kiki's Delivery Service*). Ojedinelý a povahově odlišný vztah mezi dospíváním a venkovským prostorem se vyskytuje v *My Neighbor Totoro*, kde jako přechodné prostředí venkov pomáhá ilustrovat dospívání jako přechodný stav a na základě své konstrukce, založené na Miyazakiho vzpomínkách na dětství a minimálně specifikovaných časových aspektů charakterizovat celý příběh jako do jisté míry univerzální.

Metamorfóza, která je, jak už bylo řečeno, často tematizována ve vztahu k dospívání, je pak vedlejším prvek tohoto vztahu. Nevyskytuje se univerzálně, ale v příbězích, kde figuruje, je na městský prostor navázána stejně jako dospívání. Ve *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* i *Ponyo* dochází k proměně právě v rámci a někdy dokonce příčinou městského prostoru, respektive jeho konkrétních prvků – nenasytost vzbuzujících stánků s občerstvením v případě prvním, v (ačkoliv ne vlivem) prostředí městského krámků v případě druhém, a prostřednictvím Sosukeho, postavy reprezentující městský prostor v tématu vztahu civilizace a přírody v případě třetím. Vztah mezi metamorfózou a dospíváním je tedy zachován i v tomto zastřešujícím vzorci.

Vztah civilizace a přírody propojený s přírodním prostorem je druhým příkladem tohoto vzorce. Miyazakiho autorské pojetí přírody proměňuje dynamiku v tomto vztahu

způsobem, který lze také označit za autorský. Aktivizací přírodního prostoru dosahuje vyrovnání sil na obou stranách opozičního vztahu a vnáší tak do příběhu vlastní pohled a poselství ohledně postavení přírody v současném světě. Již bylo zmíněno, že konkrétně v kontextu filmu *Nausicaa of the Valley of the Wind* je řečený vztah ozvláštněn nahrazením konvečně očekávaného městského prostoru venkovským, který obvykle reprezentuje syntézu civilizace a přírody, nikoliv jejich vzájemný antagonismus. V *Princess Mononoke* je zase vzájemné nepřátelství obohaceno propojením také s časovou složkou filmu – dobové zasazení diktuje vstup civilizace do moderního věku, kolize divoké přírody s industriálním městem tu nenese jenom environmentální poselství, ale znázorňuje i srážku starého s novým, která nevyhnutelně skončí porážkou starého, byť konec příběhu je ambivalentní (stále ale platí, že božstvo padlo za oběť technologii). Miyazaki tedy využívá předem ustanovený vztah mezi časoprostorovými a tematickými prvky k autorskému projevu prostřednictvím několika způsobů ozvláštnění. Totéž platí i ve vztahu přírodního prostoru k mystice – je inherentně daný povahou japonské mytologie a náboženství, ale Miyazaki přetváří některé jeho prvky tak, aby reflektovaly jeho vlastní vizi. Tvoří nové formy s autorsky ovlivněnou vizuální stránkou (nadměrnost jako symbol stáří a moci), využívá je k aktivizaci prostoru a zároveň jejich prostřednictvím charakterizuje přírodu obecně jako komplexní spirituální prostor. Vzorce, které byly odhaleny analýzou tematické složky, jsou propojením s časoprostorem nejen zachovány, ale povýšeny do pozice autorského prvku.

Jako samostatné autorské propojení lze vnímat i vztah mezi časovou ambivalencí a mystikou, popsany již při sumarizaci závěrů z analýzy časoprostoru. Primárně se jedná o prostředek charakterizace spirituálních prostorů, ale přeneseně to lze vnímat i jako autorský způsob prohloubení tématu mystiky jako celku. Stejně jako velká míra drobných detailů pomáhala předat divákovi komplexní obraz přírody reflektující její rozmanitost a komplikovanost, časově nezařaditelný eklektický obraz spirituálního prostoru bude komunikovat jeho nadčasovost a absolutní vydělenost s jakýchkoliv společenských konstruktů a tedy reprezentovat mystiku jako takovou.

Poslední vzorec je tvořen vztahem mezi časoprostorem a tématem letu, který je naznačen už výše. Předně, zobrazení realistických, úzce časově specifikovaných prostorů je podmíněno Miyazakiho zájmem o konkrétní období italského leteckého průmyslu, a

dohromady to tvoří jeden způsob režisérova zpracování tohoto veskrze autorského tématu. Ten druhý nepracuje s konkrétními reálnými vzory a spočívá v tematizování letu v rámci fikčních/fantaskních prostorů, kde letecké stroje (opět autorské nové formy) zastávají role nejen v ději (*Laputa: Castle in the Sky*), ale také v rámci prostoru, kde je jejich funkce i estetická (*Laputa: Castle in the Sky* i *Howl's Moving Castle*). Výsledkem tohoto propojení časoprostorové a tematické roviny pak má za následek zřetelný příklon Miyazakiho tvorby k estetice steampunku, což lze vzhledem k zapojení hned několika čistě autorských prvků (téma letu, nové formy v nových prostředích) taktéž vyhodnotit jako autorský projev.

Na základě analýz jednotlivých složek a sumarizace jejich vzájemných vztahů byly jako tvořící Miyazakiho autorský podpis a tím pádem i charakterizující „Miyazakiho film“ vyhodnoceny následující prvky:

1. tvorba nových autorských forem a prostorů na úrovni tematické i časoprostorové, ovlivněných režisérovým vlastním prožitkem a vnímáním světa a rozpoznatelných na základě rekurentních vizuálních charakteristik napříč celou jeho tvorbou
2. práce s paralelními světy/rovinami reality, které jsou charakterizovány jako familiární a současně cizorodé a nadčasové pomocí specifického využití diverzifikovaných dobových ukazatelů
3. významově nosné propojení časoprostorové a tematické složky
4. využití konvenčních, inherentně neautorských vztahů mezi oběma úrovněmi nebo v rámci nich pro autorský projev prostřednictvím jejich ozvláštnění

Pomocí těchto postupů Miyazaki realizuje obraz vlastního pohledu na svět, přibližuje ho publiku a možná poselství jeho tvorby, odvoditelná na základě povahy těchto autorských elementů, lze vnímat jako primárně cílená na nejmladší diváky. Miyazaki opakovaně ukazuje běžný svět jako prostor skrývající více, než je postihnutelné na první pohled. Každodennost má v jeho filmech vždy potenciál transformace v dobrodružství a tím pádem i obyčejný jedinec se může kdykoliv stát protagonistou vlastního dobrodružného příběhu. Například autorské zobrazení přírody může významně ovlivnit způsob, jakým s ní děti interagují na denní bázi, ať už jde o

míru respektu, který tomuto prostoru projevují, nebo nárůst zájmu o kontakt s ním a jeho objevování. Autorské ozvláštnění dospívání pomocí fantaskních elementů zase pomáhá zpřístupnit tento náročný proces dětským divákům, kteří ho třeba mají stále před sebou, a ukázat ho jako vzrušující a napínavý. Nebo lze v této souvislosti zmínit změny jakéhokoliv původu a povahy (reálné jako stěhování nebo nadpřirozené jako fyzická proměna vlivem kletby) v pozici nakonec překonaných překážek – tímto způsobem může být dětem předáno poselství o důležitosti vytrvalosti a odvahy v každodenním životě. Ve všech třech případech se jedná o příklady dílčích témat nebo zápletek, které vycházejí z obrazů a narativů konstruovaných pomocí zmíněných čtyř bodů. Přestože Miyazaki výrazně pracuje s konceptem odcizenosti a jinakosti vůči reálnému světu, zachovává (a podporuje) zejména pro mladé publikum možnost identifikace s děním v jeho filmech, jeho autorský projev má přesah k jejich diváckému prožitku a potenciálně možnost ovlivnit i jejich vnímání světa.

Přítomnost autorských prvků a struktur byla potvrzena v obou vybraných složkách Miyazakiho tvorby. Všechny společně tvoří obraz jeho autorství, který koresponduje s definicí kategorie autorství jako podpisu podle Janet Staiger – auteur je ve svém díle reprezentován opakovaně identifikovatelnými elementy charakterizujícími jeho tvůrčí projev. Zároveň je lze využít k definici „Miyazakiho filmu“ jako filmu, který režíroval Miyazaki – jednotlivé analýzy i jejich výsledky se vztahují výhradně k tvorbě Miyazakiho i ostatních tvůrců z pozice režiséra. Není ale vyloučeno, že k autorskému projevu v jeho případě dochází i z jiných pozic, jak naznačuje analýza prací jeho syna, Gora Miyazakiho.

Hayao Miyazaki tvoří v odvětví filmového průmyslu, které je, jak sám upozorňuje, z velké části definované kolektivní prací. Odmítá rigidní procesy animované filmové produkce, které jsou zcela pod kontrolou konkrétního jedince (režiséra, scénáristy, producenta) a neumožňují tvůrčí flexibilitu ostatním, a opakovaně vyzdvihuje důležitost i těch nejméně kreativních pozic v celém procesu tvorby. Výsledky zde provedených analýz jeho pohledu na animovaný film jako na kolektivní dílo neoponují, pouze poukazují na skutečnost, že i jako součást rozsáhlého tvůrčího kolektivu je schopen své filmy učinit rozpoznatelnými a realizovat v nich často velmi osobní vizi. Díky tomu je tedy možné ho v rámci Studia Ghibli vnímat jako jednoznačně autorskou osobnost.

Přílohy:

Audiovizuální prameny

Anotace filmů byly převzaty a přeloženy z oficiálních anglických stránek Studio Ghibli.¹⁶¹

1. **Nausicaa of the Valley of the Wind** (1984, Hayao Miyazaki) – „Tisíc let po velké válce, království na břehu moře, známé jako Údolí větru, je jednou z posledních obydlených oblastí. Lidé z Údolí, pod vedením odvážné princezny Naušiky, jsou nuceni neustále odrazet mocné ohmu, kteří stráží jedovatou džungli šířící se po Zemi. Naušika a její odvážní společníci, společně s lidmi z Údolí, obnoví pouto mezi lidmi a Zemí.“¹⁶²
2. **Laputa: Castle in The Sky** (1986, Hayao Miyazaki) - „Pazu, učeník inženýra, najde dívku, Sheetu, snášející se z nebe se zářícím přívěskem na krku. Společně objeví, že se oba snaží najít legendární létající zámek Laputu a rozhodnou se odhalit tajemství krystalu na Sheetině krku. Jejich úkol však nebude snadný. Vzdušní piráti, tajní agenti a jiné překážky je dělí od pravdy i jeden od druhého.“¹⁶³
3. **My Neighbour Totoro** (1988, Hayao Miyazaki) - „Dvě dívky, Satsuki a Mei, se s otcem přestěhovaly do domu na venkově, zatímco jejich matka se zotavuje z nemoci v blízké nemocnici. K jejich překvapení brzy objeví, že domov sdílí s poněkud podivnými stvořeními a ještě podivnějšími sousedy – lesními strážci, které dívky pojmenují Totoro. Když nastanou problémy, jejich noví přátelé jim pomohou znovu nalézt naději.“¹⁶⁴
4. **Grave of the Fireflies** (1988, Isao Takahata)- „Dvě osiřelé děti se snaží přežít na japonském venkově mezi následky bombardování. Pro Seitu a jeho čtyřletou

¹⁶¹ *The Studio Ghibli Collection*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au>.

¹⁶² *Nausicaa of the Valley of the Wind*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/nausicaaofthevalleyofthewind/>.

¹⁶³ *Laputa: Castle in the Sky*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/laputacastleinthesky/>.

¹⁶⁴ *My Neighbor Totoro*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/myneighbortotoro/>.

sestru je bezmoc a nezájem vesničanů horší, než nepřátelské útoky. Životy těchto dětí, plné zoufalství, hladu a žalu, jsou tak křehké, jako jsou inspirující svou láskou a odhodláním.“¹⁶⁵

5. **Kiki's Delivery Service** (1989, Hayao Miyazaki) - „Pro mladé čarodějky je zvykem, že jednoho úplňku opustí své rodiny a odejdou učit se řemeslo. Tato noc přijde i pro Kiki, které následuje své sny a vydá se za největší zkušeností svého života. S upovídanou černou kočkou Jiji se vydá najít perketní místo v dalekém městě. Místní pekařka se s ní spřátelí a pomůže jí rozjet její podnik – leteckou doručovací službu.“¹⁶⁶
6. **Only Yesterday** (1991, Isao Takahata) - „Taeko, svobodná žena pracující v kanceláři v Tokyu, dosáhla bodu ve svém životě, kde potřebuje opustit svoji práci, rodinu a hlavně život ve velkém městě. Výlet na venkov probudí vzpomínky na dětství, na čas strávený jako školačka v roce 1966. V krásné krajině venkova Taeko přemýšlí o svém životě a navazuje nová přátelství, zatímco činí některá těžká rozhodnutí o její budoucnosti.“¹⁶⁷
7. **Porco Rosso** (1992, Hayao Miyazaki) - „První světová válka skončila a je znovu mír. Letci z celého světa krouží nad Jadranem, toužící po znovuzachycení romantiky letu, ztracené během. Mnozí se obrátili k pirátství, a mezi nimi se objeví hrdina, muž s hlavou prasete známý jako Porco Rosso (kdysi italský letec jménem Marco Paggot). Samozvvaný strážce zákona nebes a oceánu, Porco Rosso chrání výletní lodě před vzdušnými piráty. Když je vyzván Curtisem, Američanem, který létá s piráty, Porco Rosso je nucen bránit svou čest proti tomuto nově příchozímu, což ho přivede k Fio, živelné inženýrce, která pro jeho velký zápas vyspraví jeho letadlo.“¹⁶⁸
8. **Ocean Waves** (1993, Tomomi Mochizuki) - „Kochi je průměrné pobřežní

¹⁶⁵ *Grave of the Fireflies*. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/graveofthefireflies/>.

¹⁶⁶ *Kiki's Delivery Service*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/kikisdeliveryservice/>.

¹⁶⁷ *Only Yesterday*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/onlyyesterday/>.

¹⁶⁸ *Porco Rosso*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/porcorosso/>.

městečko na ospalém idylickém ostrově Shikoku amladý Taku je průměrný středoškolský student. Ale brzy bude jeho život obrácen vzhůru nohama s příchodem Rikako, krásné studentky z Tokya. Než bude konec, Taku se naučí hodně o přátelství i lásce.“¹⁶⁹

9. Pom Poko (1994, Isao Takahata) - „Mývalové z kopsů Tama jsou násilně nuceni opustit svoje domovy kvůli rychlému rozvoji domů a supermarketů. Je čím dál těžší najít přístřešek a obživu, rozhodnou se spojit a bojovat. Mývalové procvičují prastaré umění transformace dokud nejsou schopni plně napodobit lidi. Používají své schopnosti nejrůznějšími legračními způsoby, aby zastavili civilizaci.“¹⁷⁰

10. Whisper of the Heart (1995, Yoshifumi Kondô) - „Shizuku Tsukishima je trochu knihomol, tráví cí své poslední letní prázdniny čtením a překládáním cizí populární hudby do Japonštiny. Jako aspirující spisovatelka si Shizuku nemůže nevšimnout, že jméno Senji Amasawa se objevuje na každé knize, kterou si vypůjčila z knihovny. Shodou podivných a kouzelných náhod se se Senjim potká a zjistí, že se touží stát výrobcem houslí v Itálii. I když jejich vysněné osudy je zavádí na odlišné cesty, Seiji a Shizuku jsou rozhodnutí nezapomenout na silné city, které k sobě chovají.“¹⁷¹

11. Princess Mononoke (1997, Hayao Miyazaki) - „Při ochraně vesnice před rozzuření kančím bohem je mladý válečník Ashitaka poznamenán smrtící kletbou. Aby našel lék, vydává se do říše Lesního boha, kde potkává San, dívku vychovanou vlky. Zanedlouho se Ashitaka ocitá uprostřed bitvy mezi těžaři železa a obyvateli lesa. Musí povolat veškeré duchy i svou vlastní odvahu, aby zabránil lidem a lesu se navzájem zničit.“¹⁷²

12. My Neighbours the Yamadas (1999, Isao Takahata) - „Přidejte se k dobrodružstvím neobvyklé family Yamadových – od legračních po dojemná –

¹⁶⁹ Ocean Waves. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/oceanwaves/>.

¹⁷⁰ Pom Poko. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/pompoko/>.

¹⁷¹ Whisper of the Heart. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/whisperoftheheart/>.

¹⁷² Princess Mononoke. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/princessmononoke/>.

představených v unikátním komiksovém stylu. Takashi Yamada a jeho bláznivá žena Matsuko, které vůbec nejdou domácí práce, se společně protloukají dobrý i zlým v práci, manželství, a rodinném životě s babičkou s ostrým jazykem, která s nimi žije, náctiletým synem, který si přeje mít víc cool rodiče a tvrdohlavou dcerou s neobvyklým hlasem na někoho tak malého. Dokonce i rodinný pes má problémy!“¹⁷³

13. Spirited Away (2001, Hayao Miyazaki) - „Spirited Away je kouzelnou fantazií o mladé dívce jménem Chihiro, která objeví tajný svět plný podivných duchů, stvoření a kouzel. Když jsou její rodiče záhadně proměněni, musí sebrat veškerou svou odvalu, aby se osvobodila a vrátila svou rodinu do vnějšího světa.“¹⁷⁴

14. The Cat Returns (2002, Hiroyuki Morita) - „Školačka Haru, znučená rutinou, zachrání život neobvyklé kočky a najednou se její život změní k nepoznání. Její dobrý skutek je odměněn s přešlými darů, zahrnující zabalenou myš a žádost o ruku od syna kočičího krále. Haru se vydá na cestu do Království koček, kde se jí otevře celý nový svět a její osud je nejistý. Aby ho změnila, musí se naučit věřit v sebe samu a ocenit svůj každodenní život.“¹⁷⁵

15. Howl's Moving Castle (2004, Hayao Miyazaki) - „Sophie, běžná náctiletá dívka pracující v kloboučnictví, se najednou ocitá uprostřed chaosu, když je doslova uchválena okouzlujícím, ale záhadným čarodějem Howlem. Poté je přeměněna v devadesátiletou stařenku samolibou čarodějnici z Pustin. Vydává se na úžasné dobrodružství, nachází útulek v Howlově zámku, kde se seznamuje s Marklem, Howlovým učedníkem, a horkokrevným démonem Kalciferem. Když je odhalena pravý rozměr jeho moci a Howlův vztah se Sofií se prohlubuje, mladá hrdinka začíná bojovat za ochranu jich obou před nebezpečnou magickou válkou,

¹⁷³ *My Neighbors the Yamadas*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/myneighborstheyamadas/>.

¹⁷⁴ *Spirited Away*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/spiritedaway/>.

¹⁷⁵ *The Cat Returns*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/thecatreturns/>.

která ohrožuje jejich svět.“¹⁷⁶

16. Tales of the Earthsea (2006, Gorô Miyazaki) - „V Zeměmoří není úroda a umírá dobytek. Dva draci se zjeví v bouřkových mracích a navzájem se pozřou – znamená blížící se katastrofy. Hrozí, že rovnováha světa bude narušena. Při pátrání po příčině této katastrofy potkává arcimág Ged, největší z čarodějů, Arrena, prince Enladu ve vyhnanství a na útěku před neznámým Stínem. Cestují ruinami města Hortu, kde prázdní občané obchodují s falešným zbožím, otroci jsou prodáváni a narkomani volně chodí v nebezpečných ulicích, a potkávají se s Therru, sirotou s tváří zjizvenou ohněm. Ged zjišťuje, že čaroděj Cob, ve snaze získat věčný život, se chystá otevřít portál mezi říšemi živých a mrtvých. Starý a poražený protivník, Cob Gedovi přísahal strašnou pomstu.“¹⁷⁷

17. Ponyo (2008, Hayao Miyazaki) - „Jednoho rána poblíž svého domu na pobřeží pětiletý Sosuke objevuje zlatou rybku uvězněnou ve sklenici, a pojmenuje ji Ponyo. Zachrání ji, a, fascinováni jeden druhým, si slíbí, že budou navěky přátelé. Když ji její otec, mocný podmořský čaroděj, přinutí vrátit se do oceánu, Ponyo je odhodlaná přidat se k Sosukemu na souši a stát se člověkem.“¹⁷⁸

18. The Secret World of Arrietty (2010, Hiromasa Yonebayashi) - „V tomto kouzelném dobrodružství žije maličká čtrnáctiletá Arrietty pod prkennou podlahou rozsáhlého sídla v magické přerostlé zahradě se svou matkou a otcem. Arrietty a její rodina žijí z půjčování. Všechno co mají si vypůjčili od staré dámy, co v sídle žije. Jejich mírumilovné žití je narušeno, když se zvědavá Arrietty nechá vidět Shoem, osamělých dvanáctiletým klukem. Začnou se seznamovat a zanedlouho se mezi nimi začíná tvořit přátelství.“¹⁷⁹

19. From Up on Poppy Hill (2011, Gorô Miyazaki) - „Odehrávající se v Yokohamě, *From Up on Poppy Hill* je středoškolská romance, zasazená do roku před

¹⁷⁶ *Howl's Moving Castle*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/howlsmovingcastle/>.

¹⁷⁷ *Tales from Earthsea*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/talesfromearthsea/>.

¹⁷⁸ *Ponyo*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/ponyo/>.

¹⁷⁹ *Arrietty*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/arrietty/>.

Tokijskou letní olympiádou, 1964. Jak se země vzpamatovává z druhé světové války, nová generace se s obtížemi snaží postupovat vstříc úspěšné budoucnosti a zároveň neztratit ducha vlastní minulosti. Živá a bohatá animace filmu zachycuje krásy yokohamského přístavu a bujných okolních kopců, a , se soundtrackem inspirovaným nejlepší soudobou hudbou dokonale zachycuje vzrušení mladé lásky a naději nového úsvitu.“¹⁸⁰

20. The Wind Rises (2013, Hayao Miyazaki) - „Jiro sní o létání a navrhování krásných letadel inspirovaných slavným italským leteckým návrhářem Capronim. Krátkozraký a neschopný být pilotem, stane se jedním ze světově nejúspěšnějších konstruktérů letadel, zažívajícím klíčové historické události v epickém příběhu lásky, vytrvalosti a výzev žití a činění rozhodnutí v rozbouřeném světě.“¹⁸¹

21. The Story of the Princess Kaguya (2013, Isao Takahata) - „Nalezena v bambusovém stonku, maličká holčička vyrosté do úžasné mladé dámy, vychovávané řezačem bambusu a jeho ženou. Od venkova až po město, každého i neviděná uchvátí na setkání, včetně pěti vznešených nápadníků. Nakonec ale musí čelit svému osudu a trestu za svůj zločin.“¹⁸²

22. When Marnie Was There (2014, Hiromasa Yonebayashi, James Simone) – „Dvanáctiletá Anna věří, že je mimo kouzelný kruh, do nějž patří většina lidí, a uzavře se přede všemi. Obávající se o její zdraví, Annina pestounská matka ji pošle na venkov na Hokkaido, do ospalého městečka na břehu moře. Jak tak tráví své dny sněním v močálech, začne to Annu lákat k tajemnému domu na krajích mokřadu. Tam potká Marnie, energickou mladou dívku, která se zjevila zdánlivě odnikud. Obě se rychle stanou nerozlučnými.“¹⁸³

¹⁸⁰ *From Up on Poppy Hill*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/fromuponpoppyhill/>.

¹⁸¹ *The Wind Rises*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/thewindrises/>.

¹⁸² *The Tale of The Princess Kaguya*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/thetaleoftheprincesskaguya/>.

¹⁸³ *When Marnie Was There*. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/whenmarniewasthere/>.

Literatura:

BATKIN, Jane. *Identity in Animation*. Oxford: Routledge, 2017. ISBN 978-1-138-84978-5.

BECKMAN, Karen. *Animating Film Theory*, Durham: Duke University Press, 2014. ISBN 978-0-822-35652-3.

CAVALLARO, Dani. *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson: McFarland & Company, 2006. ISBN 978-0-7864-2369-9.

MCCARTHY, Helen. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002. ISBN 1-880656-41-8.

MIYAZAKI, Hayao. *Starting Point: 1979 – 1996*. San Francisco: VIZ Media, 2014. ISBN 978-1-4215-0594-7.

MIYAZAKI, Hayao. *Turning Point: 1997 – 2008*. San Francisco: VIZ Media, 2014. ISBN 978-1-4215-6090-8.

PIKKOV, Ůlo. *Animasofie*. Praha: Akademie múzických umění Praha, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

ODELL, Colin. LEBLANC, Michelle. *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Herts: Kamera Books, 2015. ISBN 978-1-84344-488-6.

ROBINSON, Jeremy Mark. *The Cinema of Hayao Miyazaki*. Kent: Crescent Moon Publishing, 2013, s. 92. ISBN 978-1-861-71390-2.

STAIGER, Janet. Authorship Approaches. In: GERSTNER, David A. STAIGER, Janet (ed.). *Authorship and Film*. London: Routledge, 2003. ISBN 0-415-93993-3.

ŠKLOVSKÝ, Viktor. *Theory of Prose*. Elmwood Park: Dalkey Archive Press, 1991. ISBN 0-916583-64-3.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. Princeton: Princeton University Press, 1988. ISBN 0-691-01453-1.

VANDERMEER, Jeff. CHAMBERS, S. J.. *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists and Strange Literature*. New York: Abrams Image, 2011. ISBN 978-0-8109-8958-0

WELLS, Paul. *Understanding Animation*. New York: Routledge, 1998. ISBN 978-0-415-11597-1.

WELLS, Paul: *Animation. Genre and Authorship*, London: Wallflower Press. 2002. ISBN 978-1-903-36420-8.

WELLS, Paul. MOORE, Samantha. *The Fundamentals of Animation*. New York: Fairchild Books, 2016. ISBN 978-1-472-57526-5.

YOKOTA, Masao. HU, Tze-yue G. *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013. ISBN 978-1-61703-810-5.

Filmy:

Nausicaa of the Valley of the Wind [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 1984.

Laputa: Castle in the Sky [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 1986.

My Neighbor Totoro [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 1988.

Grave of the Fireflies [film]. Režie Isao TAKAHATA. Japonsko, 1988.

Kiki's Delivery Service [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 1989.

Only Yesterday [film]. Režie Isao TAKAHATA. Japonsko, 1991.

Porco Rosso [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 1992.

Ocean Waves [film]. Režie Tomomi MOCHIZUKI. Japonsko, 1993.

Pom Poko [film]. Režie Isao TAKAHATA. Japonsko, 1994.

Whisper of the Heart [film]. Režie Yoshifumi KONDŌ. Japonsko, 1995.

Princess Mononoke [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 1997.

My Neighbors the Yamadas [film]. Režie Isao TAKAHATA. Japonsko, 1999.

Spirited Away [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 2001.

The Cat Returns [film]. Režie Hiroyuki MORITA. Japonsko, 2002.

Howl's Moving Castle [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 2004.

Tales from Earthsea [film]. Režie Gorō MIYAZAKI. Japonsko, 2006.

Ponyo [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 2008.

The Secret World of Arrietty [film]. Režie Hiromasa YONEBAYASHI. Japonsko, 2010.

From Up on Poppy Hill [film]. Režie Gorō MIYAZAKI. Japonsko, 2011.

The Wind Rises [film]. Režie Hayao MIYAZAKI. Japonsko, 2013.

The Tale of The Princess Kaguya [film]. Režie Isao TAKAHATA. Japonsko, 2013.

When Marnie was There [film]. Režie Hiromasa YONEBAYASHI. Japonsko, 2014.

Ostatní zdroje:

BADER, N.H. *Miyazaki Hayao's Kaze tachinu (The Wind Rises) as an Homage to Hori Tatsuo*.2017.[online] DOI:10.11588/br.2017.4.1165. [citováno 1. 2. 2020].
Dostupné z: [https://www.semanticscholar.org/paper/Miyazaki-Hayao's-Kaze-tachinu-\(The-Wind-Rises\)-as-Bader/0159c35e064206a2d3a7d5cdf1fbadbef65dde1d](https://www.semanticscholar.org/paper/Miyazaki-Hayao's-Kaze-tachinu-(The-Wind-Rises)-as-Bader/0159c35e064206a2d3a7d5cdf1fbadbef65dde1d).

BENNETT, Linda. *Expectations for Japanese Children*. [online] Socialstudies.org. [citováno 20. 3. 2019]. Dostupné z:

<http://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/yl/1003/100306.html>

BRONZITE, Dan. *The Hero's Journey – Mythic Structure of Joseph Campbell's Monomyth*. [online] Movieoutline.com. [citováno 30. 9. 2019]. Dostupné z:

<http://www.movieoutline.com/articles/the-hero-journey-mythic-structure-of-joseph-campbell-monomyth.html>

CATALDO, Nina. *Tomonoura Port Town Inspired Studio Ghibli's Ponyo and The First national Park in Japan (Hiroshima)*. [online]. Setouchi Finder. [citováno 20. 2. 2020]. Dostupné z: <https://setouchifinder.com/en/detail/4680>.

D., Nick. *Most Beautiful & Best Looking Cars of The 1940s*. [online]. Supercars.net. [citováno 10. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.supercars.net/blog/most-beautiful-best-looking-cars-of-the-1940s/>.

HUANG, MeiYun. *The History of The Evolution of Hat Fashion in the 20th Century*. [online]. Hattershub Global. [citováno 11. 3. 2020]. Dostupné z: <https://hattershub-global.com/blogs/news/the-history-of-the-evolution-of-western-hat-fashion-in-the-20th-century>.

CHEN, C. Peter. *Ca.309 Ghibli*. [online] World War II. Database. [citováno 16. 5. 2019]. Dostupné z: https://ww2db.com/aircraft_spec.php?aircraft_model_id=192.

CHEN, Peter C.. *Jiro Horikoshi*. [online] World War II. Database. [citováno 1. 2. 2020]. Dostupné z: https://ww2db.com/person_bio.php?person_id=836.

LAWRENCE, Rebecca. *The Borrowers (A Summary)*. [online]. Bookbuilder.org. [citováno 12. 3. 2020]. Dostupné z:

http://bookbuilder.cast.org/view_print.php?book=105662.

THEOBALD, Ulrich. Mt. Penglai. [online]. ChinaKnowledge.de. [citováno 4. 1. 2020]. Dostupné z: <http://www.chinaknowledge.de/History/Myth/personspenglai.html>

The Tale of the Bamboo Cutter. [online] World Digital Library. [citováno 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.wdl.org/en/item/7354/>.

The Editors of Encyklopaedia Britannica. *Zero*. [online]. Encyklopaedia Britannica. [citováno 1. 2. 2020]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/Zero-Japanese-aircraft> .

Miyazaki Hayao 's Latest Work „Ponyo on the Cliff“ Illustration Exclusive Acquisition. [online]. Hochi Sports. [ang. překlad citován 20. 2. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20080804055052/http://hochi.yomiuri.co.jp/entertainment/news/20080306-OHT1T00058.htm>

Department of Asian Art. *Muromachi Period (1392 – 1578)*. In Heilbrunn Timeline of Art History. [online] Metropolitan Museum of Art. [citováno 10. 3. 2020]. Dostupné z: https://www.metmuseum.org/toah/hd/muro/hd_muro.htm

Rita.) *Traditional French Architecture: half-timbered houses*. [online]. Unique Retreats: Lifestyle & Experiences. [citováno 11. 3. 2020]. Dostupné z: <https://www.uniqueretreats.com/traditional-french-architecture-half-timbered-houses/>.

The Studio Ghibli Collection. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au>.

Nausicaa of the Valley of the Wind. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/nausicaaofthevalleyofthewind/>.

Laputa: Castle in the Sky. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/laputacastleinthesky/>.

My Neighbor Totoro. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/myneighbortotoro/>.

Grave of the Fireflies. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/graveofthefireflies/>.

Kiki's Delivery Service. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z:
<https://www.studioghibli.com.au/kikideliveryservice/>.

Only Yesterday. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/onlyyesterday/>.

Porco Rosso. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/porcorosso/>.

Ocean Waves. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/oceanwaves/>.

Pom Poko. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/pompoko/>.

Whisper of the Heart. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/whisperoftheheart/>.

Princess Mononoke. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/princessmononoke/>.

My Neighbors the Yamadas. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/myneighborstheyamadas/>.

Spirited Away. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/spiritedaway/>.

The Cat Returns. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/thecatreturns/>.

Howl's Moving Castle. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/howlsmovingcastle/>.

Tales from Earthsea. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z
<https://www.studioghibli.com.au/talesfromearthsea/>.

Ponyo. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z

<https://www.studioghibli.com.au/ponyo/>.

Arrietty. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z

<https://www.studioghibli.com.au/arrietty/>.

From Up on Poppy Hill. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z

<https://www.studioghibli.com.au/fromuponpoppyhill/>.

The Wind Rises. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z

<https://www.studioghibli.com.au/thewindrises/>.

The Tale of The Princess Kaguya. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019].

Dostupné z <https://www.studioghibli.com.au/thetaleoftheprincesskaguya/>.

When Marnie Was There. [online]. Studio Ghibli. [citováno 20. 8. 2019]. Dostupné z

<https://www.studioghibli.com.au/whenmarniewasthere/>.

Fotografie a obrázky:

Old City. [online]. Marina Parque das Nações. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z

<https://www.marinaparquedasnacoes.pt/what-to-do/in-lisbon/old-city/>.

DE LUCA, Chiara. *Discovering Stockholm, an environmentally sustainable city with a medieval heart*. [online]. Flio.com. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z:

<https://www.flio.com/blog/discovering-stockholm-an-environmentally-sustainable-city-with-a-medieval-heart/>.

Tomonoura: Picturesque, old-fashioned fishing town. [online]. Japan-guide.com.

[citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z: <https://www.japan-guide.com/e/e3432.html>.

Erin. *Colmar: Explore This Fairytale Village in Alsace, France*. [online]. Neverending Voyage. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z:

<https://www.neverendingvoyage.com/colmar-alsace-france/>.

RIETHMULLER, Imogen. *Wisata Hijau dan Topi Sugegasa*. [online]. JapanTravel.com. [citováno 24. 4. 2020]. Dostupné z: <https://id.japantravel.com/yamagata/wisata-hijau-dan-topi-sugegasa/43734>.

Všechny použité záběry z analyzovaných filmů jsou screenshoty a byly pořízeny během sledování jako doplňující materiál pro účely této práce.