

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Interkulturní dialog ve filmech
Howl's Moving Castle a *The Secret
World of Arrietty* z produkce studia
Ghibli**

Polina Berdieva

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Barbora Kapláňková

Studijní program: Filmová studia/Televizní a rozhlasová studia

Olomouc 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Interkulturní dialog ve filmech Howl's Moving Castle a The Secret World of Arrietty z produkce studia Ghibli* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Mé poděkování patří Mgr. Barboře Kapláňkové za odborné vedení, trpělivost a pečlivost, kterou mi v průběhu zpracování bakalářské práce věnovala a paní Mgr. Monice Dvořáčkové za pomoc při korekci bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat své rodině a přátelům za cenné rady a podporu.

Obsah

1.	Úvod	5
2.	Vyhodnocení odborné literatury a pramenů	6
3.	Teoretická východiska a metodologie	11
4.	Úvod do tvorby studia Ghibli	16
4.1	Okolností vzniku filmů	19
5.	Analytická část	23
5.1	Představení předlohy a analýza filmu <i>Howl's Moving Castle</i>	23
5.2	Představení předlohy <i>The Borrowers</i> a analýza filmu <i>The Secret World of Arrietty</i>	31
5.3	Komparace dvou přístupů	36
6.	Závěr	38
7.	Seznam použitých pramenů a literatury	39
7.1	Prameny	39
7.2	Literatura	40
8.	Přílohy	47

1. Úvod

Knihy *Howl's Moving Castle* Dianne Wynn Jones a *The Borrowers* spisovatelky Mary Norton jsou považované za klasiku britské dětské literatury a byly přeložené do mnoha jazyků.¹ Filmy *Howl's Moving Castle* (2004) od tvůrce Hajao Miyazakiho a *The Secret World of Arrietty* (2010) režiséra Hiromasy Jonebajašiho ze studia Ghibli jsou prvními zahraničními animovanými adaptacemi těchto knih. Právě proto motivací této bakalářské práce je zkoumání interkulturního dialogu mezi britskými romány a japonským zpracováním studia Ghibli, vznikajícího na úrovních jejich formálních, tematických a vizuálních prvků.

Předmětem výzkumu bude analýza a následná komparace přístupu obou tvůrců v přizpůsobení západního díla východnímu divákovi a to, jakým způsobem pracují s kulturním kódem obou zemí. Úvodní část se bude věnovat stanovení ústředních motivů filmů a objasnění specifické hierarchie studia. Stejně tak je důležité povědomí o samotné industrii anime jako součásti japonského kulturního dědictví a o roli studia jak v Japonsku, tak i ve světě. Tyto kroky jsou nezbytné pro následné pochopení problematiky tematického zaměření a určení autorství, které hrají velkou roli v aplikování kulturních odkazů. Analytická část bude metodologicky vycházet z teoretické knihy *Adaptační teorie* Briana McFarlenea.² Nezbytné informace o kulturním a historickém kontextu budu čerpat z odborné literatury a diplomových prací z oboru japanistiky. Cílem bakalářské práce je popsat uchopení způsobů, jakými jsou interpretované a následně adaptované prvky západní kultury a jak se propojují s východní kulturou.

¹ SCHOTTER, Jesse. *Howl's Moving Castle" Is the Perfect Read If You're Struggling Under Pandemic Housework* [online]. Electric Literature, březen 2021. Dostupné z: <https://electricliterature.com/howls-moving-castle-is-the-perfect-read-if-youre-struggling-under-pandemic-housework/> [cit. 12-10-2022].

Contextualizing The Classics [online]. Bookishly Bright, červen 2021. Dostupné z: <https://bookishlybright.com/2021/07/03/contextualizing-the-classics-the-borrowers-and-front-desk/> [cit. 12-10-2022].

JONES, Diana Wynne. *Howlův putující zámek*. Praha: Volvox Globator, 2011.

NORTON, Mary. *Pidilidi*. Ilustroval František SKÁLA. Praha: Albatros, 2006. Klub mladých čtenářů (Albatros).

² MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Clarendon Press, 1996.

Po dohodě se školitelkou jsem se rozhodla ze vzorku vypustit původně zařazený film *When Marnie Was There* režiséra Hiromasy Jonebajašiho a poslední studiem vydaný film - *Earwig and the Witch* (2020, Goro Miyazaki), které jsou taktéž adaptacemi britských děl studiem Ghibli.³ Tento krok byl potřebný primárně z časových důvodů. Vedlejším důvodem byla snaha zachovat ve vzorku rovnou měrou přítomnost obou režisérů Miyazakiho a Jonebajašiho k zdůraznění problematické oblasti výzkumu, kterou je přiřazení autorských prvků v jejich tandemu. Nicméně, film *When Marnie Was There* režiséra Hiromasy Jonebajašiho odpovídá tematickému záměru této bakalářské práce a existuje k němu mnoho zdrojů s užitečnými informacemi, které jsou uplatnitelné v širším kontextu okolností adaptací literárních děl ve studiu Ghibli.

Analýza všech výše zmíněných aspektů filmů *Howl's Moving Castle* a *The Secret World of Arrietty* by měla fungovat jako případová studie, s cílem poukázat na trendy indikující podobu této praxe a nabídnout náhled do kulturních specifik adaptací prvků západní kultury (konkrétně Velké Británie) japonským animačním studiem. Taktéž by měla nápomocí v orientaci přístupů dvou tvůrců a zdůraznit problematiku hierarchie studia s tím spojenou. Práce by ve výsledku měla pomoci uvědomění interkulturních prvků a jejich interpretaci v kontextu historického a kulturního pozadí Japonska.

2. Vyhodnocení odborné literatury a pramenů

Původní předlohou filmu *Howl's Moving Castle* je stejnojmenná kniha spisovatelky Dianne Wynne Jones.⁴ První kniha byla publikovaná poprvé v roce 1986, později v letech 1990 a 2008 vznikly další dvě části – *Castle In The Air* a *House of Many Ways*.⁵ Na začátku první knihy čtenář může spatřit poděkování chlapci jménem Steven, který, jak píše Jones, během návštěvy jedné ze škol poprosil

³ ROBINSON, Joan G. *When Marnie Was There*. HarperCollins Publishers, 2014.
JONES, Diana Wynn. *Earwig and the Witch*. Greenwillow Books, 2014.

⁴ JONES, Diana Wynn. *Howlův putující zámek*. Praha: Volvox Globator, 2011.

⁵ JONES, Diana Wynn. *Castle in the Air*. Harper Voyager, 2020.
JONES, Diana Wynn. *House of Many Ways*. Greenwillow Books, 2008.

spisovatelku, aby napsala příběh o chodícím zámku, a tím ji inspiroval ke vzniku této série.⁶ Diana Wynne Jones psala v žánru fantasy a beletristické romány pro děti a dospělé. Bývá také označovaná za představitelku magického realismu kvůli tomu, že její díla obsahují sci-fi prvky, které bývají napojené na skutečný svět.⁷ Častými motivy jejích románů je cestování ve vesmíru nebo mezi paralelními světy.

Série dětských fantasy novel *The Borrowers* spisovatelky Mary Norton byla vydána v roce 1952.⁸ Celkem se skládají z pěti knih, které vyprávějí příběh rodiny malých lidí, kteří bydlí ve zdech obytného domu, a čtyř knih pokračování o jejich životě poté, co opustili tento dům. Literární kritik Andrew Norman Wilson ve své knize *After The Victorians* psal o možné interpretaci díla jako alegorii poválečné Británie.⁹

O Studiu Ghibli byla napsaná řada akademických prací a pop-kulturních článků jak z českého prostředí, tak i ze zahraničí. Například článek na webu Literary Hub, věnující se adaptacím režiséra Hajao Mijazakiho od Gabrielle Bellot¹⁰ nebo odborný článek kulturního kritika Sugity Shunsukého o vyobrazení přírody a přírodních jevů ve filmech studia Ghibli.¹¹ Existuje řada analýz, zaměřených na konkrétní problematiku vyskytující se ve snímku: analýza vyobrazení nostalgie a vzpomínek ve snímku *Spirited Away* od Joe Maa¹² nebo analýza témat, kterým se věnoval Isao Takahata od Toshiko Sakurai¹³. Akademické i pop-kulturní články se ve valné většině zaměřují na styl a práci Hajao Mijazakiho, o něco méně se pak věnují Isao Takahatovi. Jiní tvůrci, kteří kdy tvořili ve studiu Ghibli nedostávají moc prostoru v publikacích a jejich práce se častokrát zobecňují na celé studio.

⁶ JONES, Diana Wynne. *Howlův putující zámek*. Praha: Volvox Globator, 2011. Poděkování.

⁷ ROSENBERG, Teya. *Magical Realism and Children's Literature: Diana Wynne Jones's Black Maria and Salman Rushdie's Midnight's Children as a Test Case*. [online]. Dostupné z: <https://ojs.deakin.edu.au/index.php/pecl/article/view/1336/1284> [cit. 12-11-2022]

⁸ NORTON, Mary. *Pidilidi*. . Praha: Albatros, 2006. Klub mladých čtenářů (Albatros).

⁹ WILSON, Andrew Norman. *After the Victorians: The Decline of Britain in the World*. Picador, 2006.

¹⁰ BELLOT, Gabrielle, 2016. The Magic of Miyazaki Literary Imagination. [online]. Dostupné z: <https://lithub.com/the-magic-of-miyazakis-literary-imagination/> [cit. 12-11-2022]

¹¹ SHUNSUKE, Sugita. Nature and Asian Pluralism in the work of Miyazaki Hayao, 2015. [online]. Dostupné z: <https://www.nippon.com/en/in-depth/a03903/#> [cit. 13-11-2022]

¹² MA, Joe. The Analysis of „Miyazaki Hayao and the Aesthetic of Imagination“. [online]. Dostupné z: <https://www.boisestate.edu/presidents-writing-awards/an-analysis-of-miyazaki-hayao-and-the-aesthetic-of-imagination/> [cit. 07-12-2022]

¹³ SAKURAI, Toshiko. Art, Beauty and Tragedy: The Legacy of Isao Takahata . [online]. Dostupné z: <https://voyapon.com/art-beauty-and-tragedy-the-legacy-of-isao-takahata/> [cit. 07-12-2022]

Na téma tvorby studia Ghibli vznikla řada vysokoškolských kvalifikačních prací, například diplomová práce Allen H. Johnson na téma *Technologies of Freedom in the Castle Films of Miyazaki Hayao* nebo doktorandská práce Christiny Espejo Navas *The New Fairy Tale: Subverting Genre and Characterization in Diana Wynne-Jones Howl's Moving Castle and its Film Adaptation*, která se věnuje změně žánru a rekonstrukci postav při adaptaci díla *Howl's Moving Castle*¹⁴. Z Univerzity Palackého vzešly hned dvě práce, které se zaměřují na studio Ghibli. Například magisterská práce Barbory Kaplankové *Studio Ghibli a Hayao Miyazaki jako auteur: Analýza průchozích témat a časoprostoru* a Iva Bartečka *Environmentalismus a mono no aware v díle Hajao Mijazakiho*¹⁵. Řada prací se nezaměřuje pouze na tvorbu studia Ghibli ale zasazuje ji do širšího kulturního, sociálního a historického kontextu. Jako příklad může posloužit práce *Vliv anime na vznik a formování subkultury otaku* od Terezy Bělecké z Masarykovy univerzity nebo práce Ireny Grynyukové *Recepte mediálních strategií využívaných k propagaci japonské kultury v ČR*.¹⁶

Tato bakalářská práce bude metodologicky vycházet z knihy Briana McFarlanea *Novel to film: An Introduction to the Theory of Adaptation*.¹⁷ Kniha poskytuje analytický návod k rozpoznání literárních přístupů a modelů a jejich způsobu přenesení do filmové řeči. Stěžejní pro analýzy je rozdělení narativních linií na *jádra* a *katalyzátory* – tato metoda umožňuje separaci stěžejních, a pro příběh záchytných bodů a okolností, které dovršují příběh, vytváří atmosféru apod. Rozdělení původního díla (a následně i filmu) do těchto dvou skupin umožní stanovení záměru, kterého chtěl adaptátor dosáhnout při převedení literárního díla do

¹⁴ JOHNSON, Allen H. *It Must Be Light Enough To Fly: Technologies of Freedom in the Castle Films of Miyazaki Hayao*, 2014. [online]. [cit. 13-11-2022]

NAVAS, Christina Espejo. *The New Fairy Tale: Subverting Genre and Characterization in Diana Wynne-Jones Howl's Moving Castle and its Film Adaptation* [online]. Barcelona, 2021. Dostupné z: https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2021/255182/EspejoNavasCristina_TFM2021.pdf. Magisterská práce. Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Filologia Anglesa i de Germanística. [cit. 07-12-2022]

¹⁵ KAPLÁNKOVÁ, Barbora. *Studio Ghibli a Hayao Miyazaki jako auteur: Analýza průchozích témat a časoprostoru* [online]. Olomouc, 2020. Dostupné z: <https://theses.cz/id/0kp7k5/>. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. [cit. 07-12-2022]

BARTEČKA, Ivo. *Environmentalismus a mono no aware v díle Hajao Mijazakiho* [online]. Olomouc, 2010. Dostupné z: <https://theses.cz/id/wbiot3/>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. [cit. 09-12-2022]

¹⁶ BĚLECKÁ, Tereza. *Vliv anime na vznik a formování subkultury otaku* [online]. Brno, 2014. Dostupné z: <https://theses.cz/id/79kfrf/>. Bakalářská práce. Masaryková Univerzita, Filozofická fakulta. [cit. 09-12-2022]

GRYNYUKOVÁ, Irena. *Recepte mediálních strategií využívaných k propagaci japonské kultury v ČR*. Praha, 2021. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/127612>. Magisterská práce. Univerzita Karlova. [cit. 09-12-2022]

¹⁷ MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Clarendon Press, 1996.

filmové podoby. Tímto se otevírá příležitost k podrobnějšímu prozkoumání otázky, jakými stylistickými a narativními nástroji bylo dílo uzpůsobeno interkulturním rozdílem. Brian McFarlane vychází z několika teoretických prací - *Imaginární signifikant* Christiana Metze, *Introduction to the Structural Analysis of Narratives* Rolanda Barthesa a *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* Seymoura Chatmana.¹⁸ Tyto texty pracují s rozdělením narativních prvků na skupiny, jejichž charakteristiky se u každého z autorů liší – například, ukazují svou narativní povahu v kontextu celého díla, sdělují konkrétní, jednoznačnou informaci, nebo naopak poskytují prostor pro množství interpretací. I přes široké spektrum charakteristik, všechny skupiny mají stejnou funkci – systematizovat prvky díla pro následující analýzu.

Zásadními prameny pro tuto bakalářskou práci jsou knihy *Starting Point* a *Turning Point* od tvůrce Hajao Miyazakiho.¹⁹ Tyto dvě knihy jsou sborníkem esejí na různorodá témata, které do sebe zahrnují podrobnosti o historii vzniku studia, jednotlivých děl a názory tvůrce, které pak formovaly ústřední témata a motivy tvorby studia. Obsahují také přepis několika rozhovorů a další doplňující dokumenty, které napomáhají k lepšímu pochopení okolností vzniku filmu a celkový postoj režiséra k procesu tvorby. Velmi důležitými pro analytickou část jsou úvahy o tématech, na která se ve své tvorbě Hajao Miyazaki zaměřuje. Tyto úvahy slouží jako nenahraditelný rozcestník pro ustanovení cílů, kterých chtěl Miyazaki dosáhnout v adaptačním procesu filmu *Howl's Moving Castle*.

Knihy *Starting Point* zachycuje léta 1979-1996 a slouží spíše k všeobecnému ujasnění filozofie režiséra od počátku tvorby ještě před založením Ghibli, zatímco *Turning Point* se věnuje tvorbě Miyazakiho až do roku 2008 a nabízí pohled na studio již v pokročilejším stadiu práce. Druhá kniha obsahuje detaily k filmu *Howl's Moving Castle*, jedinému snímku od Miyazakiho, kterému se v této bakalářské práci

¹⁸ METZ, Christian, *Imaginární signifikant*. Český filmový ústav, 1991.

BARTHES, Roland. *Introduction to the Structural Analysis of Narratives*. Fontana/Collins: Glasgow, 1977.

CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press, 1978.

Názvy publikací uvádím v českém a anglickém jazyce dle dostupnosti překladu.

¹⁹ MIYAZAKI, Hayao. *Starting Point: 1979-1996*. USA: VIZ Media, 2014.

MIYAZAKI, Hayao. *Turning Point: 1997-2008*. USA: VIZ Media, 2021.

věnují. Z ní budu čerpat informace o vzniku díla a o tvůrčích intencích autora v procesu adaptace. Využiji také jeho postřehy o konstrukci postav.

Understanding Animation od Paula Wellse pokrývá různé aspekty animace, jako je historie, estetika a různé druhy technik.²⁰ Poskytuje teoretický rámec a kritickou slovní zásobu pro analýzu různých stylů animace. Tato kniha je užitečná pro uchopení stylu animace studio Ghibli, protože poskytuje sadu nástrojů pro kritické zkoumání vizuálních a narativních prvků animace. Kniha například zkoumá koncept vizuálního vyprávění, který je základním aspektem techniky vyprávění studia Ghibli. Tyto přístupy mohou pomoci identifikovat základní témata, motivy a symboly v animaci studia a porozumět jejich kulturním a historickým kontextům.

Kniha *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* od Colina Odella a Michelle Le Blanc nabízí zákulisní fakta o studiu Ghibli, lidech, kteří tam pracují a jejich tvorbě.²¹ Druhé vydání této knihy pokrývá všechny filmy až do roku 2014, tedy se dá považovat za jednu z mála knih věnujících se i novějším snímkům. Nezahrnuje pouze dva poslední filmy studia – *The Red Turtle* (2016, Michael Dudok de Wit) a *Earwig and The Witch* (2020, Goro Miyazaki). Dílo sumarizuje informace z různorodých dostupných zdrojů, ale neomezuje se pouze na přepis bibliografických údajů. Spisovatele analyzují historicko-kulturní kontext doby, narativní a adaptační postupy. Tato kniha bude pro mou bakalářskou práci užitečná jak v teoretické části zejména kvůli všeobecným poznatkům tykajícím se vývoje a hierarchie panující ve studiu, tak i v části praktické, jako opěrný pilíř v analytických úvahách.

Publikace *The Cinema of Hayao Miyazaki* spisovatele Jeremy Marka Robinsona nahlíží na všechna díla Miyazakiho, včetně televizních pořadů a mangy.²² Kniha je přínosná hlavně kvůli kapitolám věnujícím se kolegům Miyazakiho, jeho vztahu k západní animaci a tématům a motivům. *The Cinema of Hayao Miyazaki* také zkoumá japonskou animaci, její produkci a styl.

²⁰ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. Routledge, 1998.

²¹ LE BLANC, Michelle a COLIN ODELL. *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. 2. vydání. Kamera Books, 2020.

²² ROBINSON, Jeremy Mark. *The Cinema of Hayao Miyazaki*. 2. vydání. Crescent Moon Publishing, 2015.

Studie Chia-Ling Lin z University of Taipei *From Novel to Film: The Adaptation of The Borrowers in the Japanese Animation Arrietty* věnující se kulturním změnám ve filmové adaptaci novely *The Borrowers* Mary Norton poskytuje nenahraditelný přehled kulturních fenoménů zobrazených ve *The Secret World of Arrietty*, které budou hlouběji prozkoumané v rámci této práce.²³ Důležité je poukázat na problematickou oblast této studie – autorka připisuje veškeré narativní a stylistické změny Hajao Mijazakimu. V textu zmiňuje Hiromasu Jonebajaši pouze jednou a zcela opomíjí další scenáristku filmu – Keiko Niwu. Tyto výroky nejsou nijak podložené zdroji s informací o skutečném rozdělení úkolů mezi tvůrci. Tímto můžeme určit jisté limity při výzkumu – s vědomím toho, jak signifikantní roli hraje Mijazaki ve všech dílech, která vychází pod záštitou studia Ghibli (i v případech, kdy nefiguruje jako režisér nebo scenárista) je náročné určit autorství konkrétních prvků.

Z online zdrojů je třeba zmínit webovou stránku vytvořenou fanoušky studia Ghibli - <http://www.nausicaa.net/>. Tato webová stránka obsahuje přepisy rozhovorů, bibliografické údaje a data ke každému filmu, který vyšel ze studia Ghibli. Tato stránka je potřebná pro ověření konkrétních pracovních pozic, které zastávali tvůrci v analyzovaných filmech a pro sledování jejich pracovního vývoje.

3. Teoretická východiska a metodologie

Tato bakalářská práce metodologicky vychází z teorie adaptace. Při výběru mezi teoretiky a jejich přístupy jsem si stanovila za cíl vybrat komplexní teoretické východisko, které bude ve všech ohledech maximálně prospěšné pro cíl výzkumu. Rozhodovala jsem se mezi dvěma nejznámějšími a nejpoužívanějšími teoretickými přístupy – *Teorií adaptace* Lindy Hutcheon a *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation* od Briana McFarlanea.²⁴ Metodologický postup Lindy Hutcheon se zakládá na jednoduchých otázkách týkajících se adaptačního procesu,

²³ LIN, Chia-Ling. *From Novel to Film: The Adaptation of The Borrowers in the Japanese Animation Arrietty*. Case study, University of Taipei

²⁴ HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Janáčková akademie múzických umění, 2012.
MCFARLANE, Brian. *Novel to film: An Introduction to The Theory of Adaptation*. USA: Oxford University Press Inc., New York, 1996.

odpovědi na které otevírají prostor pro analýzu nástrojů a vlivu jednotlivých složek na konečný výsledek adaptace. Nicméně, tato metodologie se mi zdá vhodnější pro studie zaměřené na produkční aspekty díla, jelikož se téměř nevěnuje otázce adaptace konkrétních témat díla a způsobu jejich přenesení do filmu. Hlavním tématem, které přináší McFarlane, je, že častokrát se adaptace hodnotí publikem a kritiky jako povedené, či nikoliv, na základě toho, jak moc odpovídají původní předloze, což ve filmové teorii nepovažuje za správné kritérium hodnocení.²⁵ Právě proto se ve své knize podrobně věnuje aspektu výběru adaptátorem ústředních témat a tomu, jakým způsobem jsou přenesené do filmové podoby.

V prvních částech díla Brian McFarlane, uvádí čtenáře do problematiky adaptace a její dlouholeté tradice. Od dob, kdy film začal být vnímán jako zdroj zábavy a způsob, jakým lze vyprávět příběhy tvůrci začali využívat již existující příběhy, většinou z knižních předloh.²⁶ Důvodů, proč tomu tak bylo, je víc – počínajíc tvůrčími intencemi autorů ve ztvárnění příběhu filmovým jazykem až po ryze komerční sázku na jistotu, kdy při úspěchu původního díla, má adaptace větší šanci na úspěch v kinech než originální scénář. Adaptace známého románu nebo populární povídky nabízí potenciálním divákům možnost si lépe představit výsledné dílo a do jisté míry zamezit nesplnění očekávání. Filmoví tvůrci mají možnost vidět v původní předloze již otestovaný příběh a postavy²⁷ a to, jak na sebe vzájemně působí a jak spolu komunikují. McFarlane, přirovnává adaptaci k „vzpomínce na určité dílo a přenesení zážitku do audio-vizuálně-verbálního“.²⁸ Vzhledem k odlišné sémantické povaze, chronologický tok událostí se stává základním a neměnným subjektem pro přenesení. Všechno mimo tento tok můžeme považovat za vizualizaci děje filmu, která umožňuje více nebo méně volnější stylistické a narativní řešení. Avšak právě vizualizace příběhu může být problematickou oblastí u adaptace – jak píše Christian Metz ve své práci *Imaginární signifikant* „divák ne vždy najde svůj film, protože to,

²⁵ MCFARLANE, Brian. *Novel to film: An Introduction to The Theory of Adaptation*. USA: Oxford University Press Inc., New York, 1996. s. 7

²⁶ Tamtéž.

²⁷ Tamtéž, s. 8

²⁸ Tamtéž, s. 21

co vidí před sebou, je výplodem fantazie někoho jiného“, čímž upozorňuje na častokrát rozdílné představy diváků a tvůrců o vizuální nebo narativní podobě díla.²⁹

Filmová adaptace literárního díla je poměrně komplikovaným tématem z důvodu, že je hybridní, jelikož se jedná o dílo, které přechází z literární podoby do filmové, popřípadě televizní. V literárních, uměnovědných a mediálních studiích adaptační teorie nedostala náležitou pozornost oproti jiným teoriím. Filmová vědkyně a novinářka Julia Idlis ve své studii zabývající se teorií adaptací zdůrazňuje, že studium fenoménu filmové adaptace v rámci filmové nebo literární vědy se častokrát může zdát jako neproduktivní a často vede k diametrálně opačným výsledkům: pro filmového vědce je předmětem analýzy film a literární předloha hraje až druhořadou roli, literární vědec se naopak více zajímá o analýzu textu a ne vždy má potřebné nástroje a dovednosti pro analýzu scénáře a filmu.³⁰ Považuje adaptaci za velmi zajímavou oblast průniku různých komunikačních systémů (literatura a film), i autorských/čtenářských/diváckých strategií jako komplexu heterogenních textů, jejichž různá mediální povaha se v tomto případě stává významově nosnou.³¹

Brian McFarlane vychází z teoretické práce narativních funkcí Rolanda Barthes. Konkrétně, vyzdvihuje dvě z nich - *distribuční* a *integrální*. Každá z funkcí je podle Barthes „semeno, které zasévá v příběhu a které pak vzejde na stejné narativní úrovni, nebo jinde, na jiné úrovni.“³² Funkce slouží k tomu, abychom s jejich pomocí mohli roztřídit jednotlivé části díla na ty, které se dají zcela převést do filmové podoby, a které se dají pouze adaptovat. Distribuční funkci Barthes přejmenovává na *vlastní funkce* a za vlastní funkce považuje akce a události, které mají horizontální povahu, a lineárně propojují celý text. Integrální funkce dostaly název *indexy*, a to jsou „více nebo méně rozptýlené koncepty“, které jsou přesto nezbytné pro význam příběhu.³³ Tento pojem zahrnuje psychologické informace týkající se postav, údaje a popisné pasáže týkající se jejich identity, atmosféry a

²⁹ METZ, Christian, *Imaginární signifikant*. Český filmový ústav, 1991. s. 12.

³⁰ IDLIS, Julia. *Úvod do teorie adaptace* [online]. Dostupné z: <https://studylib.ru/doc/3656154/klyuchevye-ponyatiya-kursa-%C2%ABvvedenie-v-teoriyu-e-kranizacii> s. 1 [cit. 20-01-2023]

³¹ Tamtéž

³² BARTHES, Roland. *Introduction to the Structural Analysis of Narratives*. Fontana/Collins: Glasgow, 1977, s. 89.

³³ Tamtéž, s. 92

reprezentace místa. Indexy mají "vertikální" povahu a ovlivňují naše čtení příběhu spíše všudypřítomným než lineárním způsobem.³⁴

Dále se funkce dělí tak, aby zahrnovaly *kardinální funkce* (neboli *jádra*) a *katalyzátory*. Kardinální funkce jsou pilíře příběhu – akce, na které odkazují, vytváří alternativní důsledky pro vývoj příběhu; vytvářejí "riskantní" momenty v příběhu a jsou rozhodujícími pro narativ.³⁵ S pojmem jádro a katalyzátory se setkáváme i v knize Seymoura Chatmana *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*.³⁶ Filmař, při snaze zůstat „věrný“ předloze se musí soustředit na zachování hlavních kardinálních funkcí, protože právě jejich změna a vývoj je rozhodující pro vývoj narativu filmu.³⁷ Naopak, katalyzátory poskytují bezpečný prostor pro interpretaci, zakořeňují kardinální funkce v určitém druhu reality, obohacují strukturu těchto funkcí.³⁸ V případě, že tyto funkce (oboje, kardinální i katalyzující) nezávisí na jazyce – tedy, že je lze vyjádřit pouze slovně – stávají se přenositelnými z jednoho média na druhé.³⁹ Pro tuto bakalářskou práci je důležitý pojem Ronalda Barthesa týkající se mezinárodních funkcí – dělí je na *vlastní indexy* a *informátory*. Z těchto dvou funkcí, pouze informátory mohou být přímo převedené z jednoho média na druhé. Zatímco vlastní indexy nastolují charakter, atmosféru a mají rozptýlenější povahu, a proto jsou obecně víc otevřené přizpůsobení a interpretacím, informátory "jsou čistá data s okamžitým významem".⁴⁰ Pod informátory spadají jména, čísla, věk, povolání a podrobnosti fyzického prostředí, tedy veškeré faktické údaje, které nesou interkulturní význam.⁴¹ Ujasnění si těchto kritérií je důležité pro snadnější orientaci v jednotlivých motivech a funkcích původního příběhu a následného roztřídění mezi kategoriemi indexu a informátoru.

³⁴ MCFARLANE, Brian. *Novel to film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. USA: Oxford University Press Inc., New York, 1996. s. 13

³⁵ ORR, Christopher. *The Discourse on Adaptation*. Wide Angle, 1984, s. 73

³⁶ CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press, 1978.

³⁷ Tamtéž, s. 53

³⁸ MCFARLANE, Brian. *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. USA: Oxford University Press Inc., New York, 1996. s. 14

BARTHES, Roland. *Introduction to the Structural Analysis of Narratives*. Fontana/Collins: Glasgow, 1977. s. 95

³⁹ Tamtéž, s. 15

⁴⁰ BARTHES, Roland. *Introduction to the Structural Analysis of Narratives*. Fontana/Collins: Glasgow, 1977. s. 96

⁴¹ MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. USA: Oxford University Press Inc., New York, 1996. s. 14-15

Analytické postupy, prezentované v knize *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation* poskytují metodologické východisko, ze kterého budu vycházet v následující části věnované analýzám jednotlivých filmů. Jako první příklad Brian McFarlane uvádí literární narativní modely, které jsou náročné na převedení do filmové podoby – zejména se tento problém týká role vypravěče, která častokrát hraje signifikantní roli ve vnímání děje. Vyprávění děje v první osobě, vševědoucí vypravěč, kombinace obou nebo použití omezeného vědomí – každý z těchto přístupů má omezenou přístupnost ve filmové praxi.⁴²

U románu s vševědoucím vypravěčem, příběh může být zprostředkován dvěma druhy diskurzu: postavami, skrze přímou řeč, nebo vyprávěním prózy, autoritativním „metajazykem“ – druhý typ zastává pozici dominance, všeobecné znalosti vyprávění. V těchto případech, se po převedení do filmové podoby vypravěči se stávají samotné postavy nebo kamera.⁴³

Režim omezeného vědomí se zdá být nejvíc uchopitelným a přirozeným pro filmový jazyk – člověk si vždy uvědomuje, že existuje komplexnější hledisko, než jaké mají protagonisté k dispozici; toto vědomí přichází z důvodu, že se vypravěč pozoruje události „přes rameno“. V tomto případě kamera dává divákovi jak úhel pohledu postavy, stejně tak i mírně širší úhel pohledu, který zahrnuje postavu.⁴⁴ Způsob, jakým je příběh zobrazen v původní předloze, se může lišit od toho, jak je vyobrazen v adaptaci. Častokrát k tomu kroku dochází, když adaptátor chce vyzdvihnout příběh z pohledu jiné postavy, rozšířit hranice vědomí pro diváka atd. Role vypravěče nenese v sobě předmět, který by se dal analyzovat v rámci interkulturního dialogu, nicméně je důležité poznamenat, zda dochází ke změně vyprávěče. S touto změnou v rámci adaptovaného díla může docházet k jiné prioritizaci ústředních motivů (neboli indexu) než v původní předloze.

V kapitole *What is Understood by Adaptation* McFarlane vysvětluje podrobněji vztah mezi předlohou a adaptací. V případě adaptace se jedná o

⁴² MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. USA: Oxford University Press Inc., New York, 1996. s. 15

⁴³ Tamtéž, s. 17

⁴⁴ Tamtéž, s. 19

„přivlastnění si významu z předchozího textu“ a nahrazení jedné iluze skutečností jinou – audiovizuálně – verbální.⁴⁵ Adaptátoři se pokouší přenést narativní základ románu a přizpůsobují ty funkce, které je důležité si zachovat (zároveň s tím musí být přenositelné) tak, aby prostřednictvím zcela odlišných prostředků signifikace dosáhly afektivních reakcí, které evokují divákovu vzpomínku na původní text.⁴⁶ Avšak, neznamená to, že požitku z filmů mohou dosáhnout pouze lidé, kteří jsou obeznámení s původní předlohou. V této kapitole byly také stanovené dva směry, neboli dvě linie, kterými se dá provádět výzkum: *co je možné přenést nebo přizpůsobit z románu na film a jaké jiné faktory měly vliv na filmovou verzi románu kromě románu?* Tyto otázky mají posloužit jako rozcestníky pro analýzu filmů v praktické části bakalářské práce.

S ohledem na metody použité Brianem McFarlanem v případových studiích, součástí analýz v praktické části bude rozdělení jednotlivých aspektů narativu původní předlohy na jádra a katalyzátory. Z metodologického textu vyplývá fakt, že nejčastěji k adaptačním proměnám dochází u katalyzátorů, vzhledem k jejich interpretačně volnější povaze. Jedním z cílů analýzy bude snaha odpovědět na otázku, zda ve zvolených filmech dochází k změnám jádrových funkcí a jaký interkulturní význam v sobě tyto změny nesou.

4. Úvod do tvorby studia Ghibli

I přestože animované filmy (anime) vznikaly v Japonsku již od roku 1917, opravdu průlomovými se stala 60. léta, částečně díky práci Osamy Tezuky ve studiu Toei Doga.⁴⁷ Právě Tezuka přizval Isao Takahatu k tvorbě filmu *The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun* a následně se do projektu přidal i Hajao Mijazaki. Kvůli finančnímu neúspěchu filmu Mijazaki, Takahata a několik dalších

⁴⁵ Tamtéž, s. 14

⁴⁶ Tamtéž, s. 21

⁴⁷ LITTEN, Frederic S. *Animated Film In Japan Until 1919* [online]. Dostupné z: <https://litten.de/fulltext/nipper.pdf> [cit. 12-10-2022].

kolegů odešli z Toei Doga a dál pokračovali ve vlastní tvorbě. Díky menšímu zatížení Miyazaki zahájil práci nad mangou *Nausicaa of the Valley of the Wind*, ke spolupráci na ní později přizval Isao Takahatu. Jak píše Colin Odell a Michelle Le Blanc v knize *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* „další účastníci projektu, včetně skladatele Joe Hisaiši a producenta Tošio Suzuki, budou v budoucnu také definovat obraz, atmosféru a styl studia Ghibli“.⁴⁸ Díky komerčnímu a uměleckému úspěchu *Nausicaa of the Valley of the Wind*, se sponzorská společnost rozhodla investovat nejen do filmu, ale i do studia animace. Takto, v roce 1986, vzniklo Ghibli Studio.⁴⁹

Při pokusu definovat ústřední motivy, kterým se tvůrci studia Ghibli věnují, můžeme spatřit řadu témat, která jsou součástí důležitých kulturních tradic. Vztah člověka k přírodě a bohům přírody (kami⁵⁰), kontinuita a změna, povědomí o pomíjivosti krásy, života a lásky (mono no aware⁵¹), boj mezi starým a novým, dobrým a špatným jsou opakujícími se tématy v japonském umění a literatuře.⁵² Od roku 1985 studio Ghibli udržuje relativně nezměněný proces kresby animace pomocí jednoduchých nástrojů, které lze zakoupit v obchodech s uměleckými potřebami místo spoléhání se na digitální technologii.⁵³ Tento postup při tvorbě animovaného filmu vytvořil pro studio charakteristický nostalgický, retro vizuální styl.

Podle teoretické knihy Paula Wellse *Understanding Animation* můžeme určit, že animační styl studia Ghibli v kontextu japonského anime průmyslu je převážně ortodoxní – tvůrci studia využívají rozpoznatelnost figur, kauzalitu příběhu a drží se

⁴⁸ ODDEL, Colin. LE BLANC Michelle. *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* [online]. s. 17. Dostupné z: <https://img-gorod.ru/27/859/2785943.pdf> [cit. 12-10-2022]

⁴⁹ ODDEL, Colin. LE BLANC Michelle. *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* [online]. s. 14-18. Dostupné z: <https://img-gorod.ru/27/859/2785943.pdf>. [cit. 12-10-2022]

⁵⁰ Kami (japonsky: 神, [kami]) jsou božstva, duchové, jevy nebo "svaté síly", které jsou uctívány v náboženství šintoismu. Mohou to být prvky krajiny, přírodní síly nebo bytosti a vlastnosti, které tyto bytosti vyjadřují; mohou to být také duchové uctívaných mrtvých lidí. (YOSHIRO, Tamura. *Japanese Buddhism: A Cultural History*. [cit. 12-10-2022].

⁵¹ Mono-no aware ("smutné kouzlo věcí") je estetický princip typický pro japonskou kulturu od období Heian. Nejvýraznější projevy mono-no aware se vyskytují v literatuře, ale obecně platí zásada pro celou kulturní tradici Japonska. Mono-no aware lze doslova přeložit jako "smutek, smutek, lítost, soucit s věcmi a předměty", ve smyslu jako "citlivost na pomíjivé", "smutné kouzlo věcí, života nebo světa" nebo "život potvrzující, světlé, jemné, ale zároveň smutné a smutné rozjímání o světě a všem, co je v něm." (FUJIMOTO, Maria. *Ikigai and Other Japanese Words to Live by*. [cit. 12-10-2022].

⁵² McDONALD, Roslyn. *Studio Ghibli Feature Films and Japanese Artistic Tradition*. [online]. s. 1. Dostupné z: https://www.andrew.cmu.edu/course/98-233/docs/RoslynMcDonald_Ghibli.pdf [cit. 12-10-2022]

⁵³ LINGHORN, James. *Studio Ghibli's Landscapes and animation: Design, Characteristics and Process* [online]. s. 19. Dostupné z: <https://repository.canterbury.ac.uk/> [cit. 12-10-2022]

tradici ručně kreslené animace.⁵⁴ Taktéž se dá označit za naturalistický - to znamená, že ve své tvorbě studio Ghibli usiluje o absenci stylizace a abstraktnosti, přesnost v pohybu a vzhledu svých animovaných postav a prostředí. Toho je dosaženo pečlivou pozorností věnovanou detailům v procesu animace, kdy animátoři často začleňují jemná gesta a pohyby, které přispívají k celkovému pocitu realismu. Jak píše Wells: „*Taková práce, která tak usiluje nejen o naturalistické zastoupení, ale k zapojení do sociální reality, může být užitečně nazývána "animace s dokumentární tendencí"*“.⁵⁵ Filmy Ghibli navíc často obsahují jemný a poetický tón, který zdůrazňuje přirozenou krásu a zázraky světa kolem nás. Styl animace studia Ghibli hraje důležitou roli pro tuto bakalářskou práci, protože sám o sobě je součástí interkulturního dialogu, jelikož specifika animované tvorby v Japonsku nesou charakteristické znaky, které je vizuálně odlišují od západní podoby animovaného filmu.

Anime Studia Ghibli čerpá inspiraci z japonské kultury a tradic, ale stejně tak i ze západních zdrojů, prostředí a folkloru. I přestože mnoho stylistických rysů je přisuzováno pouze tvorbě zakladatele Hajao Miyazakimu, Hiromasa Jonebajaši, stejně tak, jako jiní tvůrci studia, sdílí podobné hodnoty. Například, Jonebajaši v rozhovoru pro *Little White Lies*, upozorňuje, jak důležitou roli hraje Miyazaki ve studiu a jak osobně pro Jonebajašiho bylo vědět, jak se Miyazaki cítí ohledně scénáře a jak ho přijímá.⁵⁶ Z toho důvodu většina filmů studia Ghibli má rozpoznatelnou, charakteristickou animaci a tematický záměr – často se klade důraz na přírodu a problematiku ekologie, technologie a propojení běžné rutiny s kouzelným světem a mytologií. Kombinují součásti světa reálného a ireálného, středověkou mytologii s futurologií, evropskou architekturu a japonské legendy. Neomezují se na konkrétní časové období a zemi původu. V jejich tvorbě najdeme filmy, tematicky řazené například do japonského období Muromači, obohacené o fantasy prvky jako ve filmu

⁵⁴ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. Routledge, 1998.

Ghibli 101: Present, Past, Future [online]. Nausicaa.Net. Dostupné z: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/ghibli101.html> [cit. 12-10-2022]

Pouze poslední film studia Earwig and the Witch je vytvořen zcela pomocí počítačové grafiky.

⁵⁵ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. Routledge, 1998. s. 28.

⁵⁶ JENKINS, David, 2016. Hiromasa Yonebayashi „*The history of Studio Ghibli is also a history of myself*“ [online]. Dostupné z: <https://wlies.com/interviews/hiromasa-yonebayashi-when-marnie-was-there/> [cit. 12-10-2022]

Princess Mononoke,⁵⁷ alternativní svět připomínající Evropu 50. let v *Kiki's Delivery Service* nebo prostředí současné japonské střední školy v *Ocean Waves*.

4.1 Okolností vzniku filmů

V této kapitole nahlédnu do vztahu tvůrců Hiromasy Jonebajašiho a Hajao Miyazakiho k původním předlohám, jejich hierarchickým rolím ve studiu a do problematiky s tím spojené. Tyto kroky napomůžou k lepšímu pochopení průběhu adaptačního procesu ve studiu Ghibli v rámci zkoumaných filmů.

Na prvních projektech ve studiu Ghibli, se Hiromasa Jonebajaši podílel jako animátor mezizáběrů⁵⁸, posléze fungoval na pozici animátora klíčových snímků ve filmech *Spirited Away*, *Ponyo on the Cliff by the Sea* a *Howl's Moving Castle*.⁵⁹ Jeho debutní režijní práci se v roce 2010 stal film *Arrietty The Borrower*, adaptace první knihy ze série románů Mary Norton *The Borrowers* z roku 1952. Hajao Miyazaki, společně s Isao Takahatou, plánovali adaptaci románu v průběhu 40 let, možnost ujmout se režie nakonec dostal Jonebajaši, který se tak stal nejmladším režisérem studia Ghibli.⁶⁰ Miyazaki odůvodnil tento, poměrně riskantní krok slovy „*Když jsem to četl kdysi, nebyl to hit. I kdyby z toho vznikl film, myslel jsem si, že projekt nebude úspěšný, ale řekl jsem si, že ho můžu udělat teď a rozhodl se natočit film loni v létě. Nebyl jsem režisérem filmu, protože jsem chtěl natočit film o pocitech, které jsem zažil v mládí, a nechal jsem místo režisérovi Jonebajašimu.*“⁶¹

O čtyři roky později, vychází Jonebajašiho druhá a zároveň poslední režijní práce v rámci studia Ghibli – film *When Marnie Was There*. Tento film je taktéž

⁵⁷ KELLY, Stephen, 2022. *Princess Mononoke. The masterpiece that flummoxed the US* [online]. BBC Culture. Dostupné z: <https://www.bbc.com/culture/article/20220713-princess-mononoke-the-masterpiece-that-flummoxed-the-us> [cit. 13-10-2022]

⁵⁸ The Hayao Miyazaki Web [online]. Dostupné z: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/credits.html> [cit. 13-10-2022]

⁵⁹ The Hayao Miyazaki Web [online]. Dostupné z: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/credits.html> [cit. 13-10-2022]

⁶⁰ Mainichi Shimbun, 2009. [online]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20091219165538/http://hochi.yomiuri.co.jp/entertainment/news/20091217-OHT1T00039.htm> [cit. 13-10-2022]

⁶¹ Tamtéž

Tento citát byl přeložen z japonštiny pomocí Google překladače

adaptací stejnojmenného románu britské spisovatelky Joan G. Robinson z roku 1967. V roce 2002, vyšlo nové vydání knihy s postskriptem dcery spisovatelky, Debory Sheppard. Vypráví v něm příběh Japonce, který si oblíbil tuto knihu již od dětství a přál si jet stejnou cestu pobřežním autobusem jako hlavní hrdinka. Nicméně, sotva mluvil anglicky, netušil, kde může vesnice být, a jediný turistický průvodce, který měl, byla kniha. Spolucestující, ačkoliv mu chtěli pomoci, o vesnici nic netušili. Záchytným bodem pro něj se stál větrný mlýn, který hrál důležitou roli v příběhu, a taky písečné pobřeží, které bylo barvitě popsáno v knize.⁶² Tímto Japoncem byl zřejmě Hajao Miyazaki, který opět, jako v případě *The Borrowers*, měl naplánovanou filmovou adaptaci již delší dobu. Oba tyto příběhy byly vybrané a svěřené do rukou Jonebajašiho Miyazakim z toho důvodu, že (Miyazaki) je dlouhodobým fanouškem britské klasické dětské literatury. V rozhovoru pro *Sight and Sound* Jonebajaši zmiňuje, že velký podíl na výsledném pojetí díla má Miyazakiho slovo: „*Protože se jedná o dětskou literaturu, konec nebude jako katastrofa; na konci je naděje. Tak to má rád i Miyazaki. A líbilo se mi, jak to skončilo. Katastrofální konec je těžký nejen pro diváky, ale i pro tvůrce.*“⁶³ Z toho můžeme odvodit, že ačkoliv režisérem snímku je Jonebajaši, v případě adaptace britské dětské literatury má Hajao Miyazaki stále velký vliv na proces vytváření filmové identity postav a příběhu.

Tento fakt nese v sobě i jistou problematiku, která byla již nastíněna v úvodu. Jak zmiňují i ostatní tvůrci včetně spoluzakladatele Isao Takahaty⁶⁴ postava Miyazakiho hraje signifikantní roli jak v image studia, stejně tak i ve vytváření stylisticko-tematického záměru studia a scenáristické práci. Vzhledem k těmto okolnostem se mezi publikem častokrát objevuje názor, neboli přesvědčení, že studio Ghibli je fakticky totéž co Hajao Miyazaki.⁶⁵ Tato okolnost častokrát opomíjí práci ostatních tvůrců, kteří tvoří ve studiu ať už na pozici režisérů, nebo scenáristů a

⁶² ROBINSON, Joan G. *When Marnie Was There*, 2014, Velká Británie. s. 180. HarperCollins Publisher.

⁶³ BRADSHAW, Nick, 2016. *When Marnie Was There (2014) House of the Spirits* [online]. *Sight and Sound*. Dostupné z: <https://scrapfromtheloft.com/movies/when-marnie-was-there-house-of-the-spirits-nick-bradshaw/> [cit. 13-10-2022]

⁶⁴ Rozhovor s Hajao Miyazakim a Isao Takahatou pro *Kinema Jumbo Special Issue*, 1995. [cit. 13-10-2022]

⁶⁵ Tento fenomén je popsán v několika pop-kulturních článcích: WECKS, Erik. *A Reminder that Hayao Miyazaki Isn't the Only Director at Studio Ghibli* [online]. *Wired*, květen 2012. Dostupné z: <https://www.wired.com/2012/05/only-yesterday/> [cit. 13-10-2022]

GENECOV, Max. *The Ghibli Gap: How Hayao Miyazaki estranged his studio from anime culture* [online]. *Polygon*, květen 2020. Dostupné z: <https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/26/21269833/hayao-miyazaki-studio-ghibli-anime-otaku-culture-manga-influences> [cit. 13-10-2022]

animátorů. Kvůli tomu, občas i v akademických pracích dochází k neoprávněnému přisuzování jistých rozhodnutí ohledně filmů Hajao Miyazakimu, ačkoliv nejsou dostupné žádné informace, které svědčí o rozdělení povinnosti mezi tvůrci. Konkrétní příklad jedné z case studie, která byla uvedena v části *Vyhodnocení odborné literatury*.

Ve filmech, které režíroval Hajao Miyazaki, můžeme spatřit mnoho témat, které reflektují jeho osobnost a život. Především se to týká opakovaného zobrazení projevů pacifismu a protiválečného hnutí stejně tak jako obliby v technice a letadlech. Hajao Miyazaki se narodil v roce 1941, těsně před začátkem 2. světové války v Japonsku.⁶⁶ Události, které prožil jako dítě, silně ovlivnily jeho vnímání tématu války a odrazilo se na způsobu, jakým válku zobrazuje ve svých filmech – poukazuje na její zbytečnost, na hloupost lidí, kteří nechtějí přistoupit k mírumilovnému řešení (jako tomu je ve filmu *Howl's Moving Castle*), rozšiřuje téma války o ekologickou problematiku (*Princess Mononoke*, *Nausicaa of The Valley of The Wind*), nebo naopak, zužuje perspektivu pomoci zobrazení osobnějšího příběhu (*Porco Rosso*, *The Wind Rises*). Ve filmech se odráží i láska k letectví, která vznikla již v dětství⁶⁷ – letadla častokrát hrají velmi výraznou roli ve filmech, nebo jsou jejich ústředním tématem. Například, film *Porco Rosso* vypráví příběh bývalého pilota po letecké bitvě, nebo ve filmu *The Wind Rises* můžeme pozorovat příběh mladého leteckého inženýra za 2. světové války.

Dalším výrazným faktorem Miyazakiho tvorby je fakt, že protagonisty jsou převážně děti a dospívající ženského pohlaví. Jako odůvodnění této volby můžeme považovat jeho vyjádření v rámci promo-kampaně k filmu *The Wind Rises* pro časopis *The Guardian*: „*Mnoho mých filmů má silné ženské vedení - statečné, soběstačné dívky, které nepřemýšlí dvakrát o boji za to, v co věří celým svým srdcem. Budou potřebovat přátele nebo podporovatele, ale nikdy spasitele. Každá žena je stejně schopná být hrdinou jako každý muž.*“⁶⁸ Kromě hlavních postav ve filmech

⁶⁶ ROBINSON, Jeremy Mark, 2011. *The Cinema Of Hayao Miyazaki*. s. 25. [cit. 10-11-2022]

⁶⁷ MCCARTHY, Helen, 1999. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. s. 27. [cit. 10-11-2022]

⁶⁸ Článek s rozhovorem byl součástí propagace k filmu *The Wind Rises* a byl odstraněn z webových stránek *The Guardian* z důvodu vypršení komerční smlouvy. Nicméně je poměrně často citován jinými zpravodaji, například v článku Anny Cafolly pro časopis *Dazed*. Dostupné z: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/31421/1/studio-ghibli-filmmakers-discuss-gender-onscreen-and-off> [cit. 13-10-2022]

Mijazakiho bývají velmi výrazné vedlejší postavy, k jejichž tvorbě čerpá inspiraci v japonské mytologii a folkloru, konkrétně v části mytologie nazývanou *jókai*. Jókaiové jsou charakterizováni jako bytosti na pomezí – žijí na periferii, na mostech nebo rozcestích, objevují se během soumraku nebo svítání a nejsou ani lidé ani zvířata. Na rozdíl od výše zmíněných kami, jókaiové častokrát mají negativní charakterové vlastnosti a mohou tropit neplechu.⁶⁹ Ve filmech, kde se vyskytují tyto bytosti, samotná jejich idea vychází z folklóru, ale vizuální zpracování je důsledkem fantazie režiséra. Takové postavy můžeme spatřit ve filmech *Princess Mononoke* (stvoření, kterým se říká *kodama* – malé duchy lesa) nebo v *My Neighbour Totoro* (kočkobus, který údajně byl inspirován *bakaneko* – nadpřirozenou kočkou).⁷⁰

Ještě před existencí studia Ghibli, Hajao Miyazaki se ve své tvorbě věnoval adaptacím jak japonských, tak i západních literárních děl. Jednou z prvních jeho adaptací se stal akční animovaný film *The Castle of Cagliostro*, který byl inspirován románem spisovatele Maurice Leblanca.⁷¹ Jak ukázal následný vývoj jeho kariéry, Miyazaki se často obrací právě k britským a jiným evropským autorům. V seznamu 50 oblíbených dětských knih, který režisér sestavil pro výstavu oslavující „chlapecké knihy“ Iwanami Shotena, můžeme spatřit širokou škálu titulů zahrnující i již zmíněné v této práci *When Marnie Was There* od Joan G. Robinson, *The Borrowers* od Mary Norton nebo jinou adaptaci, která vznikla v rámci studia Ghibli – *A Wizard of Earthsea* od americké spisovatelky Ursuly K. Le Guin.⁷² Pochopení vztahu Miyazakiho k západní literatuře, kterým se budu zabývat konkrétněji v analytické části této bakalářské práce, je nezbytné pro hlubší analýzu jeho vnitřních intencí při výběru děl a ústředních dějových linek. Vědomí o zdrojích, ze kterých režisér čerpá

⁶⁹ FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. s. 13. Dostupné z: <https://archive.org/details/pandemoniumparad0000fost/page/13/mode/2up> [cit. 10-11-2022]

REIDER, Noriko T. Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present [online]. s. 3. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/j.ctt4cgpqc.7?seq=3#metadata_info_tab_contents [cit. 11-11-2022]

⁷⁰ RAYNE, Elizabeth. *9 Fantastical Studio Ghibli Characters Conjured From Japanese Folklore* [online]. Syfy, 2019. Dostupné z: <https://www.syfy.com/syfy-wire/9-fantastical-studio-ghibli-characters-from-japanese-folklore> [cit. 11-11-2022].

⁷¹ BELLOT, Gabrielle, 2016. The Magic of Miyazaki Literary Imagination. [online]. Dostupné z: <https://lithub.com/the-magic-of-miyazakis-literary-imagination/> [cit. 11-11-2022]

⁷² BOSE, Swapnil Dhruv, 2020. Studio Ghibli's Hayao Miyazaki names the essential 50 books to read to your children. [online]. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/studio-ghibli-hayao-miyazaki-50-favourite-children-books/> [cit. 12-11-2022]

inspiraci, pomůže k lepšímu pochopení jeho motivace při změnách, které nastávají v adaptačním procesu.

5. Analytická část

Následující kapitoly se budou věnovat analýzám filmových adaptací, kde klíčovým krokem bude rozdělení narativu na *kardinální funkce (jádra příběhu)* a *katalyzátory*, popřípadě na podkategorie *vlastní indexy* a *informátory*. Budou zde představené předlohy filmových adaptací, jejich kardinální funkce pro usnadnění procesu komparace budou seřazené do seznamu (obojí knihy i filmy). Vzhledem k vrstevnatosti a komplexitě knižních příběhů, budu muset značně zkrátit popis děje, konkrétně vynechat ty narativní linie nebo postavy, které nejsou ztvárněné ve filmu a jejich absence nenesou významovou roli v interkulturní adaptaci. Pro lepší orientaci v ději filmů využiji shrnutí dějové zápletky do několika bodů, na které budu odkazovat v textu při komparaci předlohy a adaptace. Tento krok zpřehlední čtenáři neobeznámeného s dílem narativní sled a umožní tak maximálně vniknout do detailů díla, potřebných k analýze. Budu postupovat od kardinálních funkcí ke katalyzátorům, tedy od fundamentálních témat a motivů, které jsou pilíři příběhu, až k menším stylistickým prvkům a informátorům, které jsou důležité pro komplexní interkulturní analýzu. V rámci těchto analýz budu usilovat o pochopení záměru jednotlivých adaptačních kroků a následně vyhodnotím, zda byly použité za účelem přizpůsobení díla japonskému myšlení.

5.1 Představení předlohy a analýza filmu *Howl's Moving Castle*

Knih *Howl's Moving Castle* je rozdělená do dvaceti jedné chronologicky po sobě jdoucích kapitol psaných v er-formě, s přiblížením perspektivy vyprávění Sophie. Vypravěč není zcela vševědoucím, je téměř neoddělený od Sophie a nepopisuje dění mimo její dosah. Čtenářovi jsou občas sdělené její vnitřní dialogy a emoce, k čemuž nedochází u jiných postav. První kapitola v retrospektivě seznamuje

čtenáře s jednou z hlavních postav – slečnou Sophie Hatter - a vypráví příběh její rodiny, která žije ve městečku Market Chipping a vlastní dílnu s klobouky. Sophie má dvě mladší sestry – Lettie a Marthtu. Po smrti jejich otce, macecha tří sester se rozhodne, že Lettie bude pracovat v cukrárně a Martha bude učednicí slavné čarodějnice. Sestry ale chtějí dělat přesný opak, a proto si vymění těla pomocí lektvaru. Sophii jako starší a nejzodpovědnější je přenechaná povinnost vést dílnu klobouků. V této kapitole je nám odhalena osobnost Sophie – prostřednictvím vnitřních myšlenkových dialogů zjišťujeme, že ačkoliv je mladá a touží po naplňujícím životě, s pokorou přijme svůj osud, stává se uzavřenou a strohou vůči sobě a svým povinnostem.

V pozadí události odehrávající se v rodině Hatter je vyobrazená situace ve městě. Obyvatele jsou neklidní kvůli přítomnosti čaroděje Howla, který údajně „vysává duši z mladých dívek“ a cestuje údolím v obrovském chodícím zámku.⁷³ Zároveň s ním ve městě pobývá velmi nebezpečná Čarodějnice z Pustiny a v rodině krále Ingarie (země, ve které se nachází město Market Chipping) probíhají hádky. Ve městě kvůli tomu panuje napjatá atmosféra, obyčejní lidé žijí po boku s čaroději a kouzly, přesto vztah mezi těmito skupinami obyvatel je vyobrazen negativně – ženy se bojí vycházet samy ven kvůli Howlovi, ostatní obyvatelé se bojí špatné nálady Čarodějnice z Pustiny.

Sophie se vydává na návštěvu za sestrou Lettie. Ve městě se odehrávají jarní slavnosti a Sophie si stěžuje na davy lidí a hluk. Zde je akcentováno, jak na svůj věk je toporná a zapřená „... *Vypadala, jako kdyby ji několik měsíců sezení u šití proměnilo ve stařenku*“.⁷⁴ Po cestě se s ní snaží seznámit mladý půvabný muž, kterého odmítá. Během návštěvy se dozvídá, že před ní není Lettie, ale Martha, a obdivuje, jak její sestry vzaly osud do vlastních rukou. Po návratu do dílny Sophie navštěvuje Čarodějnice z Pustiny, která ji přeměňuje na stařenku.

Po těchto událostech se Sophie dostává do zámku čaroděje Howla a společně s dalšími obyvateli zažívá mnoho dobrodružství: řeší potíže ve sdílené domácnosti,

⁷³ JONES, Diana Wynne. Howlův putující zámek. Praha: Volvox Globator, 2011. s. 6

⁷⁴ JONES, Diana Wynne. Howlův putující zámek. Praha: Volvox Globator, 2011. s. 10

milostné zápletky a politické intriky. Mnohvrstevnatý příběh zahrnuje další postavy a rozvíjí jejich příběhy a vztahy mezi nimi.

Narativní strukturu knihy můžeme seřadit do patnácti kardinálních funkcí. Příběh disponuje dalšími vedlejšími postavami a několika druhořadými dějovými liniemi, které doplňují hlavní příběh. Nicméně kvůli jejich výraznému upozadění oproti dominujícímu příběhu o hlavních postavách se řadí do katalyzátorů. Dějový půdorys knižní předlohy vypadá následovně:

- 1) Sestry Lettie a Martha opouštějí domov, jejich starší sestra Sophie zůstává pracovat v dílně
- 2) Čarodějnice z Pustiny přeměňuje Sophii na stařenku
- 3) Sophie přichází do zámku Howla a uzavírá smlouvu s Calciferem
- 4) Howl se zamilovává do Marthy (přeměněné Lettie)
- 5) Král žádá Howla, aby se stal jeho osobním pomocným čarodějem a našel jeho bratra
- 6) Návštěva Howlovy sestry a slečny Angorian
- 7) Odhalení dohody mezi Howlem a Čarodějnici z Pustiny
- 8) Návštěva bývalé učitelky Howla - paní Pentestemmon
- 9) Návštěva u krále
- 10) Sophie trénuje svoje magické schopnosti
- 11) Sophie padne do pasti Čarodějnice z Pustiny a jde zachránit slečnu Angorian
- 12) Souboj Howla a Čarodějnice z Pustiny
- 13) Čarodějnice z Pustiny zaútočila na domov Howlovy sestry
- 14) Sophie ruší kletbu mezi Howlem a Calciferem, Calcifer ruší kletbu Sophie

15) Sophie a Howl se přiznávají, že se milují a žijí dál spolu.

Chronologie filmových událostí je až na několik výjimek zachována, značně se zredukoval počet postav a některé postavy byly sjednocené z několika do jedné. Adaptace výrazně pozměnila narativní linii jak v kardinálních funkcích, tak i v katalyzátorech. Nejzásadnější adaptační změnou je režisérovo přidání okolností války v Ingarii. Tomuto tématu je ve filmu věnováno přibližně stejně času, jako tématům prokletí Sophie a dohodě mezi Howlem a Calciferem, které jsou dominující v knižní předloze. Souhrn událostí filmové adaptace vypadá následovně:

- 1) Sophie pracuje v dílně s klobouky, po práci se vydává do města, kde je konfrontovaná dvěma muži, Howl ji před nimi ochraňuje
- 2) Čarodějnice z Pustiny, přeměňuje Sophii na stařenku
- 3) Sophie se vydává do údolí, potkává Strašáka a dostává se do zámku
- 4) Sophie uzavírá smlouvu s Calciferem
- 5) Howl dostává od krále vyzvání, aby se připojil k válce
- 6) Howl se nechce účastnit války, žádá Sophii, aby mu pošpinila jméno před čarodějnici jejího Veličenstva – paní Sulliman
- 7) Paní Sulliman zbavuje Čarodějnici z Pustiny kouzelných schopností
- 8) Válečná letadla atakují údolí, Howl odchází válčit
- 9) Strážci Sulliman se snaží dostat do Howlova domu a najít ho
- 10) Sophie se dostává do minulosti a vidí, jak vzniklo Calciferovo prokletí
- 11) Sophie ruší vlastní kouzlo, kouzlo Calcifera a prokletí, které proměnilo prince ze sousedního města ve Strašáka.
- 12) Princ slibuje zastavit válku, Sophie a Howl se přiznávají k vzájemné lásce a žijí společně dál.

V první polovině filmu (1-5) kardinální funkce knihy jsou pouze zredukované. Filmová adaptace vynechává podrobnosti o předchozím životě Sophie (tedy retrospektivní první části první kapitoly knihy). V úvodní scéně filmu, odehrávající se v dílně s klobouky, kolegyně Sophie zmiňují slečnu jménem Martha, které Howl údajně vyrval srdce. Sophie nijak nereaguje na tuto poznámku, z čehož divák může usoudit, že k zmíněné dívce nemá bližší vztah. Tato epizodická zmínka je jediným výskytem postavy Marthy ve filmu, nicméně, tento detail nese v sobě význam pouze pro diváky obeznámené s původní předlohou.

První interakce s Howlem se odehrává během scény, kde Sophii ochraňuje před muži, kteří ji obtěžovali. Ve chvíli, kdy si je Sophie vědomá toho, že je před ní Howl, dochází k fokalizaci Sophie v procesu adaptace a tento detail značně ovlivňuje vnímání následující scény s Čarodějnici z Pustin. Jak divák, tak i Sophie jsou si vědomi existence Čarodějnice z Pustin a Howla. Po tom, co na Sofii seslala kletbu, vzkazuje, aby pozdravovala Howla, a divák i postava Sophie si vytváří spojitost mezi dvěma čaroději. Proto v údolí Sophie vědomě vstupuje do Howlova zámku – vědomě hledá pomoc s kletbou u někoho, kdo je spojený s Čarodějnici z Pustin. V knižní předloze, kde jednou z hlavních kardinálních funkcí je konflikt dvou čarodějů, z pohledu vyprávění Sophie dochází k propojení těchto dvou postav přibližně v druhé polovině knihy. Presentaci propojení mezi těmito postavami v prvních 15 minutách filmu, adaptátor eliminuje potřebu podrobnějšího vysvětlení této návaznosti později. Tato změna nese v sobě interkulturní podtext, nicméně vytváří prostor pro reflexi signifikantních motivů autorovy tvorby, které budou podrobněji rozebrány níže.

Jako v mnoha knihách literatury určené pro děti, konflikt Howla a Čarodějnice z Pustin je vyobrazením jasné dichotomie dobra a zla. Ve filmové adaptaci je tato narativní linie kardinální funkcí pouze do okamžiku seslání kletby na Sophii, poté přechází do katalyzátoru – k otevřenému konfliktu dvou čarodějů vůbec nedochází a Čarodějnice z Pustin je zbavená své moci dřív, než se opět setká s Howlem. Antagonistou, tedy zástupcem pozice zla ve filmu, se stává válka (a taky všichni, kdo se jí účastní). Howl jako protagonista se stává zastáncem antimilitaristických názorů režiséra – Hajaa Mijazakiho, kde se navíc

antimilitarismus se střetává s jeho láskou k létajícím strojům.⁷⁵ Úzké propojení těchto dvou, téměř neodmyslitelných témat je reflektováno v mnoha filmech Miyazakiho – *Porco Rosso*, *The Wind Rises*, *Castle in the Sky* a dalších. Síla antagonistů v *Howl's Moving Castle* je vyobrazena militaristicko-technologickým komplexem – moc protivníků je podávána skrze jejich technickou přesilu. V první třetině filmu je válka vyobrazena náznaky v podobě vojenské techniky ve městě a dialogy mezi obyvateli města. Od druhé třetiny divák sleduje aktivní letecké boje ve městě a v údolí. Bombardování je připomínkou událostí, které se odehrály v Japonsku během 2. světové války a které zažil Hajao Miyazaki jako dítě, a taky jako reflexe války v Iráku, během které vznikl film.⁷⁶ Důležité je podotknout, že ačkoliv tyto změny v jádrech příběhu působí jako ryze autorská intence, podobná prezentace válečných událostí je charakteristická pro japonskou anime tvorbu napříč léty: drastický dopad války na obyčejné lidi můžeme spatřit u spoluzakladatele studia Ghibli Isao Takahaty ve filmu *Grave of the Fireflies*, ve válečném dramatu o důsledcích bombardování Hirošimy režiséra Mori Masaki *Barefoot Gen* nebo v jednom z nejpobulárnějších seriálů současnosti - *Attack on Titan* Hadžimy Isajamy. Z toho lze vyvodit, že Miyazakiho pojetí tématu války jistě nese autorské specifické rysy – těmi jsou například hlavní postavy, které jsou izolované od společnosti za antimilitaristické názory nebo propojené nenávisti k válečným strojům a láskou k letadlům. Avšak, obecné téma drastického dopadu války na společnost, čerpající zjevnou inspiraci z události 2. světové války v Japonsku, je tématem takřka národním, které se prolíná do téměř všech druhů umění.⁷⁷

⁷⁵ LE BLANC, Michelle a Colin ODELL. Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. 2. vydání. Kamera Books, 2020. s. 25

⁷⁶ JOHNSON, Allen H. *It Must Be Light Enough To Fly: Technologies of Freedom in the Castle Films of Miyazaki Hayao*, 2014. [online]. Dostupné z: https://www.academia.edu/34943983/It_Must_Be_Light_Enough_To_Fly_Technologies_of_Freedom_in_the_Castle_Films_of_Miyazaki_Hayao [cit. 13-12-2022]

Z rozhovoru pro Devina Gordona, NEWSWEEK. Dostupné z: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/newsweek.html> [cit. 03-12-2022]

⁷⁷ Příkladem můžou posloužit práce významných japonských tvůrců: výtvarného umělce Takaši Murakamiho, umělkyně a skladatelky Jajoi Kusamy nebo spisovatele Kendzabura Oe.

Takashi Murakami, Artnet [online]. Dostupné z: <https://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/biography> [cit. 03-4-2022]

Yayoi Kusama, Tate [online]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artists/yayoi-kusama-8094> [cit. 03-04-2022]

Kenzaburo Oe, The Nobel Prize [online]. Dostupné z: <https://www.nobelprize.org/prizes/literature/1994/oe/biographical/> [cit. 13-04-2022]

Interkulturní povahu procesu adaptace díla můžeme spatřit nejen u kardinálních funkcí, ale i u katalyzátorů. Howl, s ohledem na přidanou okolnost války, se během soubojů proměňuje do opeřeného monstra – jeho postava je tímto zobrazená jako svobodná osoba v lidské podobě, nebo jako válečné monstrum. Tato radikalizace situace, kdy je svoboda postavena proti podřízení vládě a jedním z řešení je osamocení a útěk, je jedním z častých motivů ve filmech Hajaa Mijazakiho.⁷⁸ Například, ve filmech *Princess Mononoke* a *Porco Rosso* hlavní postavy vedou izolovaný a individualistický styl života – pro ně, stejně tak jako pro Howla, je tento styl života jednou z variant, jak se postavit proti válce a násilí.

Vzhledem k zřejmé potřebě tvůrce zdůraznit hloubku problematiky války nejen jako pouhou okolnost ale jako primární katalyzátor morálních otázek, které řeší hlavní hrdinové, byla upozaděna nejen narativní linie s Čarodějnici z Pustin, ale i přítomnost vedlejších postav. Kvůli tomu postavy adaptace působí víc izolovaně – v porovnání s původní předlohou Howl nemá rodinu, přátele a milostný život, Sophie má pouze jednu sestru a matku, které hrají epizodickou roli. Mnohem větší důraz je kladen na vztah mezi Howlem a Sophií, který se vyvíjí průběžně, na rodinné pouto Sophie k Michaelovi a Calciferovi.

Některé postavy, které by vyžadovaly větší prostor pro vysvětlení jejich původu a roli, jsou sjednocené do jedné – například paní Suliman (čarodějnice, která pomáhá králi) a paní Pentestemmon (učitelka Howla), bratr krále je zároveň i Strašákem, který byl přeměněný kouzlem. U některých postav jde vidět pouhá inspirace postavami z knihy – například pes, který doprovázel Sophii na návštěvě u krále, je interpretací psa, který pobýval u paní Fairfax (učitelky Marthy), která se ve filmu vůbec nevyskytuje. Letmá přítomnost těchto kouzelných postav vytváří širší kontext kouzelného světa, který existuje mimo zámek. Tyto postavy nedostávají víc prostoru z důvodu upřednostnění narativní linie války a vztahu mezi hlavními postavami, nicméně pomáhají definovat diegetický časoprostor jako nadpřirozený.

Stát Ingarie a městečko Market-Chipping, ačkoliv jsou zcela smyšlené, v knize jsou vázané na Velkou Británii – Howl je původem z Walesu a jedny

⁷⁸ Howl používá kouzla a několik jmen aby se schoval před vládou.

z kouzelných dveří v jeho domácnosti vedou právě do údolí ve Walesu, kde bydlí jeho sestra. Ve scénách s Howlovou rodinou autorka knihy poukazuje na odlišnou výslovnost charakteristickou pro obyvatele této oblasti. Stejně tak se vyskytují některé odkazy na welšský folklor – písnička, kterou zpívá Calcifer, je interpretací známé welšské písničky *Sosban Fach*.⁷⁹ Hajao Miyazaki při vytváření měst státu Ingárie byl inspirován městem Colmar ve Francii a snažil se vytvořit architekturu, podobnou evropskému městu v 19. století.⁸⁰ (viz. Obrázek č. 1) Přesto, že převzal mnoho vizuálních prvků z Evropy, rozhodl se nezahrnout do filmu zmínky o Walesu. Jelikož se v tomto případě jedná o informátory (tedy o údaje, které nesou v sobě odkaz na konkrétní události a jiné texty), důvodem toho může být, že pro většinu japonského publika, podrobnější okolnosti původů postav nebudou nést ten kulturní kód, který z toho vyčte obyvatel Velké Británie, jenž je primární cílovou skupinou knižní předlohy.

S ohledem na předchozí práce Hajao Miyazakiho, po završení této analytické části lze tvrdit, že autor aktivně integruje své osobní postoje a zkušenosti do vlastní tvorby. Na příkladu *Howl's Moving Castle* můžeme vidět, jak vyzdvihnutí témat, která jsou signifikantní pro Miyazakiho, má větší přednost než zachování událostí původní předlohy. Zejména se jedná o zdůraznění tématu války, které je charakteristickým pro tvorbu Miyazakiho a v různých podobách je reflektováno v téměř každém jeho filmu. S ohledem na historický kontext Japonska v druhé světové válce můžeme usoudit, že tato reflexe má tradici v generaci tvůrců, do které spadá Hajao Miyazaki – válečná problematika je častým a stálým motivem v japonském umění napříč obory. V *Howl's Moving Castle* můžeme spatřit jisté prototypy (emancipované ženy nebo postavy, které mají silné ideologické principy), které se vyskytují i v jiných pracích tvůrce. Taktéž se ve filmu vyskytuje silná inspirace západní kulturou a architekturou a s tím související absence vizuálních a stylistických odkazů na japonskou kulturu. Interkulturní dialog se v tomto případě

⁷⁹ JIA, Ng Yao. Intertextuality in the socio-cultural elements of Howl's moving castle, 2019. Disertační práce. s. 27. Dostupné z: http://studentsrepo.um.edu.my/10570/3/Ng_Yao_Jia_%E2%80%93_Dissertation.pdf [cit. 03-04-2022]

⁸⁰ CAVALLARO, Dani. The animé of Hayao Miyazaki, 2006. s. 145-171. [cit. 03-04-2023].

odehrává na půdě narativní konstrukce filmu, kde do scénáře vstupují osobní zkušenosti autora ovlivněné japonskou historií.

5.2 Představení předlohy *The Borrowers* a analýza filmu *The Secret World of Arrietty*

Knižní předloha *The Borrowers* spisovatelky Mary Norton byla přeložena do češtiny názvem *Pidilidi*. Jedná se o sérii knih, vyprávějící příběh rodiny Clock - Poda, Homily a jejich dcery Arrietty, kteří žijí pod podlahou v domě starší paní Sophie a živí se vypůjčováním věcí z domácnosti. Z toho plyne název jejich druhu, kterým se navzájem oslovují – Půjčovničky. V prvním díle, který se stal předlohou pro tuto adaptaci je čtenáři sděleno, že o jejich existenci nikdo netuší. Až ve chvíli, kdy na návštěvu do velkého domu přijede malý kluk, který nedopatřením potkává Arietty a jeví zájem o navázání kontaktu s Půjčovničkou. Krátká novela je vyprávěna retrospektivně a ve třetí osobě. Vypravěčkou je paní May (sestra nejmenovaného kluka z příběhu), která převypravuje příběh svého bratra slečně Kate. Narativní sled událostí novely tedy vypadá následovně:

- 1) Paní May vypráví slečně Kate příběh o domově, kde její bratr strávil léto.
- 2) Otec Arrietty - Pod se vydává do velkého domu, během toho si ho všimá kluk a snaží se s ním navázat kontakt. Rodina se obává, že jim hrozí nebezpečí a budou se muset odstěhovat.
- 3) Rodiče vypráví Arriettě příběh Eglíny a Hendririho, příbuzných, kterým tragicky umřela dcera, a museli se odstěhovat.
- 4) Arrietta poprvé vychází ven a seznamuje se s klukem.
- 5) Arrietta posílá po klukovi dopis Hendririmu. Zjišťuje, že je naživu a se svou rodinou bydlí v noře jezevce.
- 6) Kluk objevuje bydlení Půjčovničeků a získává důvěru rodičů Arrietty.

- 7) Hospodyně objevuje bydlení Půjčovníků a rozhoduje se je deratizovat.
- 8) Kluk pomáhá Půjčovníkům na poslední chvíli utéct z domova. V epilogu je sděleno, že se ubytovali u rodiny Hendriho.

Oproti *Howl's Moving Castle*, filmová adaptace *The Borrowers* (která získala název *The Secret World of Arrietty*) zachovává narativní strukturu knihy. Do děje byly přidány události nevyskytující se v předloze, nicméně je řadíme někde mezi kardinální funkce a katalyzátory – ačkoliv v ději proběhly patřičné změny, celkový sled událostí zůstává stejný, hlavní narativní zápletky a jejich výsledek zůstávají neměnné. Syžet filmu vypadá následovně:

- 1) Arrietty je spatřena Šóem při své první vycházce do velkého domu.
- 2) Pod a Homily se bojí nového kluka a uvažují nad stěhováním.
- 3) Šó se snaží navázat kontakt s Arrietty.
- 4) Pod se vydává hledat nové bydlení a zraňuje se. Zachraňuje ho Půjčovníček Spiller.
- 5) Šó objevuje pod podlahou domov Půjčovníků.
- 6) Arrietty přichází za Šóem se rozloučit. Během toho hospodyně nachází jejich bydlení a odnáší Homily v uzavřené sklenici do kuchyně.
- 7) Šó pomáhá Arrietty zachránit Homily.
- 8) Rodina Arrietty se stěhuje za Spillerem. Šó na poslední chvíli se přichází rozloučit.

Jak již bylo zmíněno výše, ve srovnání s *Howl's Moving Castle* nedochází k téměř žádným změnám v narativní struktuře filmu - interkulturní dialog v adaptaci se v tomto případě odráží ve vizuálních odkazech doplňujících narativ, interakcích

postav a kulturním kódu. Tyto změny jsou způsobeny lokalizací a odlišným kulturním zázemím autora a scenáristy.⁸¹

Jednou ze zásadních změn je proměna a lokalizace vypravěče z paní May do kluka jménem Šó. Šóa lze nazvat ekvivalentem bratra paní May, jelikož sdílí stejné okolnosti, za kterých se ocitli v domě, kde se odehrává děj knihy i filmu. V knize Mary Norton (str. 3) paní May říká Kate příběh, který se stal jejímu bratrovi v domě, kde vyrůstala jejich matka. Stejně tak i v úvodní sekvenci filmu, nediegetický hlas, u kterého můžeme předpokládat, že patří Šóovi, sděluje divákovi, že příběh začíná v domě, kde strávila dětství jeho matka. Taktéž v adaptaci dochází k přemístění děje z 50. let do současnosti – v úvodních minutách filmu můžeme spatřit kluka Šó, jedoucího v autě moderního vzhledu, které divák zasazuje přibližně do doby vzniku filmu (tedy, do roku 2010).

Předloha *The Borrowers* byla napsaná v době britského impéria a nese v sobě mnoho vizuálních odkazů na tu dobu. Jedním z takových odkazů jsou např. v díle zmíněné malé knihy, které si „vypůjčila“ Arrietty z velkého domova. Jak píše Chia-Ling Lin ve své práci, jedná se o miniaturní svazky klasické literatury, které byly velmi populární v době vlády královny Viktorie. Tyto knihy jsou dost malé na to, aby si je Půjčovníci mohli odnést do svého bydlení a právě podle těchto knih se Arrietty naučila psát a číst.⁸² Jedna z těchto knih se objevuje ve filmu, nicméně je odpoutaná od původního významu a stává se tak detailem, který nese význam pouze pro všímavé diváky obeznámené s původní předlohou. Pravděpodobně k tomu dochází i z důvodu, že by u japonského diváka nastávala otázka týkající se původu těchto miniaturních knih.

Lin přisuzuje veškeré narativní a stylistické změny scenáristovi filmu – Hajao Mijazakimu a podotýká, že Mijazaki⁸³ eliminoval velký důraz na západní kulturní kódy a zvolil prvky, jasně rozpoznatelné v japonské kultuře. Mezi ně například patří

⁸¹ LIN, Chia-Ling. *From Novel to Film: The Adaptation of The Borrowers in the Japanese Animation Arrietty*. Case study, University of Taipei, s. 9 [cit. 13-4-2022]

⁸² LIN, Chia-Ling. *From Novel to Film: The Adaptation of The Borrowers in the Japanese Animation Arrietty*. Case study, University of Taipei, s. 11 [cit. 13-4-2022]

⁸³ Nicméně nelze s jistotou říct, zda tyto změny patří konkrétně Mijazakimu, jelikož informace o tom, jak byla rozdělena práce mezi scenáristou Mijazakim a režisérem Jonebajašim není dostupná.

kamenné lucerny (někdy to mohou být i menší sošky Buddhy) *tóro*, které jsou považované za dar Buddhovi. (Obrázek 2) Malé lucerny se objevují u příjezdové cesty a v okolí velkého domu a jsou považované za etalon japonské praktičnosti a estetiky.⁸⁴

Dalšími prvky odkazujícím na japonské prostředí je vybavení kuchyně. Vzhledem k tomu, že Půjčovníci jsou vázání na kuchyň (právě tam nejnadhěji získávají potravu), mnoho scén jak v knize, tak i filmu se odehrává v těchto prostorech. V adaptaci, při bližších záběrech na kuchyňský nábytek, můžeme spatřit podstavce pod hůlky a malé misky, které se používají na sójovou omáčku. Obyvatele domu – Šó, teta Sophie a hospodyně - využívají k jídlu tradiční asijské hůlky, které se rozhodně nevyskytovaly v běžné domácnosti viktoriánské Anglie. (Obrázek 3, 4) Mezi nálezy rodiny Clock, v jedné z tašek, můžeme spatřit balení sójové omáčky ve tvaru ryby, která se Půjčovničky používá jako kontejner na vodu. Tato specifická položka v kultuře jídla Japonska vždy doprovází sushi boxy a je snadno rozpoznatelná pro japonské publikum všech věkových kategorií. Všechny tyto detaily zjevně byly důsledkem lokalizace díla tvůrci filmu.⁸⁵ Tyto vizuální prvky, které napomáhají konstrukci časoprostoru, spadají do kategorie katalyzátorů. Poskytují adaptátorům prostor pro interpretaci, v případě filmů *The Secret World of Arrietty* dokonce i prostor pro interkulturní interpretaci a zařazení stylistických a vizuálních odkazů, které nejsou přítomné v původním díle.

Další změnou, tentokrát tykající se interakce mezi postavami filmu je postava Spillera, která se nevyskytuje v prvním dílu knihy. Lin ve své studii uvádí, že v tomto případě Mijazaki čerpal inspiraci z jiné adaptace *The Borrowers* – stejnojmenného televizního seriálu z kanálu BBC, který byl vysílán v roce 1992.⁸⁶ Právě tento seriál představil divákům postavu Spillera, která se vyskytuje až v druhé části knižní série *The Borrowers Afield*. Stejně jako v seriálu od BBC, ve filmu Jonebajašio je vyobrazen jako izolovaný od společnosti obyvatel lesa. Na rozdíl od seriálu, filmová

⁸⁴ Tamtéž

⁸⁵ LIN, Chia-Ling. *From Novel to Film: The Adaptation of The Borrowers in the Japanese Animation Arrietty*. Case study, University of Taipei, s. 12 [cit. 13-04-2022]

⁸⁶ Tamtéž, s. 17 [cit. 03-04-2023]

The Borrowers [televizní seriál]. BBC Two, 1992

podoba Spillera je prohloubená o okolnost jeho archaického původu s důrazem na japonské realie. Oblečení a líčení Spillera připomíná tradiční oblečení lidí z období Muromači (podobné můžeme spatřit i u San z filmu *Princess Mononoke*). Ve scéně, kdy se Arrietty ptá Spillera, kolik ještě zůstalo Půjčovničku, Spiller využívá neobvyklou techniku počtů na prstech (Obrázek 5). Tato technika je odkazem na počítání pomocí systému *prstové binární abecedy*, která vycházela z práce se *sorobanem*.⁸⁷ Tento systém byl aktivně využíván na základních školách v Japonsku až do období Meidži, kdy kvůli silnému vlivu západu soroban byl zaměněn za kalkulačku. Tento detail ve filmu poukazuje na zastaralost životního stylu Spillera oproti rodině Clock – mezitím, co oni žijí v moderním domě a jejich životní styl téměř ve všem napodobuje styl života lidí z velkého domů, Spiller nemá vyvinutou řeč, používá způsob počítání, který rodina Clock nedokáže rozluštit, a jeho oblečení je velmi staromódní. Odkazy na charakteristické prvky z období Muromači a Edo a pro japonského diváka můžeme označit za informatory, jelikož představují jasný kulturní kód, jehož cílem je zobrazit Spillera jako osobu vyznávající starobylý japonský způsob života, neintegrovaného do současné společnosti.

Ve filmu se taktéž vyskytuje řada stylistických prvků, u kterých dochází ke kontrastnímu zobrazení sousedství dvou kultur v jednom časoprostoru. Takové prvky lze nazvat kulturně ambivalentními – někdy jsou špatně identifikovatelné a v některých případech bývají i mezinárodní. To se vztahuje k dílčím prostředím, které tyto prvky naplňují. Například, domácnost Půjčovničeků, stejně tak jako velký dům, nesou znaky evropské architektury a designu 50. let. (Obrázek 6) Tento dům je umístěn v prostředí japonského města/vesnice, o čemž svědčí nápisy na bráně u příjezdové cesty a ve městě, kterým projíždí Šó na začátku filmu. (Obrázek 7, 8). Jedná se o konstrukční prvek časoprostoru, který napomáhá divákovi zasadit dění filmu do určitého místa a doby. Na zahradě, jak již bylo psáno výše, můžeme spatřit buddhistické japonské sochy, ovšem samotná zahrada nenesou znaky tradičních japonských zahrad – ve filmu nevidíme vodopády nebo rybníky, písečné zahrady, mosty nebo tradiční japonské stromy.⁸⁸ V tomto případě prostředí domů a zahrady

⁸⁷ Soroban je počítadlo původem z Japonska. (GULLBERG, Jan, *Mathematics: From the Birth of Numbers*. W. W. Norton & Company, 1997. s. 1093, [cit. 15-04-2023].

⁸⁸ KUITERT, Wybe. *Japanese Gardens and Landscapes, 1650–1950*. University of Pennsylvania Press, 2017. [cit. 15-04-2023].

nelze přiřknout kulturní náležitost k jedné oblasti, jelikož kombinuje v sobě prvky z obou kultur – britské a japonské.

Ve filmu *Secret World of Arrietty* se interkulturní dialog se odehrává převážně v oblasti vizuálních odkazů, které přispívají ke konstrukci dílčích prostředí. Jedná se o proniknutí japonských prvků a kulturních fenoménů do původně britského díla, kde dochází k zaměňování (jak tomu bylo v případě japonských tradičních přístrojů) nebo částečné kombinaci prvků z původní předlohy a japonské kultury (sochy na zahradě). Taktéž dochází k inspiraci v jiné adaptaci, konkrétně ze seriálu *The Borrowers* britského původu. Následným prohloubení převzaté postavy v kontextu kultury a historie Japonska se utváří odkaz, mířený na japonské publikum.

5.3 Komparace dvou přístupů

Na příkladu filmů *Howl's Moving Castle* Hajaa Mijazakiho a *The Secret World of Arrietty* Hiromasy Jonebajašiho můžeme vidět rozdíly dvou adaptačních přístupů. Slovy samotného Mijazakiho, Hiromasu Jonebajašiho lze označit za mladou generaci tvůrců ve studiu.⁸⁹ Je zřejmé, že nemůžeme generalizovat všechny mladé tvůrce studia pouze dle tvorby jednoho z režisérů, stejně tak jako nelze generalizovat starší generaci podle Hajaa Mijazakiho. Ovšem můžeme porovnat obecné tendence, kterých se drží tito dva tvůrci v adaptačních procesech filmů a vzít v potaz i generační rozdíly, které zde, dle slov Hajaa Mijazakiho, hrají roli především v pohledu na svět a uchopení hlavních témat filmu.⁹⁰

Ve filmu *Howl's moving castle* můžeme spatřit silné autorské otisky signifikantních pro Hajaa Mijazakiho témat. Režisér ponechává mnoho narativních prvků z původní předlohy a přidává aspekt války, který se od poloviny filmu stává hlavním hybatelem narativu celého snímku. Tímto krokem vynechává dominantní

⁸⁹ Mainichi Shimbun, 2009. [online]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20091219165538/http://hochi.yomiuri.co.jp/entertainment/news/20091217-OHT1T00039.htm> [cit. 23-04-2023]

⁹⁰ Mainichi Shimbun, 2009. [online]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20091219165538/http://hochi.yomiuri.co.jp/entertainment/news/20091217-OHT1T00039.htm> [cit. 23-04-2023]

motiv knihy Diany Wynn Jones – mezilidské komunikace a řešení konfliktu pomocí otevřeného dialogu. Tento krok lze interpretovat tak, že absence dialogu může vést k válce, která je vyobrazená ve filmové adaptaci díla.⁹¹ Na základě výše provedené analýzy, lze tvrdit, že film se stává kritikou války obecně, navíc silně podpořenou válečnou situací v Iráku v době, kdy vznikal tento film. Tento kritický podtext vychází z pacifistických postojů Hajaa Mijazakiho, které můžeme spatřit i v jiných filmech tvůrce. Jak popisuje Lindsey Smith ve své esejí, režisér využívá adaptační metodu transformace příběhu, kdy prvky původního díla zůstávají v konečné podobě filmu za účelem, aby doplňovaly další význam, který do toho vkládá autor.⁹²

V tomto případě lze říct, že interkulturní dialog se odehrává na rovině narativních linií (v kardinálních funkcích), kde to není na první pohled zřejmé pro zahraniční (tedy, nejaponské) publikum. Nejsou dostupné studie, které by komparovaly reakci publika na zobrazení války v tomto filmu, nicméně lze předpokládat, že v rámci kulturního kódu historických událostí tyto motivy nabízejí osobnější a víc lokální význam pro japonské diváky oproti například britským.

Velkou výhodou pro interpretaci změn je, že oproti *The Secret World of Arrietty* v tomto filmu nenastávají problémy při přisuzování autorství – režisérem i scenáristou je Hajao Mijazaki, z kapitoly věnující se procesu tvorby tohoto filmu v knize *Turning Point* můžeme spatřit, že za autorskými idejemi stojí v převažující většině případů on.

V druhém filmu této bakalářské práce dochází k pomyslnému „střetu“ dvou tvůrců – režiséra Hiromasy Jonebajašiho a scenáristy Hajao Mijazakiho. Tento střet vzniká v momentě, kdy se snažíme určit autora konkrétních prvků ve filmu a zdá mají specifické rysy charakteristické pro tohoto tvůrce. S ohledem na to, jak signifikantní a uznávanou postavou v anime průmyslu je Hajao Mijazaki, publikum častokrát má tendence přisuzovat Mijazakimu jednotlivé prvky nebo i celá díla, jejichž režisérem není. Nejsou dostupné zdroje, které by poskytovaly nějaké informace o tom, jakým

⁹¹ SMITH, Lindsey. *War, Wizards, and Words: Transformative Adaptation and Transformed Meanings in Howl's Moving Castle*, 2011. *The Projector Journal* [online]. Dostupné z: <https://www.proquest.com/docview/2041699641/fulltextPDF/EEBDOFD033F946ABPQ/1?accountid=16730> [cit. 23-04-2023]

⁹² Tamtéž

způsobem je rozdělená práce ve studiu u projektů, na kterých se podílí více tvůrců. S ohledem na důležitost postavy Mijazakiho, o které se zmiňoval i spoluzakladatel studia Isao Takahata, lze tvrdit, že jeho vliv a postoj k práci ovlivnil i jeho kolegy. Ovšem Mijazaki v kontextu práce Hiromasy Jonebajašiho ve studiu zmiňoval důležitost předání některých příběhů do rukou mladší generace, protože mohou nabídnout divákovi jiný přístup a pohled než ta starší.

Ve filmu *The Secret World of Arrietty*, na rozdíl od předchozího filmu, ihned od úvodních scén můžeme spatřit explicitní prvky zasazení děje do současného Japonska. Vizuální odkazy na kulturní a náboženské fenomény vytváří prvky rozpoznatelné japonským publikem, které jsou součástí každodenního života. Diváci neobeznámení s původní předlohou mohou spatřit prolínání těchto prvků se západními motivy a stylistickými odkazy – domácnost, ve které jsou přítomné předměty charakteristické pro západní interiér, nebo zahrada, která neodpovídá vzhledu tradiční japonské zahrady.

Film se drží narativní linie původní předlohy a nezasahuje do změn v kardinálních funkcích, ovšem v rámci katalyzátorů se tvůrcům otevírá prostor pro kreativní interpretace. Kombinace vizuálních motivů z prostředí země původní předlohy a země, ve které je dílo adaptováno, vytváří interkulturní dialog, který na rozdíl od *Howl's Moving Castle* se odehrává na úrovni katalyzátorů. Taktéž můžeme najít otisky interkulturní adaptace v obsahových prvcích, v oblasti interakcí postav – odkazy na historické dědictví japonské kultury nabízí pro diváky filmu hlubší rovinu infiltrace příběhu do jimi žitých reálií.

6. Závěr

Po vyhodnocení analytické části této bakalářské práce prostřednictvím příkladů filmů *Howl's Moving Castle* a *The Secret World of Arrietty* můžeme vidět rozdíly ve dvou adaptačních přístupech. Vzhledem k většímu množství děl, která vznikla pod vedením Hajaa Mijazakiho, je jeho autorský styl mnohem jasněji rozpoznatelný – válečná tematika, protagonistky převážně ženského pohlaví a

propojení přírody a technologií jsou neodmyslitelnou součástí většiny jeho filmů. Tyto motivy můžeme nalézt i v *Howl's Moving Castle*, kde v rámci adaptačního procesu narativní linka díla získala nový podtext právě díky signifikantním obsahovým prvkům přidaných autorem.

V případě Hiromasy Jonebajašiho je náročnější určit jeho specifický styl, jelikož konkrétně ve filmu *The Secret World of Arrietty* autorskou celistvost narušuje přítomnost scénáristy Hajaa Mijazakiho. Ovšem, dle komentářů Mijazakiho o jejich spolupráci, můžeme usoudit, že přístup Jonebajašiho hraje důležitou roli v procesu tvorby filmu. Oproti interkulturnímu dialogu v *Howl's Moving Castle* je kladen větší důraz na japonské kulturně-historické odkazy, které napomáhají explicitněji zasadit dílo do japonské reality. Interkulturní adaptační změny nezasahují do kardinálních funkcí, ale zůstávají v katalyzátorech jako doplnění původního, téměř nezměněného příběhu.

V procesu adaptace, tyto dva filmy rozšiřují původní narativní linii knižních předloh interkulturním dialogem. Ať už se jedná o osobní reflexi autora jemu blízkých témat, nebo dodržení tematicko-stylistických tradic studia, díla nabízejí prohloubení příběhu o lokální a specifické formální, stylistické nebo obsahové prvky, které reflektují historii, estetiku a kulturní pozadí Japonska.

7. Seznam použitých pramenů a literatury

7.1 Prameny

- 1) *Howl's Moving Castle* [česky Zámek v oblácích] [film]. Režie Hajao MIJAZAKI. Japonsko, 2004.

- 2) JONES, Diana Wynne. *Howlův putující zámek*. Praha: Volvox Globator, 2011. ISBN 978-80-7207-828-8.
- 3) MIYAZAKI, Hayao. *Starting Point: 1979-1996*. USA: VIZ Media, 2014. ISBN 1421561042.
- 4) MIYAZAKI, Hayao. *Turning Point: 1997-2008*. USA: VIZ Media, 2021. ISBN 1974724506.
- 5) NORTON, Mary. *Pidilidi*. Ilustroval František SKÁLA. Praha: Albatros, 2006. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-01990-6.
- 6) *The Secret World of Arrietty* [česky Arrietty ze světa půjčovníků] [film]. Režie Hiromasa Jonebajaši. Japonsko, 2010.

7.2 Literatura

- 7) MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Clarendon Press, 1996. ISBN 978-0198711506.
- 8) METZ, Christian, *Imaginární signifikant*. Český filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-064-5.
- 9) ODDEL, Colin. *LE BLANC Michelle*. Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata [online]. ISBN: 978-1-8434-4489-3. Dostupné z: <https://img-gorod.ru/27/859/2785943.pdf>
- 10) MCDONALD, Roslyn. *Studio Ghibli Feature Films and Japanese Artistic Tradition*. [online]. [cit. 12-10-2022] Dostupné z: https://www.andrew.cmu.edu/course/98233/docs/RoslynMcDonald_Ghibli.pdf

- 11) WELLS, Paul. *Understanding Animation*. Routledge, 1998. ISBN 9780415115971.
- 12) ROBINSON, Joan G. *When Marnie Was There*, 2014, Velká Británie. HarperCollins Publisher. ISBN 9780007591350
- 13) MCCARTHY, Helen, 1999. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. ISBN 978-1-880656-41-9
- 14) FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. [cit. 10-11-2022] ISBN 978-0-520-25362-9. Dostupné z: <https://archive.org/details/pandemoniumparad0000fost/page/13/mode/2up>
- 15) WILSON, Andrew Norman. *After the Victorians: The Decline of Britain in the World*. Picador, 2006. ISBN 978-0312425159.
- 16) SHUNSUKE, Sugita. *Nature and Asian Pluralism in the work of Miyazaki Hayao*, 2015. [online]. Dostupné z: <https://www.nippon.com/en/in-depth/a03903/#> [cit. 13-11-2022]
- 17) BARTHES, Roland. *Introduction to the Structural Analysis of Narratives*. Fontana/Collins: Glasgow, 1977. ISBN 978-0704404564.
- 18) CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press, 1978. ISBN 978-0801491863.
- 19) LE BLANC, Michelle a Colin ODELL. *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. 2. vydání. Kamera Books, 2020. ISBN 0857303562.
- 20) LIN, Chia-Ling. *From Novel to Film: The Adaptation of The Borrowers in the Japanese Animation Arrietty*. Case study, University of Taipei. [cit. 13-04-2022]

- 21) HUTCHEON, Linda. Teória adaptácie. Janáčková akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7460-027-2.
- 22) ORR, Christopher. The Discourse on Adaptation. Wide Angle, 1984.
- 23) JIA, Ng Yao. Intertextuality in the socio-cultural elements of Howl's moving castle, 2019. Disertační práce. Dostupné z: http://studentsrepo.um.edu.my/10570/3/Ng_Yao_Jia_%E2%80%93_Dissertation.pdf [cit. 13-04-2022]
- 24) SCHOTTER, Jesse. Howl's Moving Castle” Is the Perfect Read If You're Struggling Under Pandemic Housework [online]. Electric Literature, březen 2021. Dostupné z: <https://electricliterature.com/howls-moving-castle-is-the-perfect-read-if-youre-struggling-under-pandemic-housework/> [cit. 12-10-2022].
- 25) Contextualizing The Classics [online]. Bookishly Bright, červen 2021. Dostupné z: <https://bookishlybright.com/2021/07/03/contextualizing-the-classics-the-borrowers-and-front-desk/> [cit. 12-10-2022].
- 26) LITTEN, Frederic S. Animated Film In Japan Until 1919 [online]. ISBN: 978-3-7448-3052-2. Dostupné z: <https://litten.de/fulltext/nipper.pdf> [cit. 12-10-2022].
- 27) YOSHIRO, Tamura. Japanese Buddhism: A Cultural History. [cit. 12-10-2022]. ISBN 4333016843 [cit. 12-10-2022].
- 28) FUJIMOTO, Maria. Ikigai and Other Japanese Words to Live by. [cit. 12-10-2022]. ISBN: 1524853844 [cit. 12-10-2022].

- 29) Ghibli 101: Present, Past, Future [online]. Nausicaa.Net. Dostupné z: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/ghibli101.html> [cit. 12-10-2022].
- 30) JENKINS, David, 2016. Hiromasa Yonebayashi „The history of Studio Ghibli is also a a history of myself“ [online]. Dostupné z: <https://lwlies.com/interviews/hiromasa-yonebayashi-when-marnie-was-there/> [cit. 12-10-2022].
- 31) KELLY, Stephen, 2022. Princess Mononoke. The masterpiece that flummoxed the US [online]. BBC Culture. Dostupné z: <https://www.bbc.com/culture/article/20220713-princess-mononoke-the-masterpiece-that-flummoxed-the-us> [cit. 13-10-2022].
- 32) Mainichi Shimbun, 2009. [online]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20091219165538/http://hochi.yomiuri.co.jp/entertainment/news/20091217-OHT1T00039.htm> [cit. 13-10-2022]
- 33) BRADSHAW, Nick, 2016. When Marnie Was There (2014) House of the Spirits [online]. Sight and Sound. Dostupné z: <https://scrapsfromtheloft.com/movies/when-marnie-was-there-house-of-the-spirits-nick-bradshaw/> [cit. 13-10-2022]
- 34) WECKS, Erik. A Reminder that Hayao Miyazaki Isn't the Only Director at Studio Ghibli [online]. Wired, květen 2012. Dostupné z: <https://www.wired.com/2012/05/only-yesterday/> [cit. 13-10-2022]
- 35) GENECOV, Max. The Ghibli Gap: How Hayao Miyazaki estranged his studio from anime culture [online]. Polygon, květen 2020. Dostupné z: <https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/26/21269833/hayao-miyazaki-studio-ghibli-anime-otaku-culture-manga-influences> [cit. 13-10-2022]

- 36) FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. ISBN 978-0-520-25362-9. Dostupné z: <https://archive.org/details/pandemoniumparad0000fost/page/13/mode/2up> [cit. 10-11-2022]
- 37) REIDER, Noriko T. *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present* [online]. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/j.ctt4cgpqc.7?seq=3#metadata_info_tab_contents [cit. 11-11-2022]
- 38) BELLOT, Gabrielle, 2016. *The Magic of Miyazaki Literary Imagination*. [online]. Dostupné z: <https://lithub.com/the-magic-of-miyazakis-literary-imagination/> [cit. 11-11-2022]
- 39) BOSE, Swapnil Dhruv, 2020. *Studio Ghibli's Hayao Miyazaki names the essential 50 books to read to your children*. [online]. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/studio-ghibli-hayao-miyazaki-50-favourite-children-books/> [cit. 12-11-2022]
- wils
- 40) WILSON, Andrew Norman. *After the Victorians: The Decline of Britain in the World*. Picador, 2006. ISBN 978-0312425159.
- 41) MA, Joe. *The Analysis of „Miyazaki Hayao and the Aesthetic of Imagination“*. [online]. Dostupné z: <https://www.boisestate.edu/presidents-writing-awards/an-analysis-of-miyazaki-hayao-and-the-aesthetic-of-imagination/> [cit. 07-12-2022]
- 42) SAKURAI, Toshiko. *Art, Beauty and Tragedy: The Legacy of Isao Takahata*. [online]. Dostupné z: <https://voyapon.com/art-beauty-and-tragedy-the-legacy-of-isao-takahata/> [cit. 07-12-2022]
- 43) JOHNSON, Allen H. *It Must Be Light Enough To Fly: Technologies of Freedom in the Castle Films of Miyazaki Hayao*, 2014. [cit. 13-11-2022]

- 44) NAVAS, Christina Espejo. The New Fairy Tale: Subverting Genre and Characterization in Diana Wynne-Jones Howl's Moving Castle and its Film Adaptation [online]. Barcelona, 2021. Dostupné z: https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2021/255182/EspejoNavasCristina_TFM2_021.pdf. Magisterská práce. Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Filologia Anglesa i de Germanística [cit. 07-12-2022]
- 45) KAPLÁNKOVÁ, Barbora. Studio Ghibli a Hayao Miyazaki jako auteur: Analýza průchozích témat a časoprostoru [online]. Olomouc, 2020. Dostupné z: <https://theses.cz/id/0kp7k5/>. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. [cit. 07-12-2022]
- 46) BARTEČEK, Ivo. Environmentalismus a mono no aware v díle Hajao Mijazakiho [online]. Olomouc, 2010. Dostupné z: <https://theses.cz/id/wbiot3/>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta [cit. 09-12-2022]
- 47) BĚLECKÁ, Tereza. Vliv anime na vznik a formování subkultury otaku [online]. Brno, 2014. Dostupné z: <https://theses.cz/id/79kfrr/>. Bakalářská práce. Masaryková Univerzita, Filozofická fakulta [cit. 09-12-2022]
- 48) GRYNKYUKOVÁ, Irena. Recepce mediálních strategií využívaných k propagaci japonské kultury v ČR. Praha, 2021. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/127612>. Magisterská práce. Univerzita Karlova [cit. 09-12-2022].
- 49) METZ, Christian, Imaginární signifikant. Český filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-064-5.
- 50) HUTCHEON, Linda. Teória adaptácie. Janáčková akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7460-027-2.

- 51) IDLIS, Julia. Úvod do teorie adaptace [online]. Dostupné z: <https://studylib.ru/doc/3656154/klyuchevye-ponyatiya-kursa-%C2%ABvvedenie-v-teoriyu-e-kranizacii> [cit. 20-01-2023]
- 52) Takashi Murakami, Artnet [online]. Dostupné z: <https://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/biography> [cit. 14. 4. 2023].
- 53) Yayoi Kusama, Tate [online]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artists/yayoi-kusama-8094> [cit. 14. 4. 2023]
- 54) Kendzaburo Oe, The Nobel Prize [online]. Dostupné z: <https://www.nobelprize.org/prizes/literature/1994/oe/biographical/> [cit. 14. 4. 2023].
- 55) CAVALLARO, Dani. The animé of Hayao Miyazaki, 2006. ISBN 978-0-7864-5129-6. [cit. 05-03-2023]
- 56) GULLBERG, Jan, Mathematics: From the Birth of Numbers. W. W. Norton & Company, 1997. ISBN 978-0393040029.
- 57) KUITERT, Wybe. Japanese Gardens and Landscapes, 1650–1950. University of Pennsylvania Press, 2017. ISBN: 978-0812244748
- 58) SMITH, Lindsey. War, Wizards, and Words: Transformative Adaptation and Transformed Meanings in Howl's Moving Castle, 2011. The Projector Journal [online]. Dostupné z: <https://www.proquest.com/docview/2041699641/fulltextPDF/EEBD0FD033F946ABPQ/1?accountid=16730> [cit. 23-04-2023]

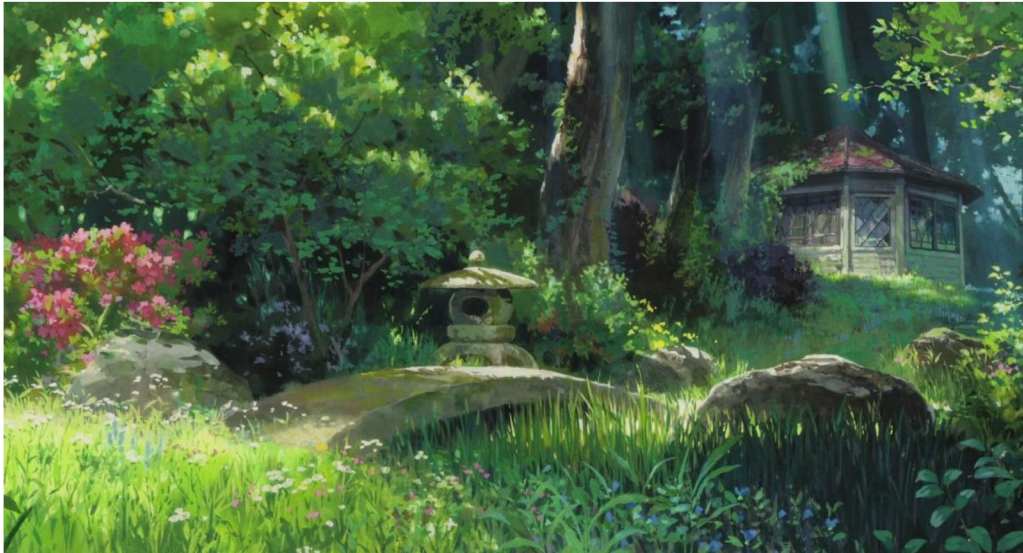
8. Přílohy



Obrázek 1

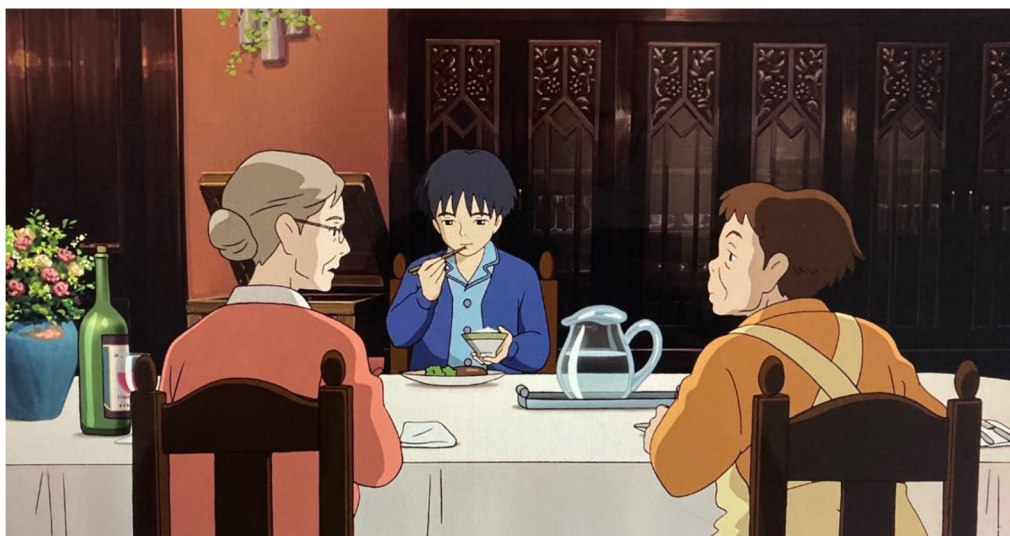
Reddit [online]. Dostupné z:

https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/qtosjy/in_howls_moving_castle_2004_sophies_home_town_was/
[cit. 8. 5. 2023]



Obrázek 2

Netflix [online]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/> [cit. 8. 5. 2023]



Obrázek 3

Netflix [online]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/> [cit. 8. 5. 2023]



Obrázek 4

Netflix [online]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/> [cit. 8. 5. 2023]



Obrázek 5

Netflix [online]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/> [cit. 8. 5. 2023]



Obrázek 6

Netflix [online]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/> [cit. 8. 5. 2023]



Obrázek 7

Netflix [online]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/> [cit. 8. 5. 2023]

NÁZEV:

Interkulturní dialog ve filmech *Howl's Moving Castle* a *The Secret World of Arrietty* z produkce studia Ghibli

AUTOR:

Polina Berdieva

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Barbora Kapláňková.

ABSTRAKT:

Tato bakalářská práce je věnovaná analýze interkulturního dialogu v adaptacích britské dětské literatury z produkce Studia Ghibli, konkrétně filmy „*Howl's Moving Castle*“ a „*The Secret World of Arrietty*“. Po dohodě se školitelkou, z časových důvodů byl vypuštěn původně zařazený film „*When Marnie Was There*“. Předmětem zkoumání jsou formální, obsahové a tematické prvky japonské a západní kultury a způsob, jakým s nimi tvůrci pracují. Taktéž je věnovaná pozornost problematice určení autorství ve studiu Ghibli. K analytickému výkonu byla využita metoda komparativní analýzy, která pracuje s původními texty za účelem srovnání literárního díla s filmovou adaptací. Komparativní analýza vychází z metodologie, která je popsána Brianem McFarlaneem v jeho knize „*Novel to film: An Introduction to The Theory of Adaptation*“. Cíl této bakalářské práce byl naplněn pomocí analytického zhodnocení, které napomohlo pochopit jaké narativní a vizuální postupy jsou využívány studiem Ghibli k tomu, aby propojily západní a východní kulturu.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Studio Ghibli, anime, komparativní analýza, interkulturní adaptace

TITLE:

Intercultural dialogue in *Howl's Moving Castle* and *The Secret World of Arrietty*
produced by Studio Ghibli

AUTHOR:

Polina Berdieva

DEPARTMENT:

The Department of Theatre and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Barbora Kaplanková

ABSTRACT:

This bachelor thesis is devoted to the analysis of intercultural dialogue in adaptations of British children's literature produced by Studio Ghibli, namely the films "*Howl's Moving Castle*" and "*The Secret World of Arrietty*". Subject of study will be the formal, content and thematic elements of Japanese and Western culture and the way the creators work with them. Also, attention is paid to the issue of determining authorship in Studio Ghibli. For analytical performance was used the method of comparative analysis, which works with original texts in order to compare a literary work with a film adaptation. Comparative analysis is based on the methodology described by Brian McFarlane in his book "*Novel to film: An Introduction to The Theory of Adaptation*". The aim of this bachelor thesis was fulfilled through analytical evaluation, which helped to understand what narrative and visual methods are used by Studio Ghibli to connect western and Eastern cultures.

KEY WORDS:

Studio Ghibli, anime, comparative analysis, intercultural adaptation