UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

NARATIVNÍ LABYRINTY SATOSHI KONA
SATOSHI KON´S LABYRINTHS OF NARRATION

Diplomová práce

Bc. Irena Chmelová
obor: Teorie a dějiny dramatických umění

Vedoucí práce: Mgr. Petr Bilík, Ph.D.

Olomouc 2010

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracovala samostatně, pouze s použitím uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 2. 5. 2010 ……

Poděkování:

Chtěla bych poděkovat Mgr. Petru Bilíkovi, Ph.D. za vedení práce, Mgr. Veronice Klusákové za konzultace, cenné rady a trpělivost, Mgr. Karlu Šebelovi, Ph.D. za podporu a Jiřímu Foglovi za pomoc při korektuře.

Obsah

1. Úvod 4
1.1 Animace, anime a Satoshi Kon 7
2. Příběh, vyprávění, narativní strategie a Satoshi Kon 11
2.1 Klasická narace a postklasický film 12
2.2 Narativ v anime 13
2.2 Narativní strategie v animovaném filmu 16
2.2.1 Metamorfóza (Metamorphosis) 17
2.2.2 Kondenzace (Condensation) 17
2.2.3 Synekdocha (Synecdoche) 18
2.2.4 Symboličnost a metafora (Symbolism and metaphor) 19
2.2.5 Výstavba (Fabrication) 20
2.2.6 Asociativní vztahy (Associative relations) 20
2.2.7 Zvuk (Sound) 21
2.2.8 Herectví a performance (Acting and performance) 22
2.2.9 Choreografie (Choreography) 24
2.2.10 Penetrace (Penetration) 25
2.3 Narativní labyrint v Konových filmech 25
3. Hranice, jejich překračování, průvodci a nápovědy 30
3.1 Alternativní realita neboli jiný svět 30
3.2 Průvodci aneb bedekr labyrintem 37
3.3 Topos vchodu aneb králičí nora a dvířka jako v Alence 41
4. Intermedialita a intertextualita 46
4.1 Film ve filmu a film o filmu 47
4.1.1 Millenium Actress 48
4.1.2 Perfect Blue 50
4.1.3 Paprika 51
4.2 Virtuální realita, kyberprostor a internet 53
4.3 Sliding motion 54
4.4 Virtuální zrcadlo 55
4.5 Intertextualita 58
5. Psychoanalytická říše divů 65
5.1 Svět je sen a sen je skutečnost 67
5.1.1 Problematika snu a sen v umění 67
5.1.2 Sen jako druhý život 70
5.2 Dvojníci, halucinace a postavy 72
5.2.1 Postava dvojníka a dvojnictví 73
5.2.1.1 Dvojník v Perfect Blue 75
5.2.1.2 Dvojník jako alter ego a avatar v Paprice 76
5.2.1.3 Dvojnictví jako setkání v Millenium Actress 79
6. Závěr 80
7. Použitá literatura 81
8. Použité prameny 84

1. Úvod

Tato práce je věnována filmům Satoshi Kona[1], jednoho z významných režisérů japonského animovaného filmu. Z jeho filmografie se zaměříme pouze na tři filmy, jeho debut *Perfect Blue*[2], dále *Millenium Actress*[3] a *Papriku*[4]. Tyto filmy spojují podobné motivy, jako je například překračování hranic a intermedialita. Také mají společného jmenovatele v těžce rekonstruovatelné fabuli a složitě vystavěném syžetu. Pro lepší pochopení jeho filmů z naratologického hlediska by nám mělo pomoci přiblížení jeho narativních principů a jejich vymezení oproti klasické naraci, čemuž se budeme věnovat v první části práce. Následně si přiblížíme téma hranic v Konových filmech, které úzce souvisí s prostorem jiných světů a prostředím jako takovým. Na to navážeme kapitolou o intertextualitě a intermedialitě, což jsou stěžejní motivy, které se v Konových filmech objevují. Intermedialita v Konově podání slouží k rozpolcenosti osobnosti postav filmů, a proto celou problematiku ovlivňování narativu i narace skrze motivické linie uzavřeme zkoumáním psychoanalytických vlivů nejen na hrdiny Konova anime, ale také na filmy samotné.

K analýze vztahů zobrazených témat v Konových filmech k naraci si propůjčíme teorie Davida Bordwella[5], jež sepsal v knize *Naration in the Fiction Film*[6], především v relacích

[1] Satoshi Kon se narodil 12. října 1963 v Sapporu hlavním městě, jednoho z japonských ostrovů Hokkaido. Od dětství byl nadšený fanoušek televizních show, amerických kreslených seriálů a vášnivý čtenář manga příběhů. Formovaly ho např. *Astro Boy, Space Battleship Yamato, Heidi*. Střední školu začal studovat na Junior High School. Roku 1982 zakončil středoškolské vzdělání na Kushiro Koryo High School. Po střední škole odešel do Tokia, kde navštěvoval katedru Visual Communication Design na Musashino Art University, studium vysoké školy ukončil v roce 1987. Z počátku se věnoval klasické malbě a ilustracím, později i manze. Debutoval v roce 1985 jako karikaturiska v časopise *Young (Yangu Magajin)*. Již během vysokoškolských studií napsal a nakreslil mangu Toriko, se kterou vyhrál cenu Superior Newcomer vyhlášenou časopisem Young, ale ani to mu nezaručilo okamžité zaměstnání po ukončení univerzity. Některé krátké příběhy vydal na své vlastní náklady, například příběh ze středověkého Japonska Waira. Svou první vázanou knihu vydal v roce 1990 u nakladatelství Kodansha; byla to původně manga *Kaikisen* (taktéž známa jako *The Tropics*, zpracovávající lidovou pověst o mořských lidech, která vycházela jednou týdně v časopise *Young Magazine*, vydávaném taktéž nakladatelstvím Koshanda. Vytvořil manga verzi filmu Katsuhira Otoma *World Apartment Horror* (*Waarudo Apaatomento Horaa)*, která vyšla knižně v roce 1991. V časopise *Animage* v roce 1994 vycházel jeho seriál *Seraphim 266,613,336 Wings*, na kterém spolupracoval s Oshiim. Rok na to začala vycházet série *OPUS*, která zůstala nedokončena stejně jako *Seraphim*. Na svém prvním anime začal pracovat v roce 1992, kdy jako scenárista spolupracoval na trilogii *Memories*, jejímž producentem byl Otomo. Scénář vytvořil pro první epizodu této antologie nazvanou *Magnetic Rose*. S Katsuhirem Otomou spolupracoval i na dalších projektech. Kon například vytvářel filmové pozadí u filmu Roujin Z, který Otomo produkoval a který režíroval Hiroyuki Kitakubo. Po skončení prací na Roujin Z vytvořil scénář pro pátou epizodu seriálu *JoJo Bizzarre Adventures*. Layout pro *Run Melos* (1992), layout a pozadí pro film Mamoru Oshiiho *Patlabor 2* (1993).

[2] Perfekt Blue, Satoshi Kon, Japonsko, 1998.

[3] Millenium Actress, Sennen joyû, Satoshi Kon, Japonsko, 2001.

[4] Paprika. Satoshi Kon, Japonsko, 2006.

[5] Dalším možným teoretikem na poli naratologie je Seymour Chatman, avšak pro vymezení Konových filmů

vztažených ke klasické naraci a odlišnostem ve vybraných filmech. Dále se u Bordwella budeme inspirovat jeho teoriemi o narativních mezerách, jež jsou ve filmu utvářeny, a budeme je aplikovat na filmy, jež jsou předmětem této práce. Vzhledem k tomu, že David Bordwell své teorie rozpracovává na příkladech klasického hraného narativního filmu především z anglosaského prostředí, budeme se opírat i o poznatky Paula Wellse z knihy *Understanding Animation*[7], kde v kapitole Narativní strategie přichází s konceptem narativních procesů, které jsou specifické pro animovaný film.

Součástí metody bude i zohlednění problému reprezentace stěžejních tematických linií filmů, jako je otázka dvojnictví, zrcadla, labyrintu, hranic či filmu ve filmu. Zde budeme vycházet z prací Williama O. Gardnera[8] a Meg Rickardsové[9], kteří se touto problematikou zabývají přímo v Konových filmech. Gardnerova práce „The Cyber Sublime And The Virtual Mirror: Information and Media In The Works Of Oshii Mamoru and Kon Satoshi" zpracovává otázku existence virtuálního zrcadla ve všech Konových audiovizuálních dílech. Gardner virtuální zrcadlo aplikuje na všechny tematické roviny, jimiž se tato práce bude zabývat. Stať Rickardsové s názvem „Screening Interiority: Drawing on the Animated Dreams of Satoshi Kon´s Perfect Blue" se zabývá problematikou snu pouze na jednom z Konových filmů, avšak její poznatky o Konových narativních postupech je možné vztáhnout i na ostatní filmy. Důležitým zdrojem informací o Konových filmech obecně je kniha *Satoshi Kon, the Illusionist*[10], kterou napsal britský filmový publicista a recenzent Andrew Osmond. Věnuje se komplexně nejen osobě Satoshi Kona, jeho uměleckým začátkům, ale také dosavadní Konově audiovizuální tvorbě, tedy včetně televizního seriálu *Paranoia Agent*[11]. Tato kniha je tedy nejpřínosnějším zdrojem informací. Osmond se soustředí nejen na okolnosti vzniku filmů, ale také filmy analyzuje a komparuje podle tematických linií s obdobnými filmy. V poznámkách k filmům můžeme nalézt mnoho zajímavých informací ohledně zobrazované skutečnosti, jako

---

oproti klasickému narativu jsou vhodnější poznatky Davida Bordwella.

[6] BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film.* Wisconsin: Univ of Wisconsin Press, 1985. 384 s. ISBN 9780299101749.

[7] WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 9. vyd. London: Routledge, 269 s. ISBN 978-0-415-11597-1.

[8] GARDNER, William O. The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi. *Canadian Journal of Film Studies* 18, 2009, č. 1, s. 44-70.

[9] RICKARDS, MEG. Screening Interiority: Drawing on the Animated Dreams of Satoshi Kon´s Perfect Blue. *IM: Interactive Media*, 2006, č. 2, s. 1-21 ISSN 1833-0533.

[10] OSMOND, Andrew. *Satoshi Kon: the illusionist.*1. vyd. Berkley: Stone Bridge Press, 2009, 128 s. ISBN 978-1933330-74-7.

[11] Paranoia Agent, Môsô dairinin, Satoshi Kon, Japonsko, 2005.

jsou aluze na již existující díla, tvůrčí souvislosti a inspirace Konovy tvorby atd. Osmond ve své knize čerpá z téměř všech jemu jazykově dostupných materiálů a zároveň i ze svých poznatků, které získal při osobním interview se Satoshi Konem. Z této knihy budeme čerpat především Osmondovy poznatky o vztazích mezi Konovými filmy a ostatními audiovizuálními díly.

Satoshi Konovi nebo jeho filmům je věnováno několik encyklopedických hesel v naučných slovnících věnovaných japonské animované tvorbě či asijskému filmu vůbec[12]. Práci Satoshi Kona zohledňují i antologie textů[13] věnovaných anime a manga kultuře. Přínosným kritickým způsobem nás s anime obeznamuje sborník *Cinema Anime, Critigal Engagements with Japanese Animation*, editovaný Stevenem T. Brownem. Filmy Satoshi Kona zde zpracovala profesorka japonských studií Susan Napierová v kapitole „'Excuse Me, Who Are You?': Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Kon Satoshi". Jak již sám název napovídá, Napierová se věnuje ženským postavám, které jsou z pravidla hlavními hrdinkami v Konových filmech. Tvorbě Satoshi Kona se také věnuje několik na internetu dostupných diplomových prací od studentů amerických univerzit, kde byly některé z Konových filmů uvedeny do kin. Diplomová práce Alexandera Kirsta nazvaná „Anchors Aweigh: The

[12] Jedná se o díla*: Anime Classics Zettai!: 100 Must-See Japanese Animation Masterpieces* (Brian Camp, Julie Davisová, 2007), *Anime Interviews: the First Five Years of Animerica, Anime & Manga Monthly (1992-97)* (Trish Ledouxová, 1997), *The Complete Anime Guide: Japanese Animation Film Directory & Resource Guide* (Trish Ledouxová, Doug Ranney, Fred Patten, 1997), *Understanding Manga and Anime* (Robin E. Brenner, 2007), *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination* (Anne Allisonová, 2006*), Asian Cinema: A Field Guide* (Tom Vick, 2007), *Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs To Know* (Gilles Poitras, 2001). Encyklopedie *Directory of World Cinema: Japan* (John Berra, 2010) nám přináší další krátké zpracování Konova filmu, *Tokyo Godfathers*, napsané Alexanderem Zahltenem. Ještě kratší pozastavení se nad Konovými filmy je v *Animated Movies Facts, Figures & Fun* (John Grant, 2006). Stejně tak jsou Konovy filmy *Tokyo Godfathers* a *Millenium Actress* zpracovány v encyklopedii *The Anime Encyclopedia: a Guide To Japanese Animation Since 1917* (Jonathan Clements, Helen McCarthy, 2001). *Millenium Actress* je také zařazeno do publikace *The Animated Movie Guide* (Jerry Beck, 2005). Konova tvorba na poli mangy je encyklopedickým heslem přiblížena na s. 226-229 knihy *Manga Design* (Masanao Amano, Julius Wiedemann, 2004). A v neposlední řadě je to *The Cinema of Japan & Kore*a (Justin Bowyer, 2004), na jejímž vzniku se podíleli odborníci z celého světa.
V knize *Flowers From Hell* (Jim Harper, 2009) je film *Perfect Blue* zařazen vedle dalších snímků do kapitoly Psychos and Serial Killers.. Odborná publikace *Anime and Memory: Aestethic, Cultural and Thematic Perspectives* (Dani Cavallaro, 2009) je knihou, jak již sám název napovídá, zpracovávající tematiku vzpomínek či paměti v japonském animovaném filmu. Vzpomínky jsou hlavním tématem v Konově filmu Millenium Actress a jemu je také věnována kapitola Memory and Desire. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation* (Patrick Drazen, 2002) je knihou, která tvoří průřez tematikou a tradičními vyobrazeními komparativní metodou. Satoshi Konovi, přesněji řečeno postavě Mimi Kirigoe z *Perfect Blue*, je věnována pozornost v kapitole „The Starmaker Machinery: Anime and Idol."

[13] *Watching Anime, Reading Manga* je antologií textů, které po dvacet pět vycházely v amerických časopisech věnovaných animované tvorbě *Animation Magazine*, *Animation World Magazine*, *Fantagraphics* atd. Texty uspořádal Fred Patten a jsou přehledem jak o vybraných jednotlivých filmech, tak i například o animovaném průmyslu v Japonsku a japonské kultuře vůbec. O filmech Satoshi Kona zde můžeme nalézt článek k Millennium Actress (s. 364) a Perfect Blue (s. 368).

Aesthetic of Surface in the Films of Kon Satoshi“[14] se věnuje estetice všech Konových filmů dle tematického rozdělení. Práce George Andrewa Steye „Elements of Realism in Japanese Animation“[15] rozebírá způsoby zobrazení vedle Kona i u tvorby Mamoru Oshiiho a Haya Miazakiho. Neopomenutelný přínos na poli bádání v japonské audiovizuální tvorbě mají i odborné periodické publikace[16].

1.1 Animace, anime a Satoshi Kon

Animace je fenoménem, který stojí na počátku kinematografie jako takové a společně s ní se také vyvíjí. V současné době čím dál více expanduje do hraného filmu skrze nové postupy, například motion capture[17], a stírá hranice mezi tím, co je animované a co je hrané živým hercem. Přesto je nezbytné se věnovat animovanému filmu jako svébytnému druhu, a dokazovat „jeho rovnocennost ostatním audiovizuálním uměním“[18]. Narativní animované filmy se dají podle užité technologie a materiálu dělit na mnohá odvětví, například film loutkový, my se zaměříme na animovaný film kreslený, potažmo kombinovaný s CGI technikou[19]. Tyto dva postupy výroby animovaného filmu jsou v současné době dominantní především díky produkci studia Pixar i jiných velkých amerických studií, využívající CGI technologie. Kreslený animovaný film je zastoupen další velmocí na poli animovaného

[14] KIRST, Alexander. *Anchors Aweigh: The Aesthetic of Surface in the Films of Kon Satoshi*. Dipolomová práce, The Honors College, Wesleyan University. Middletown: Wesleyan University, 2008.

[15] STEYE, George Andrew. *Elements of Realism in Japanese Animation.* Diplomová práce, Graduate School of The Ohio State University. Ohio: The Ohio State University, 2009.

[16] Časopis *Mechademia* vycházející pod záštitou University of Minnesota se jednou ročně věnuje pouze anime. Každé číslo je tematicky ohraničené, jeho editorem je Frenchy Lunningová a v redakční radě je mnoho výše zmíněných autorů knih o japonském animovaném filmu, například Trish Ledouxová, Patrick Drazen, Susan Napierováová. K Satoshi Konovi můžeme nalézt článek v ročníku čtyři od Timothy Perpera a Marthy Cornogové („Psychoanalytic Cyberpunk Midsummer Night's Dreamtime: Kon Satoshi's *Paprika")*. Nové poznatky o animované tvorbě vůbec přináší i elektronický časopis o historii a teorii animace *Animation Studies* editovaný Nicholou Dobsonovou. V redakční radě tohoto žurnálu působí například Paul Ward, Paul Wells a Caroline Ruddellová. Inspirující články lze nalézt i v periodikách věnujících se obecně filmové tvorbě jako je kupříkladu *Canadian Journal of Film Studies*. Mnohé citované články také pochází z časopisů věnujících se primárně jinému oboru než filmovému a jasně dokazující interdisciplinárnost Konových filmů.

[17] Motion Capture je technologie pomocí níž lze digitálně snímat pohyby aktéra a následně skutečný obraz herce ve speciálním programu upravit. Například vytvoření postavy Gluma z *Pána prstenů: Společenstvo prstenu* (Peter Jackson, Nový Zéland/USA, 2001) je výsledkem použití této techniky záznamu.

[18] SURMANOVÁ, Kateřina. Animace je hra, která se hraje sama. Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim. *Iluminace 21*, 2009, č. 4, s. 113-119. ISSN 0862-397X.

[19] CGI technika je zkratkou z anglického výrazu Computer-generated imagery. Tento výraz je používán pro využívání počítačové grafiky, převážně tří-dimenzionální, a počítačem vytvořených speciálních efektů ve filmu jak hraném, tak animovaném (definice na <http://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery>).

audiovizuálního díla Japonskem. Ačkoli i mnozí japonští tvůrci využívají počítačovou technologii, jde převážně o její použití pro dotvoření například interiérů a spojují ji s dvojrozměrnou kresbou.

Japonská animace je všeobecně známá pod pojmem anime[20]. Anime se stalo fenoménem, jehož popularita v celosvětovém měřítku neustále stoupá. Přispělo k ní i ocenění filmu *Cesta do fantazie* od režiséra Haya Miyazakiho[21] Americkou filmovou akademií. Vedle tohoto režiséra jsou po celém světě známá například díla tvůrců, jakými jsou Mamoru Oshii, Katsuhiro Otomo a Osamo Tezuki. Neopomenutelný přínos k oblíbenosti japonské animované audiovizuální tvorby měly a mají televizní seriály, například Pokemon, které si získaly velkou řadu fanoušků, jež se označují japonským slovem otaku. Animace, stejně jako komiks a kresba, se stala nedílnou součástí japonské, potažmo asijské pop kultury. Jednotlivé prvky z těchto druhů se ovlivňují a prostupují navzájem, ale také vstupují do tvorby hraného filmu, aniž by ztrácely svou suverenitu a jedinečnost. V těchto podmínkách světového rozmachu anime začínal tvořit i Satoshi Kon, jehož tvorbě se nadále budeme věnovat.

Satoshi Kon patří mezi významné tvůrce současného japonského animovaného filmu, kteří začali psát historii postmoderního přístupu k této formě. Již svým debutem, film *Perfect Blue,* na sebe upozornil nejen diváky, ale také filmové kritiky a teoretiky. Jeho tvorba až na dvě výjimky, uvedení filmu *Paprika* a *Tokijští kmotři*[22] do videodistribuce, minula český prostor. Jeho přístup k filmové formě a jeho postupy jsou považovány za inovativní. Jeho filmy si rozebereme na třech filmech z jeho filmografie**.** Jde o filmy, ve kterých lze vysledovat podobné či totožné tematické linie, jež utvářejí dosavadní Konovu filmovou poetiku. Jedná se o výše zmíněné filmy *Perfect Blue* a *Paprika***.** K tomu si ještě přidáme film, jenž vznikl podle Konova originálního námětu, *Millenium Actress***.**

[20] Z anglického výrazu animation, tedy v českém překladu animace**.** Ačkoli je užití tohoto termínu diskutabilní otázkou a mnozí tvůrci japonského animovaného filmu s tímto zevšeobecňujícím označením veškeré japonské animované produkce nesouhlasí, my budeme pojmenování japonská animace a anime užívat jako synonyma. Více k této problematice můžeme nalézt v článku od Sheuo Hui Gan „To Be or Not to Be - Anime: The Controversy in Japan over the "Anime" Label" v online časopiese *Animation Studies 4*.

[21] Osobní jména japonských režisérů a postav budou uváděna dle českého úzu. První bude křestní jméno a následně příjmení, ačkoli v Japonsku jsou veškerá jména psána v opačném pořadí. Japonské názvy a osobní jména jsou přepsána anglickou transkripcí. Přesto, že není výslovnostně přesná jako česká, je mezinárodně užívána a rozšířena, a je tedy lépe dohledatelná.

[22] Tokyo Godfathers, Japonsko, 2003.

U Satoshi Kona můžeme nalézt témata, jako je rozdvojená osobnost, s tím související otázka totožnosti jedince a vymezení hranic mezi osobním prostorem, který je atakován z vnějšku především rozvojem telekomunikačních technologií, a prostorem veřejným. Motiv rozštěpené identity můžeme vysledovat ve všech Konových dosavadních dílech. Právě telekomunikační kanály vytvářejí kyberprostor, jenž slouží k rozostření rozdílů mezi skutečným a nereálným prožitkem, světem jako místem s bariérami a virtuální realitou, v níž lze dosáhnout čehokoli, a mezi vlastní a zástupnou identitou. Neschopnost rozpoznat rozdíl mezi skutečností a iluzí je dalším motivem, jenž nám Kon předkládá. Stále se zdokonalující videohry a počítačové hry přispívající k tomuto stírání hranic mezi světem jako takovým a světem fikčním a stupňují i interaktivitu v médiích, jakým je kupříkladu narativní film. Vzájemné ovlivňování médií není sice doménou současného směřování společnosti, ale v důsledku vzniku nových médií se tyto ve větší míře vzájemně prostupují. Satoshi Kon využívá zobrazení média k vytvoření jiného, iluzivního světa, do kterého vstupuje nejen hrdina, ale i divák. Zároveň interaktivní hrou diváka nenechá propadnout iluzivnosti fikčního světa a zachovává jeho ostražitost. Mezi další jeho tvůrčí hříčky patří zapracování aluzivních odkazů na jiná díla, která taktéž aktivují divákovu pozornost. Všechny aspekty zohledněných témat vytvářejí složitou narativní strukturu vzbuzující pocit pohybu v labyrintu.

Název práce – Narativní labyrinty Satoshi Kona – je analogií k tomu, jak Kon pracuje s výstavbou syžetu i k následné recepci jeho filmů. Syžet, ve kterém divákovi nejsou dána vodítka pro dekódování kauzality a sestavení fabule a narativní mezery zpravidla nejsou vyplněny, připomíná svou formou labyrint neboli bludiště, ve kterém se ztrácejí nejen postavy, ale také divák. Labyrint také proto, že se jedná o postmoderní filmy, které jsou směsí žánrů, plné intertextuálních odkazů, boří hranice mezi východní a západní kulturou atd. Současně motiv labyrintu odkazuje k propojení dokonale vystavěného díla, ve kterém se můžeme ztratit. Labyrint také odkazuje k dlouhé historii nejen labyrintu jako architektonického objektu, ale také k alegorickým významům o představě světa, zobrazení různých spletitých míst, k možnostem volby i k utopiím, které jsou často spojovány s kyberprostorem.

Představa labyrintu, kterou jsme si výše nastínili se všemi možnými konotacemi, může vyvolávat dojem neustále se otvírajících dveří a vytváření nových cest, které je možno v práci

interpretovat. Je tedy zapotřebí si téma vymezit. Zaměříme se na motivy, které jsou filmům společné, na historickou determinaci těchto motivů a jejich význam v rámci syžetu.

Hlavním záměrem práce bude vytvořit, metaforicky řečeno, průvodce Konovými filmy, který by měl sloužit k lepší orientaci v jeho tvorbě, způsobu práce s filmovým médiem a příběhem. Zároveň by tato práce měla přiblížit alespoň prostřednictvím jednoho tvůrce japonskou animaci, a vzbudit tak zájem odborníků o tuto oblast bádání, v České republice doposud neprobádanou. V neposlední řadě by tato práce měla posloužit i k rehabilitaci anime v českém povědomí, pod kterým si mnozí představí populární seriál Pokémon[23] či animované porno filmy, zvané hentai.

[23] Pokémon, Masamitsu Hidaka, Japonsko, 1998.

2. Příběh, vyprávění, narativní strategie a Satoshi Kon

Jak již sám název napovídá, tato práce se soustředí na narativní cesty v Konových filmech. K jednotlivým filmům budeme přistupovat jako k bludišti, ve kterém musíme nalézt narativní informace, které jsou divákovi předkládány. Nebudeme tedy rozebírat filmy jako celek, ale budeme v nich vyhledávat motivické koncepty a linie, které jsou pro ně společné, a tudíž mohou být určitým podnětem k odkrytí jak Konovy estetiky, tak Konovy práce s příběhem. V této naratologické části práce se budeme opírat především o narativní teorie zpracované v knize *Narration in the Fiction Film* od Davida Bordwella a o narativní strategie vycházející z knihy Paula Wellse *Understanding Animation.*

Narativ neboli příběh je základem každého fikčního vyprávění. Zatímco narace čili vyprávění podle Bordwella je procesem, který předkládá divákovi kroky pomáhající rekonstruovat příběh. Je to „selekce, uspořádání a zpracování příběhového materiálu s cílem dosáhnout specifických účinků na vnímatele, vázaných na časové trvání“[24]. „Při sledování filmu divák disponuje určitým souborem očekávání a předpokladů, daných běžnou zkušeností a poznáním jiných filmových děl. Předpokládá, že (pokud si žánr nevyžaduje opak) pravidla diegetického světa budou odpovídat fyzikálním a společenským normám reálného života. Stejně tak očekává, že film bude mít v aristotelovském smyslu počátek, střed a konec.“[25] Divák při sledování filmu vytváří hypotézy na základě paměťových schémat, které jsou následně potvrzeny, vyvráceny či upraveny. Základními prvky narace je fabule a syžet. „Fabule představuje události jako chronologický a kauzální řetězec s určitým trváním, probíhající v určitém prostorovém rámci. Je to vzorec, který divák z filmu konstruuje pomocí utváření a ověřování hypotéz a s uplatněním prototypových schémat při rozpoznávání protagonistů, objektů a místa děje.“[26] Zatímco syžet je forma, v níž jsou divákovi prezentované události překládány.

[24] BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, s. 11. (Citace přejata z MIŠÍKOVÉ, Kataríny. *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivních přístupech k teorii filmové narace.* 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2009, s. 186. ISBN 978-80-7331-126-1.)
[25] MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivních přístupech k teorii filmové narace.* 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2009, s. 186. ISBN 978-80-7331-126-1.
[26] Tamtéž, s. 187-188.

2.1 Klasická narace a postklasický film

Klasická narace by se dala jednoduše definovat jako proces, jež klade důraz na linearitu. Charakteristickým rysem této linearity, třebaže s dvěma liniemi zápletky, je podle Bordwella to, že „(...) klasická scéna buďto pokračuje v rozvíjení vztahů příčiny a následku v souvislosti s předchozí scénou, nebo je uzavírá a otevírá nové kauzální linie pro další rozvíjení. Alespoň jedna linie akce musí zůstat neuzavřená, aby motivovala přechod k další scéně (...) Díky tomu je možné hovořit o ʻlinearitěʼ klasické konstrukce (...) Namísto komplexního proplétání kauzálních linií (jako u Rivetta) nebo jejich náhlého přeřušení (u Antonioniho, Godarda či Bressona) je klasický Hollywood prodlužuje v hladké, pečlivé linearitě“[27]. Z uvedené citace vyplývá, že pro klasickou naraci je charakteristická linearita, uzavřenost, zodpovězení otázek, jež vyplynou v průběhu konstrukce fabule a možnost aplikovat na takový film aristotelovské dělení výstavby narativu. Postklasický film tuto tradiční formální strukturu narušuje například paralelností linií, kauzální neuzavřeností, nechronologičností vyprávění či ovlivnění struktury narativu principy přejatými z video či počítačových her.

Příznačné pro filmy ovlivněné interaktivními médii je mnohotvárný narativ (multiform narrative). „Těmito třemi mnohotvárnými zápletkami jsou: lineární struktura se scénickými odbočkami (také nazývaná ʻcul de sacʼ zápletka); zápletka s explozí hierarchických odboček; struktura paralelních zápletek.“[28] Tato krátká definice, jež si McMahanová vypůjčuje z práce Briana Sawyera a Johna Vourtise[29], mnohotvárného narativu jakoby shrnovala i Konovu práci s filmovým příběhem.

Satoshi Kon pracuje s paralelními liniemi, které se navzájem ovlivňují, ačkoli každá z těchto linií obsahuje svůj vlastní, obvykle uzavřený příběh, ačkoli ne zcela vysvětlený. Tento vzájemný účinek linií má za následek, že sled příčiny a následku v jedné z rovin může být způsoben událostí v rovině jiné. Kupříkladu prožije-li postava něco ve snovém světě, nese

[27] SKOPAL, Pavel. *Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu* [online]. Cinepur [citováno 30. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <http://www.cinepur.cz/article.php?article=851>.
[28] „The three basic multiform plots are: linear structure with scene branching (also called the ʻcul-de-sacʼ plot); the hierarchical branching explosion plot; the parallel plot structure.“ (MCMAHAN, Alison. The effect of multiform narrative on subjectivity. *Screen* 40, 1999, č. 2, s. 147.).
[29] SAWYER Brian, VOURTIS John. Screenwriting structures for new media. *Creative Screenwriting* 2, 1995, č. 2, s. 95 – 102.

následky ve světě reálném. Celá narativní struktura připomíná labyrint, ve kterém hledáme cestu ven a přitom se ztrácíme. Stejné je to i s narací u Satoshi Kona. Může se nám zdát, že informace, které jsou nám dány, vedou k cíli. Tento pocit je však následujícím vývojem děje vyvrácen. K sestavení fabule v Konových filmech neexistuje žádná mapa, takže výsledný dojem z filmu je neuspokojení očekávání tradičně uzavřeného příběhu se zodpovězenými narativními mezerami.

2.2 Narativ v anime

Než se začneme věnovat narativu v anime, vymezme si tento pojem. Anime není žánr, jak je občas mylně uváděno, ale styl. Jde o obecně užívaný termín, který označuje veškerou japonskou animovanou produkci. Mluvíme tedy o nespočtu celovečerních animovaných filmů, OAV (Original Anime Video), seriálů atd., které se následně dělí do rozmanitých kategorií i žánrů zpracovávající pestrou škálu témat. Nejlépe nám tematické prvky anime přiblíží citace článku Kamila Fily: „Anime (...) často velmi komplexně tematizuje různé strachy a nebezpečí současnosti a budoucnosti nebo převádí citovou problematiku mezi dvěma kulturními poli, z nichž jedno je založeno na křesťanské bázi hříchu a druhé na bázi permisivních náboženských systémů. Jinak řečeno, rozdíly a sváry Západu a Východu se promítají do různých úrovní příběhů a způsobů divácké recepce.“[30] Anime obsahuje široké spektrum příběhů, témat, postav i klišé (mezi tradiční klišé stylu anime patří obrovští roboti či dívky ve školních uniformách). Je určeno všem věkovým kategoriím, jakékoli zálibě v netradičně zobrazené sexualitě (kupříkladu anime tematizující homosexuální vztahy) a dokáže uspokojit různě náročné diváky. „Annalee Newitzová, popisuje anime jako ‘příběhy neotrávené politickou korektností’. V anime není povinný happy ending (...), konec nemusí být jednoznačný, děti nemusí být nevinné a uchráněné před brutální smrtí, dobro a zlo nemusí být jasně odlišeny, stejně jako sexuální orientace postav a explicitnost násilí překračuje běžné hranice, pomocí nichž si západní kultura obvykle snaží uchovat dobré mínění o kladných hrdinech. (...) ale zároveň dějová náplň mnoha děl míří velmi často proti celému demokratickému zřízení a výdobytkům moderní emancipace svou adorací totalitarismu,

[30] FILA, Kamil. Rychlokurs o japonské animaci alias anime na pokračování. Část 1. *Cinepur* 27, 2003, s. 24.

nadlidskosti, misogynie a antimultikulturalismu. Stejně tak ovšem existují protipóly těchto děl plné zjitřelé citlivosti, duchovní otevřenosti a tolerance.“[31]

To, co odlišuje japonskou animaci od například americké, je vzhled kreslených postav. „Kreslené postavy v anime vypadají v různých modifikacích jako antiteze normálního Japonce: především velké kulaté oči a malá pusa, velmi často dlouhé končetiny a trupy, divoké, křiklavě barevné účesy, u mužů abnormálně široká ramena a u žen velká prsa. Charaktery se mnohdy chovají excentricky, individualisticky a až hystericky emocionálně, čímž stojí v příkré opozici vůči kolektivistickému a introvertnímu duchu tradičního Japonce. (...) Dejaponizovaní Japonci jsou směsicí bělošských a japonských znaků, bez toho, aby jedny převládaly. (...) a přesto jejich projev na domácí publikum působí přesvědčivě.“[32] Dále je pro anime typické zobrazování ženských hrdinek jako hybatelek děje, nikoli pouze jako přisluhovatelek mužským hrdinům. Naopak mužští hrdinové jsou často znázorněni jako bezmocné komické postavy, kterým ženské hrdinky mnohdy fyzicky ubližují.

U Satoshi Kona jsou postavy vykresleny dle výše uvedených konvencí. Pleť postav je vybělená, rysy jsou směsí europoidních a mongoloidních znaků. Příznačné velké oči a malou pusu můžeme nalézt například u mladé Chiyoko[33] z *Millenium Actress*. dr. Chibová[34] v *Paprice* je také charakterizovaná příliš bílou pletí, malou pusou a v tomto případě i velmi úzkýma očima, jež v anime obvykle mají starší postavy. I přes přílišnou bledost má dr. Chibová reprezentovat pracovitou, umírněnou japonskou ženu. Z výše uvedených příkladů vyplývá, že i Satoshi Kon se soustřeďuje především na ženskou hrdinku. Mužské postavy pouze doplňují dějovou linii, obvykle bez větší důležitosti pro její samotný vývoj. K ženským hrdinkám u Satoshi Kona se ještě vrátíme v jedné z následujících kapitol[35].

[31] Tamtéž, s. 25.
[32] Tamtéž, s. 25.
[33] Chiyoko Fujiwarová je hlavní postavou filmu Millenium Actress. V mládí se setkala s neznámým mužem, do nějž se osudově zamilovala. Slíbili si, že se potkají, ale nikdy se tak nestalo, protože muž byl zatčený a následně i popraveny, což se dozvídáme až na konci filmu. Chiyoko celý svůj život tohoto muže hledala a myslela si, že následuje jeho kroky. Kvůli tomu, aby jej mohla najít v Mandžusku, se stala herečkou. Osudy postav, které ztvárnila, se úzce prolínají s jejím životním osudem, také hledají osudovou lásku, jež se nikdy nenaplní.
[34] Atsuko Chibová je devětadvacetiletá lékařka, pracující v Psychoterapeutické nadaci. Vede výzkum nového psychoterapeutického zařízení pro monitorování snů DC Mini, který vynalezl její kolega dr. Tokito. Pro potřeby tohoto vynálezu a jeho plného využití při léčbě pacientů bylo stvořeno doktorčino alter ego Paprika, která je o jedenáct let mladší a mnohem odvážnější než doktorka.
[35] Podkapitola Herectví.

Nyní si ukažme fungování narativu na jednom z nejznámějších anime uvedených do distribuce v České republice, *Cestě do fantazie*[36]. K tomuto animovanému filmu se navíc budeme v průběhu práce několikrát vracet. Navíc obdobně jako u dalších klasicky vystavěných příběhů, můžeme i na tento animovaný film aplikovat aristotelovské kompoziční uspořádání formy, které odpovídá výstavbě klasického narativu.

Prolog filmu *Cesta do fantazie* (před začátkem titulkové sekvence) začíná cestou. Cestou velmi příznačnou v mnoha ohledech. Je to cesta k novému začátku, do nového města, k novým dobrodružstvím. Obdobný začátek má i *Koralína a svět za tajnými dveřmi*[37], kdy přestěhování do jiného domu přivede hrdinku do jiného světa. V prologu se seznamujeme s hlavní hrdinkou Chihiro a jejími rodiči, kteří se stěhují do nového bydliště. Také lze vysledovat Chihirin negativní postoj k životním změnám, jimž se musí podrobit. Expozice plynule navazuje na prolog s motivem putování a jízdy autem. Během cesty Chihiriny rodiny, těsně před dosažením cíle, dojde ke zbloudění. Zbloudění charakteristickému pro hledání středu či východu v labyrintu, kde se člověk může stále pohybovat kolem cíle, ale nikdy ho nemusí dosáhnout. Špatná cesta zavede Chihiro a její rodiče k tunelu. Tunel, jenž je průchodem do jiného světa. Tento jiný svět, svět bohů a pohádkových či roztodivných bytostí, zpočátku vypadá jako náš svět, který je ovšem opuštěný. Otec hlavní hrdinky jej definuje jako bývalý zábavní park, jenž zkrachoval důsledkem krize v padesátých letech. Opuštěný zábavní park je motivem i v Konově filmu Paprika. Se setměním a postupující nocí se tento svět však mění. Stává se luxusními lázněmi pro bohy a jiné bohaté hosty. Se setměním také přichází zauzlení děje, kolize, kdy se vinou lačnosti a nenasytnosti z hrdinčiných rodičů stanou prasata a příchodem noci je Chihiro znemožněn návrat do reálného světa. Následující krizí je nucený pobyt v jiném světě. Chihiro naštěstí najde pomocníka, průvodce tímto světem, který ji poradí jak se zorientovat a neztratit se v neznámém prostředí a přizpůsobit se. Stane se pracovnicí v lázních, je jí odňato jméno a nahrazeno jiným, stává se z ní Sen. Stává se sama sobě dvojníkem pro tento svět. Pomocník Haku[38] jí však pomůže neztratit osobnost a zachovat si vlastní já tím, že si její pravé jméno pamatuje a připomene jí ho. Peripetií je dějová komplikace způsobená Chihirinou náklonností k Hakuovi. Když Chihiro poprvé uvidí Hakua v jeho dračí metamorfóze, vzpomene si na svou příhodu z raného dětství. Tato příhoda je

[36] Spirit away, Sen to Chihiro no kamikakushi, Hayao Miyazaki, Japonsko, 2006.
[37] Coraline, Henri Selick, USA, 2009.
[38] Haku je učeň čarodějnice Yababy. Většina postav ve filmu jej považuje za zápornou postavu. On však od počátku pomáhá Chihiro a jak se později dozvídáme, tak i Zenibě, jež je hodnou čarodějnicí.

vizuálně zcela zřetelně oddělena od zbytku filmu. Zpočátku se může jevit jako sen, ale následným vývojem děje je vysvětleno, proč se tento jediný flashback, dočasná narativní mezera, v rámci filmu objevil. Katastrofa nastává, když kvůli Hakuovi odchází Chihiro z lázní k dvojčeti Yababy, Zenibě. Yababa je hlavní zápornou postavou filmu, to ona zapříčinila svými kouzly, že rodiče Chihiro jsou vepři a také vzala Chihiro její pravé jméno. Zatímco Zeniba, jež se ve filmu objeví až později, ačkoli vypadá stejně jako její sestra, se ukazuje jako hodná čarodějnice. To ovšem Chihiro neví, když se za ní vydává. Z počátku si myslí, že právě Zeniba ublížila Hakuovi. Zde se tedy taktéž, jako v Konových filmech, objevuje motiv dvojníků, dobrého a zlého. Jejím cílem již není pouze získat zpět podobu rodičů, ale chce zachránit svou lásku, ačkoli je to láska naivní a dětská, která je taktéž v manga a anime příbězích běžná. Ke konci filmu je celý děj rozuzlen, všechny otázky jsou zodpovězeny, nic nezůstává nedořešeno. Dokonce i fakt, že se celá existence jiného světa mohla Chihiro zdát, je vyvrácen přítomností listí a nánosu prachu v autě rodičů. Tato skutečnost dosvědčuje, že působení rodiny v jiném světě bylo reálné.

Z výše uvedeného příkladu vyplývá, že anime, které pracuje s jinými světy, nemusí být vždy nedovysvětlené. Naopak v japonském animovaném filmu je děj obvykle vysvětlen a přítomnost cizorodých prvků je racionálně ozřejměna. Narativní mezery, které v průběhu odvíjejícího se příběhu vznikly, jsou zaplněny a divákům je dáno vysvětlení. Syžet tedy nekomplikuje proces narace, ale slouží ke správnému sestavení fabule, tak jak je běžné u klasického narativu, známého z hollywoodské produkce. Půdorys klasické narace, jak jsme si ukázaly na Cestě do fantazie, nám bude sloužit k osvětlení specifických postupů a narativních strategií ve filmech Satoshi Kona.

2.2 Narativní strategie v animovaném filmu

Budeme-li vycházet z teorií předního badatele na poli animovaného filmu Paula Wellse, především z jeho poznatků, které zaznamenal ve své knize *Understanding Animation*, zjistíme, že narativní postupy lze rozdělit do desíti základních kategorií: metamorfóza, kondenzace, synekdocha, symboličnost a metafora, výstavba, asociativní vztahy, zvuk, herectví a performance, choreografie a penetrace. Nejdříve si tyto termíny vysvětlíme a postupně je budeme aplikovat na Konovu filmovou tvorbu.

2.2.1 Metamorfóza (Metamorphosis)

Metamorfóza neboli proměna je základním stavebním prvkem animovaného filmu. Určuje míru abstrakce v díle a ovlivňuje jeho vizuální styl. Schopnost transformace obrazu v jiný umožňuje kontinuitu příběhu v animaci obdobně jako střihová skladba. „Metamorfóza také legitimizuje proces propojování zdánlivě nesouvisejících obrazů, falšuje původní vztahy mezi řádky a objekty a narušuje vžité pojmy klasického vyprávění příběhů. Metamorfózy mohou odolat logickému vývoji a stanovit nepředvídatelné nelinearity (časové i prostorové), které zakládají různé druhy narativní konstrukce. Může také dosáhnout transformací v postavách a objektech, které v podstatě vykládají tyto postavy a objekty a v důsledku tak rozvádějí jejich vnitřní schopnosti. Umožňováním zhroucení iluze fyzického prostoru, metamorfózy destabilizují obraz, sjednocují horor a humor, sen a skutečnost, jistotu a spekulaci.“[39] Obrazně řečeno je metamorfóza alchymií animace. Satoshi Kon ve svých filmech nepracuje s abstraktními obrazci a proces metamorfózy zužuje pouze na proměnu postav v jinou. Jako příklad si uveďme jednu sekvenci z filmu *Paprika*[40], která zobrazuje metamorfózy lidí ve snové produkty[41]. Kupříkladu úředníci se přímo v záběru mění v pochodující mluvící hudební nástroje, matky s dětmi se mění v japonské folklorní figurky, jimž se říká tanuki, apod.

2.2.2 Kondenzace (Condensation)

Komprimace informací, ke kterému dochází zpravidla ve veškeré animované tvorbě, nám slouží například ke zhlédnutí z historického hlediska dlouhého časového období během

[39] „Metamorphosis also legitimises the process of connecting apparently unrelated images, forging original relationships between lines, objects etc., and disrupting established notions of classical story-telling. Metamorphosis can resist logical developments and determine unpredictable linearities (both temporal and spatial) that constitute different kinds of narrative construction. It can also achieve transformations in figures and objects which essentially narrate those figures and objects, detailing, by implication, their intrinsic capacities. In enabling the collapse of the illusion of physical space, matamorphosis destabilises the image, conflating horror and humour, dream and reality, certainty and speculation.“ (WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 9. vyd. London: Routledge, 2007, s. 69. ISBN 978-0-415-11597-1.).

[40] Paprika je osmnáctileté velmi odvážné alter ego dr. Chibové. Je hlavní postavou filmu Paprika a tedy hybatelkou děje. Paprika vstupuje lidem do snů, zkoumá je a analyzuje. Je to dívka snů a zároveň detektiv, který má nalézt závadu či problém v lidském snu. Paprika má schopnost vstoupit do jakéhokoliv obrazu, fotografie či filmu. Vzhledem k tomu, že je to dívka snů, tak se může objevit kdekoliv, být neviditelná, zase zmizet či se proměnit v něco jiného. Také se může tvářit pokaždé v odraze jinak, než se tváří ve skutečnosti. Její bytí není omezeno fyzikálními zákony jako u lidí.

[41] Paprika. Čas filmu 1:08:37.

obvyklé doby trvání filmu. Podle Wellse k těmto procesům zhuštění slouží eliptický střih[42], jenž funguje na základě škrtů mezi časovými horizonty vypravovaného a komická elize[43] úzce propojuje vizuální a verbální složku filmu výstavbou a vztahem komické situace. „Kondenzace v animaci upřednostňuje nejpřímější pohyb mezi tím, co může být nazváno narativní premisou a příslušným výsledkem. Může to být pohyb mezi ustanovením kontextu a jeho problematizováním, vytvořením komické struktury a jejím rozuzlením, vymezením dramatického konfliktu skrze vztah mezi postavou a událostí, vytyčením napětí mezi reprezentací minulosti (paměť/mýtus/historický fakt) nebo budoucností (projekce) s reprezentací přítomnosti, nebo privilegováním statusu abstraktního (symbol/metafora) nad identifikovatelným a obrazným (hyper-realismus). Sjednocování premisy a výsledku je definující rys temporální kondenzace v animaci.“[44] Typickým příkladem kondenzace je představení fragmentů filmů, v nichž účinkovala Chiyoko Fujiwarová. Vzhledem k dlouhému historickému období, jež je nám představeno, využívá Kon zhušťovací zkratky pomocí střihu a efektu nazvaného „běžící děvče“[45], která recipienta filmu posouvá jak v historických etapách, tak ve filmech ve filmu. Zhuštění představené časové osy lze vysledovat i ve filmu *Perfect Blue*, kde je tento kondenzační proces použit při zacyklování událostí a úzce souvisí i s pocitem časové nesouslednosti, jenž je probouzen v hrdince. Tento dojem časové neposloupnosti souvisí s tím, že Satoshi Kon sestřihává delší časové období do krátkého úseku, ve kterém mísí dialogy filmu ve filmu s dialogy, jež by správně měla hrdinka prožít. Navíc se některé promluvy s nuancemi opakují. To vše vyvolává pocit neustálého točení se v kruhu, ačkoli jsme ve vývoji děje posouváni.

2.2.3 Synekdocha (Synecdoche)

Synekdocha, je jedním z kondenzačních procesů. Pomocí synekdochy, v níž prezentovaná část zastupuje celek například postavy, vyprávění může operovat s metaforickým zobrazením,

[42] V aj. výraz elliptical cut.
[43] V aj. termín comic elision.
[44] Condensation in animation prioritises the most direct movement between what may be called the narrative premise and the relevant outcome. This may be the movement between establishing context and problematising it, creatin a comic structure and determining its pay-off, defining dramatic conflict through the relationship between character and event, locating a tension between representation of the past (memory/myth/historical fact) or future (projection) with the representation of the present, or privileging the status of the abstarct (symbol/metaphor) over the identifiable and figurative (hyper-realism). Conflating premise and outcome is the defining feature of temporal condensation in animation. (Tamtéž, s. 76).
[45] V aj. výraz running girl odkazuje k leitmotivu běhu ve filmu, kdy hrdinka neustále běží, aniž by dosáhla svého cíle. Tento běh mnohdy spojuje obrazy, které by spolu jinak zdánlivě nesouvisely.

náznakovostí a asociativními aspekty. „Synekdocha je zvláště účinná při upozorňování na kvality, schopnosti a asociace části a její fundamentální roli uvnitř celku, působí zároveň jako emotivní a sugestivní zkratka pro diváka.“[46] V literární teorii se synekdocha rozděluje na dva typy. Jeden z nich, širší neboli generalizační synekdocha, reprezentuje kladení celku za část, rod za druh, látku za hotový výrobek apod. Druhý typ, užší či partikularizační synekdocha, pracuje přesně naopak. Předkládá část za celek, singulár za plurál atd.[47] Satoshi Kon využívá této strategie například v *Millenium Actress*, kdy na životě jedné herečky představuje historii japonského období Showa[48].

2.2.4 Symboličnost a metafora (Symbolism and metaphor)

„Symbol je to, co spojuje objekt s významem.“[49] Symboličnost komplikuje narativní strukturu, a to z několika důvodů. Vědomě užitá symboličnost vyjadřuje určité významy, ale může se také objevit nevědomě, což rozšiřuje rámec významů příslušné narativní struktury. Nevědomě zapracované symboly napomáhají narativu získat významy, které autor nezamýšlel. Symbolika jde vždy proti doslovnému významu. Takovým symbolem může být pro diváka klíč v *Millenium Actress*. Klíč vzbuzuje mnoho asociací. Kupříkladu ve státním znaku Vatikánu jsou dva zkřížené klíče, které odkazují k evangeliu svatého Matouše. Dále klíč jako funkční vynález k otevření domu, konkrétně domova, kde se člověk cítí dobře. S tím může souviset přenesený význam sousloví klíč ke štěstí. V *Millenium Actress* klíč symbolizuje to nejdůležitější.

> *Muž: „It´s the key to the most important thing there is.“ („To je klíč k tomu nejdůležitějšímu.“)*
>
> *Chiyoko: „What´s the most important thing?“ („Co je nejdůležitější věc?“)*
>
> *Muž: „Make a guess.“ („Zkus hádat.“)*

[46] The synecdoche is particularly effective in drawing attention to the qualities, capacities and associations of a part and its fundamental role within the whole, working as both an emotive and suggestive shorthand for the viewer. (Tamtéž, s. 80).
[47] Definice synekdochy vychází z NÜNNING, Ansgar (ed.). *Lexikon teorie literatury a kultury.* 1. vyd. Brno: Host, 2006, s. 754. ISBN 80-7294-170-4.
[48] Periodizace tohoto období spadá do let 1926 až 1989. Celou tuto periodu vládl císař Hirohito, který vybral název pro dobu svého vládnutí, jež v překladu znamená zářicí mír.
[49] „Thy symbol invests its object with meaning.“ (WEELS: 2007, s. 83).

Chiyoko: „Oh, I don´t know. But please don´t tell me, I bet I can guess it tomorrow.“ („Nevím. Ale prosím neříkej mi to, Zkusím hádat zítra.“)[50]

Jak je vidět z výše uvedeného dialogu, odpověď na otázku, co je nejdůležitější, se nikdy nedozví ani Chiyoko, ani divák. Lze pouze hádat, co tento klíč přesně symbolizuje. Ovšem s jistotou lze říci, že otevírá hereččiny vzpomínky. Zároveň je tento klíč symbolem onoho muže, kterého v mládí potkala.

2.2.5 Výstavba (Fabrication)

Výstavba souvisí s procesem životaschopnosti předmětů, re-animací a dávání nových významů dílům již vzniklým. Pro tvůrce, kteří využívají tyto postupy, není příběh stěžejní záležitostí, naopak důraz je kladen na vytvoření nálady podivnosti a na formální postupy. Atmosféra je složena kombinací důvěrnosti a odcizení v jednom. Mezi tvůrce využívající tyto narativní postupy patří například Jan Švankmajer. Ve tvorbě Satoshi Kona se tyto rysy výstavby neobjevují, a proto se dále touto narativní strategií nebudeme zabývat.

2.2.6 Asociativní vztahy (Associative relations)

Asociativní vztahy jsou v zásadě založeny na náznakovosti a narážkách. Spojují oddělené obrazy v jeden logický celek za účelem informovat. Wells je připodobňuje k dialektickým montážím Sergeje Ejzenštejna. Z tohoto vizuálního dialogu může vzniknout provokativní esence a napětí mezi asociativností a představou. Rozeberme si nyní tento narativní postup na příkladu z titulkové sekvence v *Millenium Actress*, která je založena na asociativních změnách.

Po prologu, na jehož konci se objevuje název filmu, je jízdou v autě započata sekvence obsahující titulky. Nejprve sledujeme, jak auto s Genyou[51] a Kyojim[52] jede soudobým

[50] Millenium Actress. Začátek dialogu v čase filmu 15:50.
[51] Genya Tachibana je iniciátorem začátku Chiyočiných vzpomínek skrze dokument, který o ní chce natočit. Je jejím velkým fanouškem a během reminiscencí vstupuje do ukázané akce, aby jí mohl pomoci. Dalo by se říci,

Tokiem, pro nějž jsou příznačné výškové budovy. Nikoli pomocí střihu, ale prostřednictvím zaclonění výhledu kupříkladu pilířem na mostě jsme posouváni k dalšímu obrazu, který již není obrazem současného Tokia, ale Tokia po vybombardování v roce 1945, uprostřed něhož stojí Chiyoko. Následuje prolínačka, jež je užita hojně v celé této sekvenci i následně v samotném filmu. Tyto prolínačky nás vždy přenesou do jiného času, v tomto případě do současnosti, v níž sledujeme průmyslovou zónu. Samotný celek obrazu není tak důležitý – jako detail u horního rámu, kde po obloze letí letadlo. Toto letadlo spojuje se sledovaným obrazem ten, jenž následuje. Detail letadla se totiž prolne s ve vesmíru letící raketou, která odkazuje k prologu, v němž tímto vesmírným korábem letí Chiyoko. Přelétnuvší meteor nás opět vrací do současnosti, auta, kde sedí Genya se svým kameramanem. Genya se podívá na loď plující po moři a tento pohled posunuje vývoj sekvence k lodi, na níž je Chiyoko. Vlak, jenž projede kolem Genyi v současnosti vytváří asociativní vazbu na následující obraz vlaku, který se snaží Chiyoko dohonit. Celá sekvence končí pohledem na idylické zátiší domků u moře a je v kontrastu oprýskané bráně a demolici staveb, kterou film pokračuje.

2.2.7 Zvuk (Sound)

Zvuk je nedílnou součástí hraného i animovaného filmu. Primárním účelem hudby ve filmu je navozování atmosféry, nálady a určování jeho tempa. Podle Wellse je nejdůležitějším aspektem „vytvořit slovník k pochopení vizuálních kódů filmu“[53]. Dále Wells dělí zvuk na: voiceover (nediegetické), monology postav (diegetický a nediegetický), dialogy postav (diegetický a nediegetický), instrumentální hudbu (diegetickou, nediegetickou), písně (diegetické a nediegetické), zvukové efekty (diegetické a nediegetické) a atmosféru skladeb. Na doprovodné nediegetické hudbě k filmům Satoshi Kon pracoval převážně se skladatelem Susumi Hirasawou.[54] Hirasawovy skladby jsou složeny jak z písní, tak z instrumentální hudby. Pokud se podíváme na názvy skladeb na soundtracku k filmu *Paprika*, zjistíme, že mají velmi příznačné pojmenování jako kupříkladu Stíny či Vítejte v cirkusu.[55] Jak samy názvy napovídají, hudba postihuje atmosféru určitých sekvencí filmu a dokresluje ji. Využitím

---

že se stává jejím ochráncem.

[52] Kyoji Ida je anachronický prvek filmu, protože jako jediný se nepřizpůsobuje dané periodě a je pečlivým a často zmateným pozorovatelem probíhajících událostí. Zároveň působí jako komický prvek filmu, protože ukázanou akci neustále glosuje a jeho nechápání situace vyznívá komicky.

[53] „(...) creates a vocabulary by which the visual codes of the film are understood (...).“ (WELLS: 2007, 97).

[54] Susumu Hirasawa (*2. dubna 1954, Tokio)

[55] Soundtrack Paprika. 2006. Track 8: Shadow (Sono kage), Track 5: Welcome to the Circus (Sākasu e yōkoso).

stejných hudebních motivů u scén, které mají vytvářet obdobnou náladu, tak dosahuje Satoshi Kon ve svých filmech jednak zapamatování si chytlavých melodií, jednak následného spojování dějových linií, sekvencí postavených na výrazné vizuální stránce či očekávání dějového zvratu. Co se týče ostatních aspektů zvukové skladby, Kon pracuje především s diegetickým dialogem a nediegetickým monologem (například myšlenky hrdinů). I v případě, kdy by mohl dialog postav probíhat nediegeticky, a to v *Paprice*,[56] kdy spolu v myšlenkách rozmlouvají kapitán Konakawa[57] a dr. Tokita[58], tak Satoshi Kon volí diegetické rozmluvy. Fakt, že celý dialog probíhal pouze v mysli dvou postav, se dozvídáme až nakonec. Zároveň je tento dialog velice důležitý, protože vysvětluje princip fungování DC Mini[59] i vztah vynálezce k tomuto vynálezu, jež je podstatný pro pochopení kolektivního snu.

Co se týče zvukových efektů, tedy kupříkladu nejrůznějších ruchů, lze vysledovat, že nejčastěji užívaným ruchem, který Satoshi Kon využívá, je zesílení zvuku projíždějícího automobilu, vlaku či jiného dopravního prostředku. Tento efekt jako by spojoval obrazy na sebe navazující pomocí asociativních změn. Jako příklad si uveďme skřípání kola od kolovrátku z *Millenium Actress*, které asociuje démona, ještě než je viděn. Pokud se vrátíme k sekvenci popsané v asociativních vztazích z *Millenium Actress*, zde je užito zesílení zvuku k jasnému odlišení dvou obrazů. Vždy, když má být obraz zacloněn, například prolétnuvším meteorem, je zvuk meteoru zesílen.

2.2.8 Herectví a performance (Acting and performance)

„Hraní je v animovaném filmu spletitým pojmem v tom smyslu, že příhodně reprezentuje vztah mezi animátorem a figurou, objektem nebo prostředím, které animuje.“[60] Podle Wellse

[56] Paprika. Čas film 31:04.
[57] Toshimi Konakawa je kapitánem u policie a zároveň bývalým spolubydlícím Torataro Shima, když studovali na vysoké škole. S ním a s jeho snem se setkáváme hned na začátku. Ještě před titulkovou sekvencí. Má problémy se spánkem, protože již delší dobu nemůže dostihnout pachatele jednoho z posledních případů, kdy byla oběť zastřelana na hotelové chodbě. Shima ho seznámí s Paprikou, která jeho sny po celý film monitoruje, aby přišla na pravou příčinu jeho potíží.
[58] Kosaku Tokita je geniální vynálezce, který vynalezl i DC Mini. Ovšem jeho genialita spočívá v jeho dětské duši a hravosti. Jeho největším problémem je jeho neustálé přejídání a tudíž i velká nadváha. Je platonicky zamilovaný do Atsuko. Kamarádem a spolupracovníkem v projektu mu byl Hajime Himuro, který je považován za zloděje DC Mini a teroristu, který tento vynález zneužil.

[59] DC Mini
[60] „‘Acting’ in the animated film is an intriguing concept in the sense that it properly represents the relationship

je v animovaném filmu animátor sám hercem. K analýze herectví v animovaném filmu využívá Wells teorii Konstantina Sergejeviče Stanislavského a aplikuje ji na animované médium. Wells tvrdí, že animátor projektuje svůj vnitřní život do charakteristik a vývoje postav. Může být namítnuto, že Stanislavského metoda byla vyvinuta pro rozvíjení realistického herectví na divadelním jevišti. V případě transponování na animaci se hodí jen na hyperrealistickou animaci, která aspiruje na tento kvazinaturalismus. Wells však upozorňuje, že tato aplikace se týká celkového vztahu tvůrce filmu k animaci, a je tudíž nezávislá na konkrétním proudu animovaného filmu.

Nakolik projektuje Satoshi Kon svůj vnitřní život do svých postav, nejlépe odpoví krátká citace z rozhovoru, který s ním byl veden v roce 2001: „‘Proč ten zájem o ženské charaktery?’ ‘Mám rád ženy (smích)... Je to proto, že ženské charaktery se lépe píšou. U mužského charakteru vidím jen ty špatné aspekty. Protože jsem muž, vím velmi dobře, na co si mužský charakter myslí... na druhé straně, když píšete ženskou protagonistku, protože je to opačné pohlaví a já je neznám tak, jak znám muže, můžu do těch charakterů projektovat své obsese a rozšířit ty aspekty, které chci popsat.’“[61]

Konovy ženské hrdinky jsou zidealizované ženy, které ačkoli mají problémy, nepřestávají být silné, překonávají je, jdou za svým cílem a nevzdávají se svých snů. Pokud trpí například určitou nedůvěrou v sama sebe, jako Mima[62] v *Perfect Blue*, nakonec je tento proces posílí. Všechny překážky kladené před ženské hrdinky jsou ve výsledku překonány a hlavní hrdinky nikdy neztrácejí svůj morální status.[63] Nutno podotknout, že oblíbenost ženských hrdinek není Konovou doménou, ale prochází valnou většinou manga či anime příběhů.

---

between the animator and the figure, object or environment he/she is animating.“ (WELLS: 2007, s. 104)

[61] „Why this interest in female characters?“ „I like women (laughs).... It´s because female characters are easier to write. With a male character I can see only the bad aspects. Because I am a man I know very well what a male character is thinking... on the other hand, if you write a female protagonist, because it´s the opposite sex and I don´t know them the way I know a male, I can project my obsession onto the characters and expand the aspects I want to describe.“ (MES, Tom. Interview in Midnight Eye, únor 11, 2001)

[62] Mima je hlavní hrdinka filmu. Rozhodne se změnit svou kariéru ze zpěvačky na herečku, což sebou obnáší i změnu v jejím mediálním profilu. Aby se proslavila jako herečka, tak například nafotí akty. Tento životní přerod sebou však nese negativní následky,
kdy Mima není schopna rozlišit svoje životní prožitky od toho, co natočila a co se jí zdálo. Současně dostává výhružné dopisy od fanoušků, kteří nejsou s jejím opuštěním postu zpěvačky spokojeni.

[63] Více k otázce Konových ženských hrdinek můžeme nalézt v knize Cinema Anime v článku od Susan Napierové.

Pokud se zabýváme herectvím v Konových filmech je nasnadě zmínit důležitý aspekt přípravných prací, jež Satoshi Kon provádí při rozpracovávání charakterů a kresbě storyboardu. V dokumentu o natáčení *Millenium Actress* můžeme vidět, s jakou důsledností se Kon připravuje na výsledné práce na filmu. Hlavním leitmotivem je běžící dívka, tedy Chiyoko. Aby byl stupňující se běh dívky zakreslen s realistickou přesností, Kon si nejdříve natočil reálně existující děvče, jak běží měnícím se prostředím a jak se její běh vyvíjí v důsledku vyčerpání. Stejným příkladem je i filmování muže a jeho pohyb v samurajském brnění. Důraz na přesnost, historickou věrnost či věrohodnost a velká míra realističnosti obrazů, jež mají napodobovat skutečnost, jsou pro Konovu práci příznačné.

2.2.9 Choreografie (Choreography)

Pro většinu animovaných filmů je prominentním narativním principem dynamika pohybu. Tato choreografie je přímou extenzí taneční inscenace. Wells si proto bere za své srovnání animace s teorií tance, především Rudolfa Labana. Stejně jako Laban i Wells se soustředí na dynamiku samotného pohybu. Jak současný tanec, tak animovaný film vytvářejí narativ často výhradně na základě samotného pohybu těla, přesněji rozšířením pohybů těla, jež na jedné straně reprezentuje živočišnou formu a na straně druhé je tělem myšleno i znázornění abstraktních obrazců či tvarů, jejichž dynamika koresponduje s dynamikou pohybu charakteristického pro tělo. Wells cituje Labanovo rozdělení šestnácti pohybových témat, z nichž prvních osm zdůrazňuje úlohu váhy, prostoru, času a proudu a zbylých osm se zaměřuje na rytmus a funkci pohybu. Za pomoci těchto témat lze analyzovat choreografický narativ, který ovšem není předmětem naší práce. Poukažme si ovšem krátkou citací, jak je dosaženo dynamického pohybu v anime speciálním vizuálním efektem, jenž do něj přešel z mangy a je pro anime charakteristický a jedinečný: „Stroboskopický efekt s sebou přináší i dojem jakéhosi zadrhnutí pohybu, podivnou perspektivu někoho, kdo je uvnitř pohybující se vztažné soustavy, jejíž pohyb nemůže vnímat vyjma prodloužení bodů do čar a rozestření hmoty do plochy. V japonštině je efekt popisován pomocí pojmů schuuchuu-sen a kekka, přičemž schuuchu znamená koncentraci a schuuchu-sen jsou tedy čáry, které soustřeďují pozornost diváka/čtenáře na určitou akci, a kekka je výsledek akce, v tomto případě samotný pohyb. Ony ‘speed lines’ či ‘efect lines’ vlastně pomocí statičnosti evokují bleskový pohyb, jehož čas by byl v reálu mžikový (natolik, až okolní svět zmizí), zatímco v čase filmovém se

akce nadreálně protáhne (a absence okolního prostředí je hmatatelná).“[64] Satoshi Kon jako by využívá tohoto efektu naruby. Nezastavuje akci postavy, naopak dynamiky pohybu dosahuje tím, že pohyb postavy zrychlí a pozadí zmrazí, což je příklad odpovídající sliding motion, jemuž se budeme věnovat v jiné kapitole[65].

2.2.10 Penetrace (Penetration)

Prostoupení je nástrojem k odhalení toho, co je skryto či se nachází mimo divákovo chápání. „Místo transformace materiálů nebo symbolizování konkrétních myšlenek penetrace umožňuje animaci překračovat omezení dominantního způsobu reprezentace pro charakterizaci stavu nebo principu samého bez použití nadsázky nebo srovnání.“[66] Zjednodušeně řečeno je penetrace způsob, jak zobrazit to, co je pro film bez využití prostředků animace nezobrazitelné. Jedná se například o zobrazení vnitřního stavu postavy pomocí prostoupením těchto stavů do vnější reality (například protagonistu pronásledují jeho zhmotněné představy). Vzhledem k nepřítomnosti či obtížné definovatelnosti hranice mezi jiným světem a realitou, který nám Satoshi Kon předkládá v jednom celku, je těžké postihnout principy penetrace, která jako by prostupovala celým jeho dílem. Za všechny eventuality penetrace si uveďme jeden příklad z *Perfect Blue*. V čase filmu 39:30 se před Mimou zjeví její staré já, virtuální Mima/popový idol, nejdříve na obrazovce počítače – jako by se jednalo o natočené video. Poté virtuální Mima vystoupí z obrazovky[67] a ve zhmotnělém stavu pokračuje ve svém monologu, ve kterém skutečnou Mimu plísní. Nakonec projde sklem okna a vesele poskakuje z lampy na lampu.

2.3 Narativní labyrint v Konových filmech

Konova dosavadní filmová poetika by se dala charakterizovat několika slovy. Tematizace technologií jako nástroje pro nabourání soukromí osobnosti, problematika prezentace a uvědomění si vlastního já u jeho postav, soustředění se na ženskou hrdinku, obtížné rozlišení

[64] FILA, Kamil. Rychlokurs o japonské animaci alias anime na pokračování. Část 2. *Cinepur* 28, 2003, s. 10.
[65] Kapitola Intertextualita a intermedialita.
[66] Instead of transforming materials or symbolising particular ideas, penetration enables animation to operate beyond the confines of the dominant modes of representation to characterise a condition or principle in itself, without recourse to exaggeration or comparison. (WELLS: 2007, s. 122).
[67] Perfekt Blue. Čas filmu 40:00.

přechodu mezi reálným a iracionálním světem, na základě toho hra s publikem, zcizovací efekty a moment překvapení. Steven T. Brown popisuje ve svém úvodním článku „Screening Anime“ ke knize *Cinema Anime* Konovu tvorbu takto: „Využívá sebereflexivní filmové techniky, složité vyprávění a multiplikace identity postav. Konovo anime řeší složité sociálně-kulturní problémy, jimž čelí současné Japonsko, jako je bezdomovectví, patriarchální zneužívání žen, stále se rozšiřující moc médií a politika historického revizionismu.“[68] I takto lze jednoduše shrnout tematickou látku zobrazenou ve filmech Satoshi Kona. O co je snazší definovat stěžejní témata, které nám Kon představuje, o to je náročnější charakterizovat formální prostředky, jimiž dosahuje rezonance těchto námětů. Již dříve jsme si pojmenovali některé narativní strategie, jež Satoshi Kon využívá a která jsou charakteristická pro animovaný film vůbec. Vraťme se však ještě jednou k Davidu Bordwellovi. Podle Bordwella mezi syžetové procesy patří mimo jiné vytváření mezer „v událostech fabule. Divák se snaží vysvětlit opodstatněnost a význam mezer v syžetu skrze hledání realistické, kompoziční, transtextuální či umělecké motivace. (...) Syžet může vynechat některé události fabule proto, že nejsou pro vývoj příběhu důležité. Může ale i záměrně vytvářet mezery, aby podnítil divákovu zvědavost, napětí, překvapení, důležité pro motivaci ke konstruování fabule“[69]. Bordwell dělí druhy mezer na několik typů: časové, prostorové, kauzální, dočasné, trvalé, rozptýlené, zaostřené[70], okázale předváděné[71] či potlačené. Narativní mezery jsou pro nás k následnému uspořádání fabule Konových filmů velice důležité. Pokud zobecníme formální hlediska filmů, jimiž se zabýváme, tak dojdeme k výsledku, že Satoshi Kon pracuje záměrně a soustavně s okázale předváděnými mezerami, kdy si divák mezeru uvědomuje a snaží se ji doplnit. Většina těchto mezer se ovšem stává trvalými, protože ani závěr filmu nezodpoví otázky, které si divák v průběhu procesu konstrukce fabule klade. Dalo by se říci, že Kon narativní mezery nadužívá. Tyto mezery vyžadují konkrétní odpovědi, které jsou ovšem divákovi odepírány. Existence všech modelů mezer vyvolává otázku, zda je opravdu pro diváka nutné na tyto mezery najít odpovědi. Po výsledném zhlédnutí filmu, kdy není možná kompletní konstrukce fabule a divák je schopen sestavit pouze určité příběhové segmenty, je pravděpodobné, že spíše než soustředění se na zaplnění jakéhokoli druhu mezer, zůstává pro

[68] Utilizing self-reflexive cinematic techniques, complex narratives, and multidimensional characters, Kon´s anime address difficult sociocultural issues facing contemporary Japan, such as homelessness, the patriarchal exploitation of women, the ever-expanding power of the media, and the politics of historical revisionism. BROWN, Steven T. Screening Anime. In BROWN, Steven T. (ed.). *Cinema Anime: critikal engagements with Japanese animation.* New York: Palgrave Macmillan, 2008, s. 7-8. ISBN 978-0-230-60621-0.).

[69] MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivních přístupech k teorii filmové narace.* 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2009. S 189. ISBN 978-80-7331-126-1.

[70] Bordwel využívá termínu focused gaps, Mišíková tento pojem překládá jako soustředěná mezera.

[71] Bordwell používá termín flaunted gaps, tento termín překládá Mišíková jako mezeru zřetelnou.

diváka nejdůležitějším problémem nalezení smyslu a možného klíče k porozumění tomu, co právě zhlédnul. Zaměříme se tedy především na mezery časové, prostorové či kauzální, které je snazší odhalit a jejich pomocí možná i pochopit význam fabule. U Kona se postmoderní pojetí narace nerozpadá na vizuální a narativní složku. Příběh není pouhou záminkou k předvedení výtvarně zajímavého efektu, jak je tomu v případě některých postmoderních hraných filmů[72]. Forma nevítězí nad obsahem, ale je mu rovnocenným partnerem. Styl a forma slouží k výstavbě syžetu, ačkoli se jedná o syžet komplikovaný. Složitost fabule, která je podána komplikovaným syžetem, je percepčně náročnější, ale vytváří aktivní interakci mezi filmem a divákem. Narativní labyrint, který nám Kon představuje, by pravděpodobně, ani díky digitálním trikům, nebyl v hraném filmu možný. Kreslený film nepotřebuje žádných speciálních efektů k dosažení neuvěřitelné podívané. A proto pokud tvůrce kresleného filmu výtvarně neoddělí iracionální roviny filmu od reálné roviny, divák nemá šanci to na základě viděného rozpoznat. Proto příběh u Kona nepozbývá své důležitosti. Protože jenom na základě následné konstrukce fabule se nám podaří alespoň částečně dekódovat obsah filmu. Vztah Satoshi Kona ke klasické formální výstavbě lze nalézt v Hendrixově článku „Satoshi Kon´s Theory of Animation“, kde je uveřejněn následující názor: „Pan Kon tvrdí, že je znuděn mnoha věcmi: limity animace, tradiční filmový střih a popkultura. Proto Konův přístup k animovanému médiu nese sebedestruktivní prvky.“[73] Satoshi Kon by se tedy dal charakterizovat jako tvůrce, který si hraje prostřednictvím svých postav s publikem a jehož cílem není představované události na konci filmu vysvětlit.

Vymezme si alespoň nejdůležitější prvky, jež jsou pro Konovu filmovou tvorbu příznačné a které komplikují proces narace. Jonathan Romney v recenzi na film Perfect Blue uvádí, že „v naratologických termínech nedává anime Satoshiho Kona zcela smysl.“[74] Tato teze je poněkud odvážná. Konovo anime dává smysl, ale ne pouze jeden. Získávání informací k sestavení fabule je proces, který je neustále narušován vznikem kumulujících se peripetií a vkládáním cizorodých prvků, jež slouží jako zcizovací efekt. Dále Satoshi Kon ve svých

[72] Například *Matrix Reloaded*, Lana a Andy Wachovski, USA, 2003.

[73] „Mr. Kon claims to be bored by so many things: the limits of animation, traditional film editing, pop culture. Yet that´s his medium, and so each of his creations carries within it the seeds of its own destruction.“ (HENDRIX, Grady. *Satoshi Kon´s Theory of Animation* [online]. [citováno 27. 6. 2008] Dostupné z WWW: <http://www.nysun.com/arts/satoshi-kons-theory-of-animation/80784>.)

[74] „In narrative terms, Satoshi Kon's anime doesn't wholly make sense.“ (ROMMEY, Jonathan. *Perfect Blue* [online]. Sight & Sound [citováno 30. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/review/176>.)

filmech využívá komponenty, jako je vrstevnatá narace, narativní mezery, kvazirealistická kresba odpovídající reálně existujícím předmětům, ulicím apod., dané ovšem do jiných souvislostí či lépe řečeno prostoru. Důraz klade na detaily, především v interiéru, či kontrast světla a stínu, barevných odstínů atd. Detaily se Kon zabývá i při vytváření promyšlených paralel mezi obrazem a promluvami, které postavy vedou. Obraz tak slouží k dokreslení atmosféry. Vyprávění v Konových filmech je metafikční. To znamená, že divák je formálními nástroji upozorňován na fiktivnost viděného. Této antiiluzivnosti je dosahováno zdůrazněním vypravěče, obracením se postav na recipienta, anachronismem, cykličností a tím, že dílo obsahuje jiné dílo. Součástí narativních prostředků je i využití sliding motion, transgrese, transformace, dvojitost a dvojnictví a s tím související postupy jako rozštěpení osobnosti, interaktivita, matoucí momenty, zrcadlení světa, virtuální zrcadlo, vytvoření alternativních světů, rozostřování hranic, media mix[75] a intertextualita. Zohledňuje problematiku moderní japonské společnosti, tabuizovaná témata, soustředí se na ženské hrdinky a v neposlední řadě využívá psychoanalytických mechanismů.

Narativ je u Kona vytvářen z fragmentů snů, vzpomínek, fantazie, filmů ve filmu, nerozeznatelnosti reality a iracionálních výjevů, na jejichž základě je utvářena i motivace postav. „Možná má animace výhodu oproti hranému filmu v tom, že může „filmovat nefilmovatelné“ a tak zpřítomňovat imaginativní říše a vnitřní stavy, jako jsou fantazie, sen a imaginace. Paul Wells vidí animaci jako zaměřenou na matafyzickou skutečnost – alternativní realitu, s jejíž pomocí jsou možné alternativní perspektivy. Proto srovnání hraného a animovaného filmu často vyjadřuje přechod do imaginativní říše nebo jiného stavu mysli, jako v Cool World (1992, rež. Ralph Bakshi) a Fear and Loathing in Las Vegas (1998, rež. Terry Gilliam). Kon vytváří tento druh fluktuace ve zcela animovaném filmu, přičemž využívá stylisticky inovativní snové sekvence ke zvnějšnění vnitřního života a imaginace svých protagonistů.“[76]

[75] Media mix kombinuje nejrůznější média k dosažení účelu tvůrčí imaginace.

[76] „Perhaps animation has an advantage over live action film in that in can „film the unfilmable“, and so represent imaginative realms and inner states such as fantasy, dream and imagination. Paul Wells sees animation as being concerned with metaphysical reality – an alternative reality by means of which alternative perspectiver are possible. Consequently, the juxtaposition of live action and animation often articulates the transition into an imaginative realm or an altered state of mind, such as in Cool World (1992; dir. Ralph Bakshi) and Fear and Loathing in Las Vegas (1998; dir. Terry Gilliam). Kon creates this kind of fluctuation within a wholly animated film, using stylistically innovative dream sequences to externalise the inner life and imagination of his protagonist.“ RICKARDS, MEG. Screening Interiority: Drawing on the Animated Dreams of Satoshi Kon´s Perfect Blue. *IM: Interactive Media* 2, 2006, č. 2, s. 4. ISSN 1833-0533.).

Kon nerozvíjí dvě či více paralelních linií příběhu. Rozdvojuje či znásobuje postavu a na tomto základě vytváří vícevrstevnatou naraci. Neskrývá dualismus, který je všudepřítomný jak v syžetu, tak ve fabuli a postavách. Rozdrobení situací mezi sny, vzpomínky a jiné světy neslouží k vytváření nových zápletek. Zápletky, které jsou nám mnohdy ukázány a které za zápletky považujeme, se vzápětí ukazují jako naprosto nepodstatné pro vývoj děje či konstrukci fabule. Stěžejní pro Konovy narativní postupy je naprostá neoddělitelnost jiných světů od světů reálných. Kauzalita je ovlivňována všemi prvky syžetu i těmi, které se zdají nepodstatné. Ovšem nejedná se o intelektuální hříčku s divákem, ale o velice promyšlený labyrint příčiny a následku bez důrazu na možnou iracionálnost viděného.

Rickardsová poukazuje na tři vrstvy narace v *Perfect Blue*. První vrstvou jsou scény natáčené v rámci filmu Double Bind[77]. Tyto scény jsou bez varování střihem spojeny se skutečnými prožitky herečky Mimi, což je druhá vrstva narace. Třetí rovinou je prolnutí jejích snů a reality. Obdobné rozdělení do tří hlavních vrstev narace můžeme aplikovat na *Millenium Actress*. První rovinou je nám samotný celek filmu, druhou rovinou je natáčený dokument, třetí pak fragmenty filmů a vzpomínek. U Papriky si ovšem s třívrstvým systémem narace nevystačíme. Pokud budeme vycházet z modelu Rickardsové a uznáme, že jednou z rovin by mohlo být prolnutí snů a reality, tak budeme potřebovat minimálně další tři vrstvy k následnému rozčlenění. Naprosto suverénní složkou jsou samotné sny, další složky tvoří dr. Chibová a její alter ego. Dr. Chibová reprezentuje vrstvu filmu, jež se odehrává v reálném světě a její alter ego Paprika se pohybuje na pomezí reality a snu.

[77] Více k tomuto tématu v kapitole Film ve filmu a film o filmu.

3. Hranice, jejich překračování, průvodci a nápovědy

Pod slovem hranice si každý z nás představí mnoho věcí, které toto slovo evokuje. Může jít o hranice mezi státy, o věkové hranice apod. Vždy se ale jedná o nějakou imaginární či reálnou linii, která může být překročena. V této části práce bude zpracována problematika přechodů hranic mezi dvěma či více dimenzemi. Takovéto prostupování hranic je zpravidla výsadou žánrů fantasy a science fiction. V těchto žánrech je existence druhého světa téměř nezbytná. Konovy filmy, které jsou žánrovými hybridy, jak bylo popsáno v předchozí kapitole, nám předkládají otázku hranic a jejich prostupnosti i ve filmech, které nenesou žádné prvky fantasy či sci-fi. Přesto i v nich je tematizována hranice mezi tím, co je považováno za reálné, a tím, co může být v iracionální rovině lidského myšlení mimo dosah našeho chápání či vnímání. Za hranicemi našeho poznání mohou být různé věci, například pochopení určitých projevů lidské bytosti či fungování lidského mozku. Kupříkladu Caroline Ruddellová zařazuje ve svém článku „Breakin Boundaries“[78] mezi překročení hranice i rozštěpení identity, jež do jisté míry ovlivňuje narativ. Tímto překročením hranic se budeme zabývat později v kapitole Psychoanalytická říše divů. V přeneseném slova smyslu je bořením hranice i otevírání tabuizovaných témat, nekonvenční vystupování ve společnosti, vizionářské upozorňování na nebezpečí postmoderního společenství apod.

3.1 Alternativní realita neboli jiný svět

Svět, který není nápodobou světa, jenž známe ať již prostřednictvím hraného či animovaného filmu (který se ovšem jeví jako nerealistický již svými ojedinělými stylistickými prostředky), zpravidla nazýváme světem alternativním. Toto pojmenování je poněkud obecné a zahrnuje v sobě širokou škálu možných světů, které jsou filmově zpracovány. Alternativním světem tedy myslíme jakýkoli jiný svět, který je nám představován v rámci časoprostoru filmu. V tomto světě je dle Klimeše „představováno dění za horizontem lidské zkušenosti. (…) Podstata

[78] RUDDEL, *Caroline. Breakin Boundaries* [online]. Animation Studies 2 [citováno 30. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <http://journal.animationstudies.org/category/volume-2/caroline-ruddell-breaking-boundaries/>.

jejich jinakosti tkví v platnosti nějakého jiného řádu, než jakým se řídí náš svět. To mimo jiné znamená, že se ‘jiné světy’ mohou vymykat naší zkušenosti nebo že ji nějakým způsobem přesahují“[79]. Tyto jiné světy jsou tvořeny lidskou fantazií a imaginací a lze do nich zahrnout cokoli, co překračuje hranice našeho vlastního poznání. Vstoupíme-li do vnitřního prostoru filmu, není pro nás ani tak důležité, jak je alternativní svět představen, ale jakou funkci má v rámci syžetu. Klimeš rozlišuje jiné světy na dva typy, jedním z nich jsou alternativní světy v jiné dimenzi, kupříkladu svět pohádkový, snový, druhým typem jsou jiné světy teritoriální, které jsou „vsazeny do dimenze světa reálného, z něhož pak jsou nějakým způsobem vyděleny“[80]. Ohraničené neboli teritoriální jiné světy zpravidla rozvíjí motiv hranice a problém její průchodnosti, dosažitelnosti jiného světa a možného návratu.

Na jedné straně se může jednat o zpracování tematiky alternativní historie[81], vytvoření utopického světa[82], přesun hrdiny do budoucnosti či minulosti[83], život ve virtuální realitě[84], útěk aktéra do světa snů[85]. Tedy se stále pohybujeme ve světech, jež fungují na základě odlišných principů než nám známá realita, ale výrazně se tyto světy inspirují právě povědomím o historii a vývojem současné společnosti. Představují nám tedy pokřivený odraz naší reality. Na straně druhé můžeme alternativním světem chápat jakýkoli nám prezentovaný svět vytvořený obrazotvorností tvůrce – světy mýtů, fantazie, pohádkových postav a jiných fantaskních výjevů. Jsou to světy nezávislé. Hrdina se zpravidla do tohoto světa může dostat pouze překonáním určité překážky, například překročením hranice, pádem do králičí nory či otevřením skříně. V neposlední řadě je tematika alternativních světů zpracována futuristickými vizemi souvisejícími s ideou existence více dimenzí, tedy filmy zpracovávajícími příběhy o vesmírném cestování, jehož cílem je objevení další civilizace[86] a paralelních vesmírů[87].

[79] KLIMEŠ, Ivan. Jiné světy. In KOFROŇ, Václav (ed.). *Hranice (ve) filmu.* Praha: Národní filmový archiv, 1999, s. 109
[80] Tamtéž, s. 111.
[81] Např. Fatherland, Christopher Menaul, USA, 1994.
[82] Např. Případ pro začínajícího kata, Pavel Juráček, Československo, 1969.
[83] Např. Back to the Future, Robert Zemeckis, USA, 1985.
[84] Např. Sungnyangpali sonyeoui jaerim, Sun-Woo Jang, Jižní Korea, 2002.
[85] Např. The Good Night, režie Jake Paltrow, 2007.
[86] Např. The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Garth Jennings, USA/Velká Británie, 2005.
[87] Např. Event Horizon, Paul W.S. Anderson, Velká Británie/USA, 1997.

Alternativním světem, ve kterém se budeme pohybovat při sledování Konových filmů, je pro nás svět snový, okrajově prezentovaný ve filmu *Perfect Blue*, ale především v Paprice, kde se stává hlavním tématem filmu. Dále svět virtuální, za který považujeme svět vytvořený internetovým prostorem, a kyberprostor, jenž reprezentuje vzájemnou komunikaci mezi technologiemi a je motivickou linií v *Perfect Blue* a *Paprice*. Alternativním světem, do kterého můžeme vstoupit, pro nás bude i časoprostor filmů ve filmu v *Millenium Actress*, v *Perfect Blue* a v Paprice. Jiný svět vytvořený na základě vzpomínek je nám v neposlední řadě představen i ve filmu *Millenium Actress*.

Kon ztvárňuje jiné světy jako neomezený prostor fantazie, popřípadě snu, ale zároveň jsou tyto alternativní světy jistým způsobem ohraničeny. Tímto je popřena Klimešova teze, podle něhož jsou hranice pouze u teritoriálních jiných světů. Pravdou je, že fantazijní jiné světy nemají hranici zcela jasně danou, a její prostupnost je tedy složitější. Například snový svět, který nám Kon představuje, má po určitý čas filmu hranici danou procesem usínání či probouzení, které slouží jako přechod hranice mezi reálným a jiným světem. Jiná osoba může vstoupit do světa našeho snu prostřednictvím vynálezu DC Mini. Tedy překračuje hranici nejen snového a reálného světa, ale také překonává i hranici mezi osobním vnímáním a myslí snícího člověka.

Pomezní čára neboli topos vchodu mezi reálným a alternativním světem bude řešena v jedné z následujících podkapitol. V této části práce se zaměříme na řešení jiných světů, na vztah jiného světa ke světu představenému filmem jako reálný a jejich fungování v rámci narativu. Jedním z filmových prostředků znázornění alternativního světa je výtvarná stylizace, která není podobna reálnému světu, například užitím barevných tónů, jež jsou neobvyklé. U Kona výtvarné odlišení alternativně vystavěného světa není stěžejní, využívá totiž drobných nesnadno postřehnutelných nuancí mezi světem reálným a jiným[88]. Například v *Paprice* při první návštěvě zábavního parku Země snů[89] jej zpočátku sledujeme jakoby skrze kouřový oblak, obraz se následně zaostřuje podobně jako při oslnění sluncem, které také tento úsek filmu evokuje, dr. Chibová vychází z tmavé chodby do světla, až vidíme syté barevné odstíny, tolik signifikantní pro zábavní parky a pouťové atrakce. Když je nám Země snů ukázána

[88] Na tyto rozdíly upozorňuje jeden z tvůrců filmového pozadí v Paprice v dokumentu o vzniku filmu (Kazuo Horiuchi. *The Dream CG World*. Japonsko, 2007).
[89] Paprika. Čas filmu 17:35.

podruhé[90], tentokráte již jako reálně existující místo, některé barvy atrakcí, převážně červená, modrá a zlatá, jsou ještě výraznější. Dále je kladen důraz na tmavé odstíny všudypřítomného pnoucího se zeleného porostu či koroze kovových předmětů. Atmosféře na pomezí tmy a ostrých barev zároveň napomáhá denní doba – tedy blížící se západ slunce, ve které zábavný park postavy navštíví. Světlo a stín dotvářejí pocit plíživého strachu a nebezpečí. Výše popsané momenty jsou jedním z lépe viditelných výtvarných rozdílů mezi alternativním a reálným světem. Kupříkladu ve filmu *Perfekt Blue* není možné rozlišit, co je hrdinčinou klamnou představou a co je jejím snem. Všechny její bludy se mísí v jeden velký, který vede k její dezorientaci ve světě i k dezorientaci diváka v naraci.

Pokud zobecníme všechny jiné světy, jež jsou prezentovány v Konových filmech, tak dojdeme k následujícím závěrům. Alternativní svět funguje jako autonomní složka příběhu, ovšem působí na motivaci postav jak v reálném, tak v jiném světě. Jasné odlišení obou světů není proto pro vývoj narativu podstatné vzhledem k tomu, že se vzájemně ovlivňují. Vztah jiného světa k reálnému je tedy dualistický. Na jedné straně je fungování odlišného světa nezávislé na světě reálném, ovšem reálný svět je ovlivněn děním v jiném světě. Na straně druhé není možná existence, tedy ani samostatnost jiného světa bez světa reálného, protože alternativní svět je vytvářen reálnými postavami. Sny sní reální hrdinové, filmy reálně byly natočeny, svět memoárů může být zhmotněn pouze prostřednictvím vzpomínání protagonisty, pohybovat se v kyberprostoru můžeme jedině za pomoci technologie, která v časoprostoru filmu reálně existuje. Tento proces vzájemného ovlivňování se obou světů vede k tomu, že naraci nelze separovat na paralelní linie.

Další otevírající se problematikou je vztah mezi dvěma či více jinými světy v rámci jednoho chronotopu filmu. Satoshi Kon zapracovává do filmu více variant alternativních světů. Většinou se jedná o svět snový, svět filmu ve filmu a virtuální svět. Všechny tyto světy ovšem fungují na podobné bázi. Hlavními principy jsou rozostření vnímání reality protagonistů, diverzifikovaný pohled na svět jako na místo neomezených možností a splnění osobních tužeb či upozornění na potencionální hrozby související s technologickým vývojem společnosti. Zároveň s tímto nulovým rozlišením zobrazovaných alternativních světů nám Kon navíc v rámci jiných světů vytváří a prezentuje mikrosvěty, které jsou alternativami již

[90] Paprika. Čas filmu 28:52.

alternativního světa. Plynule tak přecházíme z jednoho prostoru alternativního světa do další dimenze vytvořené v rámci tohoto odlišného časoprostoru. Toto se kupříkladu děje v Paprice, kde v určitý moment vstoupíme během sekvence ve snovém světě tunelem do dalšího markantně rozdílného snového světa. Z narativního hlediska tato neohraničenost různých alternativních světů komplikuje orientaci v příběhu a znesnadňuje proces sestavění fabule. Navíc jsou tím vytvářeny narativní mezery, které nejsou zpravidla zodpovězeny.

Nyní se zaměříme na konkrétní výstavby jiných světů v jednotlivých filmech. V Paprice je nám představen alternativní svět, do kterého z počátku vstupujeme pomocí snů, následně i prostřednictvím internetu, jehož kyberprostor je vystavěn jako nápodoba prostoru snu.[91] Jeho fungování je tzv. bez hranic, stejně jako sny, ve kterých se nám plní tužby a naše představivost není ovlivňována stereotypním denním životem. Můžeme v něm být čímkoli chceme a prožívat různá dobrodružství. Není to ovšem bez následků. Pokud se nám něco stane v tomto alternativním světě, ačkoli naše fyzická podstata ve skutečnosti existuje ve světě reálném, je osoba protagonisty, jak v psychických, tak fyzických následcích ohrožena. Tento prostor obdobně jako sny nám ukazuje různé stavy a výjevy nevědomí snící postavy. Zároveň do tohoto jiného světa vstupuje cizí element v podobě detektiva snů Papriky, která napomáhá postavě, jež sen sní, vypořádat se s překážkami, které jsou jí kladeny. Tedy přetváří dané události sny, jež by bez jejího zásahu plynuly odlišným směrem. Paprika narušuje sled snových událostí a transformuje vývoj snového příběhu. Postava Papriky je zároveň pojítkem mezi alternativním a reálným světem. Ve filmu Paprika z formálního hlediska neexistuje rozdíl mezi internetovým a snovým světem. Pokud bychom i přesto tyto světy chtěli rozlišit, tak je nutné si uvědomit, že Satoshi Kon v nich rozdíl neshledává, a proto je také možné ze světa internetu bez překážek vstoupit do světa snů.

Prostupnost mikrosvětů nebo také jednotlivých prefektur v rámci makrokosmu, který je všechny obsahuje, funguje na základě volného toku asociací – například ve filmu Paprika nás pohled na obraz v jednom z mikrosvětů vtáhne a přesune do dimenze tohoto obrazu. Jednotlivými přechody v rámci jiného světa na sebe tento svět nabaluje několik desítek dalších alternativních světů, které obsahuje. Avšak fungování v těchto prefekturách odpovídá makrokosmu jiného světa. Takto vrstevnatě vystavěná narace odpovídá jednomu velkému

[91] Více k tematice internetu viz. následující kapitola

labyrintu světa, ve kterém se ztrácíme, jelikož indicie k nalezení východu, sestavění celého filmového příběhu, jsou nejasné. Výše naznačenou problematiku chybějícího klíče k narativní orientaci navíc zkomplikuje okamžik, kdy alternativní svět prostoupí do reálného. Po překročení hranice mezi oběma světy přestává být tedy jiný svět možnou eventualitou, ale pokřivuje a narušuje chod skutečného světa. Ve chvíli prolnutí obou světů, jak je tomu v Paprice[92], se stává alternativní svět naší jedinou říší fungující podle principů snového světa. Všechny postavy filmu jsou těmito zákonitostmi snového světa ovlivněny a podle toho také jednají. Nejlépe to dokládá následující výjev:

> *(Úředníci stojící v zákrytu na římse jeden po druhém padají s úsměvem dolů ze střechy.)*
>
> *Úředníci: „Představení začíná!“*
>
> *(Ulicemi Tokia jde průvod neživých věcí, jako jsou lednice, auta atd. Lidé nechápavě sledují okolní dění. Hlasatelka v televizi moderuje počasí.)*
>
> *Hlasatelka: „Dnešní počasí je snivé a po slunečném dni se vyjasní. Jasno, jasno, jasno!“*
>
> *(Hlasatelka začne tančit, někteří přihlížející muži se mění v pochodující hudební nástroje.)*
>
> *Muži před transformací: „Sen, který se mi zdál včera i dnes. Šťastný a všední svět neskrývají hněv.“*
>
> *Matky s dětmi před transformací: „Sny porostou a porostou. Vypěstujme strom, jenž plodí peníze.“*
>
> *(Poté se změní ve figurky tanuki.)*
>
> *(...)*
>
> *(Muži v obleku s nadprůměrně a komicky velkou hlavou na nosítkách se*
>
> *perou o přední místo)*
>
> *Muži s komicky velkou hlavou: „Kdopak by se trůnu chtěl vzdát? Já jsem vládce říše snů, vyvolený samotným pánem.“*
>
> *(...)*

[92] Paprika. V čase filmu 1:07:40.

(Průvod se rozšiřuje o další a další transformované postavy, které si vesele notují. Všemu přihlíží s nechápavou tváří kapitán Konakawa.)

Konakawa: „Bože, já pořád sním?“

Barmani z Radioclubu: „Ano, celý svět.“[93]

Tyto události by se daly nazvat chaotickými, směřujícími k blížící se apokalypse[94]. Konec světa nastává pádem dr. Tokity jako robota na zem[95]. Zvedne se oblak prachu a Paprika s profesorem Shimou[96] sledují, jak pestrobarevné ulice Tokia rolují do šedé díry, z níž vystupuje nahý předseda Inui jako makabrózní démon, jenž svou vůlí chce vše zahalit do tmy.

V *Millenium Actress* je alternativním světem vnitřní prostor filmů, které byly natočeny s herečkou Chiyoko Fujiwarou, a její vlastní vzpomínky. Chronotop fragmentů filmů se pro nás stává jiným světem ve chvíli, kdy do něj vstupuje režisér Genya s kameramanem Kyoji Idou a mohou přímo zasahovat do vývoje filmu. Takto vystavěný jiný svět je paradoxem, jelikož režisér s kameramanem vstoupí do již natočeného filmu. Nejsou samozřejmě zaznamenáni na filmový pás, proto Genyi ovlivňování děje filmu spíše odpovídá sebeprojekci do jedné z postav, ovšem s jeho tváří. Tento vstup do časoprostoru již natočeného filmu je dílem imaginace režiséra během hereččina vyprávění, a je tedy pouze jejich společnou představou. Obdobně je tomu při zaznamenávání Chiyočiných vzpomínek – jejich zachycení na kameru je možné pouze na základě fantazie, která tento jiný svět vytvoří. Ve skutečnosti, v realitě filmu samotného, nikdy neopustíme pokoj, ve kterém herečka na svůj život vzpomíná.

Alternativní svět v *Perfect Blue* zastupuje směs různých typů jiných světů, které slouží k podtržení skutečnosti, že hlavní hrdinka filmu trpí silnou poruchou vnímání reality. Tyto jiné světy zahrnují kyberprostor, film ve filmu, snový svět a heautoskopické[97] výjevy. Zároveň film pracuje s časovým zacyklením a pocitem déjà vu. Všechny tyto popsané skutečnosti vytvářejí alternativní prostor, který je ztěžka rozpoznatelný od reálného

[93] Paprika. Začátek scény v čase filmu 1:07:57.
[94] Téma apokalypsy je v anime velice časté a vychází z traumatických zážitků konce druhé světové války. Tento motiv většinou ústí ve zničení celého Tokia, jak se tomu stalo po náletech spojeneckých letadel. Tomuto tématu je věnována pozornost v časopise *Mechademia* 4.
[95] Paprika. Čas filmu 1:15:47.
[96] Profesor Torataro Shima je šéfem dr. Chibové a jejího výzkumného týmu. Jako první je také napaden bláznivým snem, který je pomocí ukradeného DC Mini projektován do myslí všech, kteří na něj byli napojeni.
[97] Heautoskopie je jev označující vidění, halucinace, sebe samého.
(čerpáno z WWW <http://cs.wikipedia.org/wiki/Dvojn%C3%ADk>).

časoprostoru, a je tedy typickým příkladem zmatení nejen hlavní postavy Mimy, ale také recipienta filmu. V celku tohoto alternativního světa se pohybuje pouze Mima. Stalker, Me-Mania[98], který ji sleduje stejně jako Rumi[99], si také vytvářejí svět na základě propadnutí bludným představám, ale jejich svět není ve filmu zohledněn. Jedná se o narativní mezeru, která je zodpovězena až na samotném konci filmu, jež vede k domněnce, že jediný, kdo trpí chorobnými bludy, je Mima a pak její stalker.

3.2 Průvodci aneb bedekr labyrintem

Abychom se úplně neztratili v labyrintu mnohovrstevnatého příběhu a alespoň někdy rozeznali rozostřenou hranici mezi jednotlivými světy, můžeme se držet průvodce, který je ovšem také jenom člověk/postava, a tak i on je někdy dezorientovaný. Pro rozpoznání v jakém světě se zrovna nachází postava, a tedy i divák, mohou sloužit i indicie, které jsou ovšem velice těžko uhádnutelné.

Nejvýraznější postavou, která funguje do určité míry jako průvodce, je kameraman Kyoji Ida z *Millenium Actress*. Je jediným nezainteresovaným divákem škály hereččiných vzpomínek. Je pouhým pozorovatelem s kamerou v ruce. Z počátku se mu tato násilně vnucená pozice nelíbí, cítí se jako šmírák, který ovšem glosuje specifickým tónem hlasu téměř vše, co vidí.

Kyoji Ida: „What are we shooting?“ („Co to točíme?“)

Genya Tachibana: „Keep filming.“ („Natáčej dál.“)

Kyoji Ida: „I feel like a stalker, man.“ („Cítím se jako stalker, chlape.“)[100]

Pokračuje tedy ve snímání dění kolem něj, ačkoli mu v mnohých situacích nerozumí. Uveďme si za všechny jeden příklad formou dialogu, který je naprosto vypovídající:

Kyoji Ida: „That´s what I call dramatic.“ („Tomu říkám drama.“)

[98] Me-Mania je postava stalkera, který je fanouškem Mimy jako populární zpěvačky a snaží se tuto iluzi Mimy jako populární zpěvačky ochraňovat a je ochotný pro to udělat cokoli. Píše za Mimu její virtuální deník a komunikuje s virtuální Mimou, která je sloučením jeho bludů a schizofrenie Rumi.
[99] Rumi je Mimarininou agentkou. Neunese její odchod z popové scény a to podpoří rozvoj její schizofrenie, kdy si myslí, že je Mimou představující popový idol. Skutečnost, že Rumi trpí rozdvojenou osobností, se však dozvídáme až na konci filmu.
[100] Millenium Actress. Čas filmu 11:52.

Genya Tachibana: „I know. Whoa. So sad. I cry every time I watch this scene.“

(„Já vím. Hú. Tak smutné. Při téhle scéně jsem vždycky brečel.“)

Kyoji Ida: „When did this become a movie?“ („Odkdy je tohle film?“)[101]

Kyoji pokládá velmi logickou otázku, která napadne při sledování filmu i diváka. Dalo by se tedy říct, že Kyoji diváka v podstatě v tomto filmu zastupuje, i on je pouhým divákem probíhajícího děje. Odpovědí na své otázky se samozřejmě nedočká ani Kyoji Ida, ani recipienti filmu.

Jako průvodce v *Millenium Actress* se z počátku může projevovat i režisér Genay Tachibana, jenž se ovšem ukáže jako průvodce falešný. Jeho platonická zamilovanost do hereččiny osoby ho nutí vstupovat do děje probíhajícího fragmentu filmu a napomáhat jí. Pro něj, zdá se, neplatí teze, že jde jen o film. Genya prožívá všechny hrdinčiny útrapy při následování pravé lásky. Jeho první vstup do vzpomínky na film[102] jako Genemon, maršál z Nagata, k službám Chiyočiny postavy, mu zaručí možnost jednat jako ochránce a druh na život a na smrt ve všech následujících sekvencích filmů, v nichž Chiyoko vystupovala. Jeho falešnost tedy tkví v jeho zainteresovanosti do děje filmů ve filmu. Například proto, aby našel Chiyoko, není schopen se okamžitě přizpůsobit historické periodě, která se mezitím změnila.

Paprikou nás neprovádí pouze jeden společník, ale hned několik. Krátkodobými průvodci jsou barmani z Radioclubu, kteří jsou zároveň i ochránci říše fantazie a snů. Tím, že se tito virtuální barmani zhmotní ve skutečném světě[103], víme, že se oba světy skutečně prolnuly. Předtím jsou pasáže s nimi jasně definované jako fantazie, protože předem máme povědomí o jejich fikčnosti a virtualitě. Zajímavostí u těchto dvou průvodců je, že hlas jim propůjčil režisér filmu Satoshi Kon a autor předlohy Yasutaka Tsutsui, tedy jediní lidé, kteří by skutečně měli vědět, co je v *Paprice* myšleno jako realita a co je fantaskním výjevem.

Jako průvodce, nebo spíše jako indicie k rozpoznání snu od reality divákovi slouží i sám

[101] Millenium Actress. Čas filmu 19:24.
[102] Millenium Actress. Čas filmu 29:34.
[103] Paprika. Čas filmu 1:12:41.

přístroj DC Mini[104]. Jakmile je použit, dostáváme se do snového světa. Komplikace nastávají ve chvíli, kdy zjistíme, že ani tato nápověda není směrodatná, protože prostřednictvím DC Mini může být napadena mysl každého, kdo byl na přístroj připojen, a tudíž propadne do říše fantazie, ačkoli jeho postava se v danou chvíli nenachází ve fázi spánku. Později, když se děj filmu více komplikuje, se orientace v příběhu filmu prostřednictvím DC Mini stává bezpředmětná. Kupříkladu v 51:54 minutě filmu divák nabude dojmu, že probuzením dr. Chibové se opět bude pohybovat v reálném světě. V 53:56 minutě je tento pocit vyvrácen jak postavám, tak divákům. Dr. Chibová je stále ve světě snů, přeměňuje se v Papriku a to, že chvíli byla dr. Chibová, byla jen lest.

V *Perfect Blue* se za průvodce, který by byl nápomocný při hledání narativních informací, nedá označit žádný protagonista filmu. Nápovědy k rozeznání reality a fantaskních výjevů jsou sporadické. Postupem času se i ty indicie, které považujeme za signifikantní k rozeznání dimenze, v níž se postavy pohybují, ukazují jako zavádějící, protože se na ně nedá spolehnout, a tedy přestávají fungovat jako klíč, ale spíše se ukazují jako falešná stopa. Kupříkladu za jeden z výše popsaných lživých náznaků, zda hrdinka sní, či bdí, lze považovat akvárium s rybičkami. Poté, co se Mimě začne zjevovat halucinace jejího starého já (Mima – popový idol[105]), objeví hrdinka, že její rybičky jsou mrtvé[106]. Ve stejnou chvíli k ní halucinace jejího vlastního já začne i promlouvat z obrazovky počítače a moralizovat ji. Aniž by divák byl upozorněn vizuálními či jinými prostředky na změnu času, rybičky jsou opět živé a děj filmu se začíná zacyklovat. V situacích, kdy se Mimě zjevuje její bývalé já, virtuální Mima, je akvárium bez rybiček[107]. Podle rybiček také Mima pozná, že je v jiném bytě než ve svém, ačkoli vypadá téměř totožně.

Jako další možný klíč k sestavení fabule se jeví televize v apartmánu Mimy. Hrdinka, jež se zapletla do sítě snů a iracionálních výjevů a přestává rozeznávat nuance mezi svými skutečnými prožitky, natočenými scénami filmu a sny, se zacyklí natolik, že prožívá jedno

[104] DC Mini je vynález, který nahrává sen do své paměti a následně je možné celý sen pustit v počítači k hlubšímu rozboru. DC Mini se napojí vždy na pacienta a terapeuta, který se pomocí tohoto vynálezu do snu infiltruje a může v případě nějaké snové nehody či nepříjemnosti zasáhnout. Také je možné, že terapeut, který proces sleduje na počítači, může pomocí snových výjevů promlouvat s aktéry či je předčasně probudit ze spaní.
[105] Mima – popový idol je zároveň totožná s virtuální Mimou. Záleží pouze na situaci, ve které se tato stará podoba Mimy objevuje.
[106] Perfect Blue. Čas filmu (36:32).
[107] Perfect Blue. Čas filmu (40:18).

stejné ráno několikrát dokola. Jí, stejně tak divákovi, k identifikaci toho, že něco není v pořádku, slouží televizní zprávy,[108] které se opakují a hlásají do světa zprávu o vydání Nového občanského životního indexu.

Jednou z nápověd, které napomáhají divákovi orientovat se ve filmu, jsou nediegetické i diegetické povely režiséra[109], které se ozvou ve chvíli, kdy si myslíme, že sledujeme reálnou scénu[110]. Obdobně funguje i snímání filmu Double Bind kamerou. Nejdříve vidíme scénu s Mimou jako Yoko, aniž bychom na to byli upozorněni. Tato mezera je vyplněna až po skončení sekvence, kdy je nám odhalen televizní štáb a na obrazovce vidíme právě natočenou scénu ještě jednou.

Z výše řečeného vyplývá, že indicií k rozeznání reality filmu a fiktivních výjevů slouží i kamera, potažmo televizní štáb, jakožto prostředník mezi realitou, v níž se Mima pohybuje, a jiným světem, který napomáhá konstruovat a do něhož vstupuje jako fiktivní postava Yoko.

Poslední nápovědou k definování toho, co je filmem předkládáno jako realita a co je iluzorním výjevem, může být do jisté míry virtuální deník. Tento deník píše o Mimě její fanoušek, který je zároveň jejím pronásledovatelem. Z počátku odráží internetový zápisník skutečné Miminy prožitky. Postupem času si však stejně jako Mima nemůžeme být jisti, nakolik popisuje stalker Me-Mania své vysledované poznatky, a nakolik tam vkládá svá přání a imprese. Virtuální deník je tedy také falešnou narativní nápovědou, podle které se lze řídit pouze po určitý čas.

Nyní si shrňme poznatky, ke kterým jsme došli v této podkapitole. Ačkoli se nám může zdát, že Konovy filmy nám dávají jasné narativní informace k sestavení fabule, není tomu tak. Ani možnost držení se průvodců či soustředění se na objevující se indicie není směrodatným klíčem k rozeznání reality filmu a jiného světa v něm vystavěném. Otázkou může zůstávat proč tomu tak je a proč tvůrce filmu nedává divákovi možnost bez problémů se orientovat v jeho filmech. Proč vytváří falešné stopy a slepé odbočky, které při konstrukci příběhu nikam

[108] Perfect Blue. Čas filmu 52:51.
[109] Např. stop, konec, záběr tři.
[110] Např. scéna vraždy fotografa.

nevedou. Jedinou odpovědí na tyto otázky je, že touto hrou s divákovou mentální schopností sestavit příběh Satoshi Kon aktivizuje divákovu pozornost a dává mu více eventualit narativu před tím, než jej postaví před samotné rozuzlení hlavní zápletky a konec filmu samotného. Nikdy však není zodpovězena otázka, co bylo myšleno jako skutečnost a co bylo fantaskním výjevem.

3.3 Topos vchodu aneb králičí nora a dvířka jako v Alence

„V určitých okamžicích se v historii společenství, právě tak jako v životě individua, zvýznamňuje topos vchodu jako místa spjatého s průchodem z jednoho stavu do jiného, z jednoho světa do druhého, od známého k neznámému. Tento topos může mít pouze pomyslnou podobu (národ se otvírá Evropě, světu), často je však tento abstraktní vstup, akt překročení provázen vstupem konkrétním (stříhání drátu, překročení hranice apod.) – lidské společenství totiž tíhne k vizualizaci, symbolizaci a ritualizaci těchto okamžiků a míst (slavobrány).“[111] Takto nás do problematiky vstupních bran uvádí Daniela Hodrová v knize *Místa s tajemstvím*. Hodrová poukazuje na existenci pomyslných i konkrétních vstupů do jiného světa, jak je tomu i v našem případě. Brána či dveře, ať již v abstraktním či faktickém slova smyslu, jsou důležitou součástí západní i východní víry a myšlení. Pro nás je nosnější pojetí vchodu z hlediska východní tradice. Zde budeme citovat opět Hodrovou: „Ve východní filosofii obraz otevírání a zavírání dveří postihuje rytmus vesmíru. V taoismu symbolizuje zavření dveří zadržení dechu a zrušení smyslových vjemů. Topos vchodu hraje velmi důležitou roli ve všech iniciačních obřadech, v dílech mystiků (symbolika dveří u Mistra Eckharta), v alchymii. V pozadí iniciačních obřadů a zkoušek stojí touha po návratu do stadia předcházejícího životu, zrození – iniciační vstup je pak vlastně variantou takzvaného *regressus ad uterum* v psychoanalytické terminologii (symbolismus požírajícího netvora a pobytu v jeho útrobách). (...) Všude je topos vchodu spjat s cestou *jinam*, k tajemství, do středu, jeho výrazná prostorová podoba (portál, oblouk, vztyčené kameny, práh) signalizuje hranici, počátek, proměnu.“[112] Totožné významy toposu vchodu jako vstupní brány někam jinam, tak jak je popsala Hodrová, mají i portály, jimiž ve fantasy literatuře i filmech vstupujeme do jiného světa, ať už je to svět pohádkový, fantaskní, snový či jinak autorem

[111] HODROVÁ, Daniela. *Místa s tajemstvím* 1. vyd. Praha: KLP, 1994. s. 109. ISBN 80-85917-03-3.
[112] Tamtéž, s. 110.

pojatá dimenze odlišná od skutečnosti, v níž se nacházíme či v níž se nachází hrdina fikčního světa. Tyto brány mohou mít různé podoby. U Lewise Carrola se Alenka dostane do říše divů pomocí králičí nory, Clive Staples Lewis nás přesune do mytického světa Narnie průchodem skříně, v Gaimanově *Hvězdném prachu* je dána přesná hranice v podobě zdi oddělující oba světy, v jeho Koralíně se do alternativní říše dostaneme pomocí malých dvířek. Vstupní dveře do jiného světa mohou být kdekoli, například jimi může být zrcadlo[113] či obraz[114]. Jindy oba jiné světy fungují v symbióze v jednom celku, tedy časoprostor je dimenzionálně neměnný pouze výrazově, a jedině vnímavý člověk zpozoruje i svět druhý[115]. Hodrová vchod do jiného světa považuje za něco nepochybného, zřejmého a zřetelného, co poutník nalézá a nakonec jím vstupuje dovnitř[116]. Budeme-li se nadále držet terminologie Hodrové, tak v opozici hmotnému vchodu je nepřístupný vchod, často kryptický, související s motivem pasti. Dále Hodrová poukazuje na souvislost kryptického vchodu, objevujícího se v literatuře, s proměnou města v devatenáctém století. Právě město, v němž je přítomnost vchodu předpokládána, ztrácelo své přirozené dominanty obsahující vstupní brány jako například hradby, které přestaly plnit svou funkci a byly bourány. Tím také zanikl systém vchodů do města a začali se objevovat nepravé vchody či vstupy, které nikam nevedou, například Terezská brána v Olomouci. „Brány, nesmyslně trčící uprostřed města, přestaly sloužit jako vchody. Začaly se podobat namalovaným, iluzívním dveřím a branám na obrazech a zdech paláců, pouze vzbuzujícím iluzi vchodu a hranice vnějšku a vnitřku. Zmizení bran nebo ztráta jejich funkce se podílely na šifrování prostoru (...).“[117] Město v literatuře podle Hodrové začalo vystupovat jako město s tajemstvím či město – labyrint. V souvislosti s městem – labyrintem nabývá na příznačnosti i motiv vchodu či prahu. Moderní Tokio, ve kterém se povětšinou odehrávají Konovy filmy, je svým půdorysem také labyrintem, jehož srdcem je ostrov s císařským palácem. Labyrintičnost, zcizení, zpochybnění řádu, moment očekávání, proces volby, nemožnost komunikace, problematika vnějšího a vnitřního prostoru i přítomnost iluzivnosti vchodu, to vše je v určité míře charakteristické pro topos vchodu jak v literatuře, tak ve filmu, v tomto případě v Konových filmech.

Přibližme si fungování toposu vchodu na jednom z nejznámějších pohádkových příběhů

[113] Např. Prince of Darkness, John Carpenter, USA, 1987.
[114] Např. E tu vivrai nel terrore - L'aldilà, Lucio Fulci, Itálie, 1981.
[115] Např. Nikdykde, Dewi Humphreys, Velká Británie, 1996. Faunův Labyrint, Guillermo del Toro, Mexiko/USA/Španělsko, 2006. Kronika rodu Spiderwicků, Mark Waters, USA, 2008.
[116] Parafráze, tamtéž, s. 111.
[117] Tamtéž, s. 112.

pracující s tímto motivem, *Alence v říši divů* od Lewise Carrola. Tento výběr není náhodný, v Japonsku je tato pohádka oblíbená a bývá často adaptována či parafrázována a navíc v Konových filmech lze najít nepřímý odkaz na zpracování této pohádky studiem Walta Disneyho[118]. Carrol nechává svou Alenku vstoupit do kraje divů skrze králičí noru. Takováto králičí nora je tunelem, stejně jako například v *Cestě do fantazie*, který vede do předsálí s různými dveřmi, tedy možnostmi, kudy se Alenka může vydat a nadále putovat podivuhodnou říší. Nevíme, zdali by Alenčina dobrodružství byla jiná, pokud by si vybrala odlišné dveře od těch, kterými prošla. Volba je nejen příznačná pro procházení labyrintem, ale také je prostředkem kauzality, jenž ovlivňuje vývoj příběhu prostřednictvím postavy a její motivace.

Nyní je nasnadě ptát se, jak s toposem vchodu nakládá Satoshi Kon ve svých filmech. Zdali jde o vstupní brány kryptické, či nikoliv, a co vše můžeme definovat jako vchod do jiného světa. Satoshi Kon nás nechává vstupovat do jiných světů jednak prostřednictvím svých hrdinů. Přesněji řečeno prostřednictvím jejich vědomí či nevědomí. Kupříkladu v *Paprice* vstupujeme do jiného světa pomocí snů a jako vstupní brána nám slouží inovativní vynález umožňující jiné osobě vstoupit do našeho snu[119]. Do minulosti Chiyoko z *Millenium Actress* vstupujeme prostřednictvím prohlížení fotoalba. Jakmile se toto album otevře, i nám se otevře brána do jejích memoárů. Topos vchodu do jiného světa je tedy ve výše uvedených příkladech mentální záležitostí, ačkoli ne zcela jednoznačnou, jak si následně ukážeme. Jako významná vstupní brána do jiného světa fungují moderní komunikační technologie, které nám Kon představuje. Otázka vchodu v Konových filmech je problematizována existencí rozmanitých průchodů, bran do jiného světa v již jiné dimenzi, jejich znásobení a vytvoření labyrintu.

Definování vstupní brány do jiného světa v *Perfect Blue* je poněkud komplikované, protože narativ pracuje na cyklické bázi a odlišná dimenze se nám otevírá především na základě hrdinčiných halucinací, které jsou navíc znásobené přítomností dvojníka. Pokusíme se tedy alespoň vstupní brány vytyčit dle toho, jak se proměňuje narativ. Hrdinka začne poprvé halucinovat následkem výrazné změny v jejím životě, kterou lze nazvat otřesem. Prostupnost

[118] Ve filmu Paprika je v záplavě panenek možné nalézt i panenku vypadající jako Alenka.
[119] Tak jako hrdinové v českém seriálu Křeček v noční košili (Václav Vorlíček, ČSSR, 1988) vstupují do snu prostřednictvím noční košile. Zároveň se tyto sny můžou zhmotnit, jako ve filmu Kdo chce zabít Jessii (Václav Vorlíček, ČSSR, 1966) pomocí vedlejšího účinku vynálezu umožňujícího zkoumat sny.

obou světů je tedy vymezena již od prvopočátku existencí virtuálního zrcadla. Mimarin zpočátku vidí svůj vlastní odraz jako své staré já. Následně toto staré já zhmotní v reálném světě právě prostřednictvím virtuálního zrcadla. Nejdůležitější bránou do jiného světa je především internet, potažmo osobní počítač, který si hrdinka pořídí. Na internetu se poprvé seznámí s virtuálním deníkem, který za ní píše její fanoušek, jenž je zároveň stalkerem. Tato brána funguje nejprve k zmatení hrdinky a k rozpadu osobnosti na její veřejnou a soukromou složku. Vnitřní a vnější prostor, v němž hrdinka působí, je narušován komunikačními technologiemi, jako je fax, telefon či dopisy. Postupem času je ve filmu tato dichotomie mezi oběma rovinami její osobnosti stírána tím, že Mima uvěří tomu, že internetový deník odráží její skutečné prožitky. Neuvědomuje si, že jej nepíše ona.[120] Mima se doslova nechává požírat stalkerovou představou pravé[121], virtuální Mimi. Ve chvíli, kdy virtuální Mima vystoupí, jako halucinace z kyberprostoru oznámí Mimě, že ona teď bude v záři reflektorů, zatímco (reálná) Mima bude ve stínu.

Film *Paprika* nás nechává vstoupit do snů jiných protagonistů pomocí vynálezu DC Mini. Prostřednictvím internetu se také dostaneme do jiné reality. DC Mini je klíčem k bráně snového světa, ale jak postupem času filmu zjistíme, dveře nebyly zamčené a není nutné je odemykat.

Svět funguje na základě jiných zákonitostí než reálný a hrdinové jsou postaveni před volbu, stejně jako Alenka, které dveře si vyberou, zda ochutnají koláč, či nikoliv. Paprika poté, co nalezne jakousi červí díru[122], představující začátek rozpadu snového světa, vysněného teroristou, vstupuje onou dírou do jiné dimenze této říše. Tato dimenze se ani zdaleka nepodobá skutečnosti či snové nápodobě současného Tokia, a je podhoubím celého snu, spletencem nevědomí obsahující rozmanité obrazce. Paprika prochází tmavým tunelem obsahujícím všechny aspekty nevědomí a skrývajícím lidské touhy. Na konci tunelu zjišťujeme, že procházela prázdným, dutým mozaikovitým tělem Himuriho[123].

[120] Jednou se ohradí proti tomu, co je tam napsáno, tím, že řekne, to není pravda, to jsem nenapsal!
[121] Pro diváka však falešné Mimy.
[122] Zkratka v časoprostoru umožněna obecnou teorií relativity, nazývána též Einstein-Rosenův můstek.
[123] Hajime Himuro je kolega dr. Chibové, a společně s dr. Tokitou pracoval na vynálezu DC Mini. Jako první také toto zařízení zneužil a následkem toho upadl do kómatu. Zpočátku si všichni myslí, že to on je původce kolektivního snu.

Alter ego dr. Chibové, Paprika, může vstoupit do jakéhokoli obrazu, záznamu či jiného produktu fikčních světů, jako je film, reklama, olejová malba, fotografie či obrázek na triku. Vchodem je tedy cokoli, co určitým způsobem zachovalo realitu či nápodobu reality. Z počátku tuto bránu může použít pouze postava Papriky, později i ostatní hrdinové filmu. Například hned v titulkové sekvenci Paprika vstoupí do reklamy na billboardu nebo se stane postavou, která je nakreslena na přívěsu kamionu. Když se prolne snový i reálný svět, tak tyto brány může použít i profesor Shima, který proskočí televizní obrazovkou, kde běží zprávy na ulici, kudy jde průvod.

Jako vstupní brána do časoprostoru filmu ve filmu slouží v *Millenium Actress* především dveře, které nás po jejich otevření přenesou do jiného prostředí. Poprvé jsou dveře jako průchod do jiného chronotopu filmu užity ve scéně ve vlaku, kde jsou navíc otevřeny za symbolického užití klíče, který hrdinka dostala od malíře. Zároveň je klíč k tomu nejdůležitějšímu a symbolizuje i otevření vzpomínek herečky v pokročilém věku. Ve chvíli otevření dveří vagónu se partyzáni útočící na vlak mění v samuraje a středověké válečníky a herečka se mění v princeznu stojící na balkóně, z něhož sleduje válečnou vřavu. Jindy po otevření dveří musí protagonistka projít temnou chodbou, než se ocitne ve světě dalšího filmu. Stylizace některých scén filmu ve filmu se navíc mísí s jejími skutečnými osobními prožitky[124]. Tento motiv vstupní brány do jiné dimenze je užit nepravidelně a není zárukou, že když hrdinka projde dveřmi, hned se ocitneme v jiném světě. Například když Chiyoko jako postava ve filmu vyjde dveřmi z vězení, kde se odehrávala předchozí sekvence. V sekvenci mapující tisíciletou historii Japonska[125] je změn časoprostoru dosáhnuto pouze střihem, nikoli průchodem dveřmi.

Výše uvedené vstupy do jiných světů slouží k získávání narativních informací o tom, v jakém světě se zrovna hrdina filmu pohybuje. Jejich správná identifikace tedy vede i k snadnější konstrukci fabule.

[124] Viz. scéna Tokia po náletech.
[125] Od éry Heian do období Edo.

4. Intermedialita a intertextualita

Odkazování na jiná, již vzniklá umělecká díla se stalo běžnou autorskou hříčkou nejen v postmoderních filmech. Tento způsob vazeb uměleckých děl na jiná se obecně nazývá intertextualita. Intertextualita označuje vlastnost, zvláště literárních textů vztahovat se k jiným textům. (...) Genette se pokusil vytvořit systematickou typologii intertextových relací. Dělí možné vztahy mezi texty, jejichž celek nazývá transtextualita, na pět podskupin. Intertextualitou má na mysli „tradiční praxi citátů“ i dodatečné aspekty plagiátu a narážky. Paratextualita je vztah mezi textem a dalšími textovými doplňky, které tvoří jeho bezprostřední rámec, jako jsou např. název, předmluva, doslov, poznámky, epigraf atd. Metatextualitou míní komentář jednoho textu k textu jinému. Hypertextualita je transformace pretextu, jež se odehrává bez komentáře, do podob parodie, pastiše, adaptace atd. Architextualita, z těchto pěti kategorií nejabstraktnější a nejvíce implicitní, se týká obecnějších druhových/žánrových vztahů mezi texty[126]. Nás v podkapitole zabývající se intertextualitou v Konových filmech, bude zajímat pouze to, co Genette nazývá intertextualitou a hypertextualitou. Tedy vytváření narážek a aluzí na jiná umělecká díla. Intertextualitu, jež je obvykle vztahována k literárním textům, rozšíříme na jakékoli umělecké dílo, na nějž je utvořena určitá vazba.

„Intermedialita se liší od jiných typů vztahů mezi médii tím, že vytváří nedělitelné fúze - na rozdíl od síťové propojenosti (hypermédia), přenosů (transmedialita), juxtapozic (multimédia) či kombinací (mixed-media). Intermediální formy nejsou bezproblémovým součtem či sousedstvím cizorodých prvků, nýbrž výsledkem jejich hluboké transformace. V intermedialitě nejde o hranice mezi obrazy, ale o obrazy těchto hranic. (...) Film lze v rámci jeho historie jen zřídka považovat za mediálně čistý.“[127] Od počátku jeho vývoje na něj působily různé proměny technologií, uměleckých směrů a v neposlední řadě jej ovlivnil vynález televize. „Americký filmový historik a člen montrealského Centre de recherche sur l'intermédialité Rick Altman ve studii *Co to znamená psát dějiny kinematografie* vypočítává média, se kterými se v raném období "chameleonský" film postupně identifikoval: fotografie (v roce 1906), ilustrovaná hudba (1907), vaudeville (1908), opera (1911), komiks (1916),

[126] Parafráze z NÜNNING, Ansgar (ed.). *Lexikon teorie literatury a kultury.* 1. vyd. Brno: Host, 2006. S 351-352. ISBN 80-7294-170-4.
[127] SZCZEPANIK, Petr. Intermedialita. *Cinepur* 22, 2002. ISSN 1210-678x.

rozhlas (1922), fonograf (1926), telefon (1929). Poznatky historiků zabývajících se ranou kinematografií lze přenést i na další historická období.“[128] Kinematografie ve svém vývoji, stejně jako v rané epoše, vstřebávala různorodé vlivy uměleckých druhů a vzniklých technologií. „Kromě toho film opakovaně vycházel z kina a rozptyloval se do různých médií, která jej specificky transformovala, například jako vizuální jazyk poskytující počítačovým interfejsům metafory pro zpracovávání dat nebo v symbiózách multikin s nákupními centry, kde se často klasická situace diváka mísí s pozicí nakupujícího nebo s návyky uživatelů novějších médií.“[129]

Intermedialita je v Konových filmech jedním z hlavních témat, jež ovlivňují jak příběh samotný, tak naraci. Využívá nová média i klasické prostředky známé již po mnoho let. Jedním z klasičtějších motivů je zapracování jiného uměleckého artefaktu. Nejde pouze o aluze na daný artefakt, ale jeho přímé explicitní odhalení a nové významy jemu přisouzené. Kon nám neukazuje pouze, jak různá média využívají jeho postavy, ale užívá těchto médií ke konstrukci příběhu a posunování děje. Typickým příkladem je retrospektivní vyprávění, které začíná prohlížením fotoalba, jako například v *Millenium Actress.* I toto je jeden z prostředků, který Kon aplikuje. Dále je v jeho filmech možno vysledovat tematiku filmu ve filmu či filmu o filmu. Předměty jako televize či monitor počítače slouží jako dveře do jiné reality či k přemístění se v rámci diegetického světa na jiné místo. Informační a komunikační technologie užívá v rámci příběhu jako prostředek na narušení privátního života postav. Jde především o fax, telefon, osobní počítač, kameru, fotoaparát, televizi, internet, bulvární časopis.

4.1 Film ve filmu a film o filmu

Problematiku filmu ve filmu zpracovává Vjačeslav Vsevolodovič Ivanov z tartuské školy a již on, stejně jako později Miroslav Marcelli, poukazuje na několik typů filmu ve filmu. Marcelli rovnou navrhuje dělení filmu ve filmu a film o filmu. U Ivanova můžeme toto rozdělení vysledovat podle názvů kapitol, které užil ve své práci „Film ve filmu“[130]: „Vytvoření filmu jako filmové téma“ a „Film uvnitř filmu.“ Modely Ivanova i Marcelliho jsou totožné. Film ve

[128] Tamtéž.
[129] Tamtéž.
[130] IVANOV, Vjačeslav Vsevolodovič. Film ve filmu. In: BERNARD, Jan (ed.). *Tartuská škola.* 1. vyd. Praha : Národní filmový archiv, 1995. 249 s. ISBN 80-7004-077-7.

filmu neboli film uvnitř filmu, je filmové představení, které obsahuje fragmenty již vzniklého filmového díla, častý je např. záběr na hlediště kina, kde diváci film v rámci filmu sledují. Zatímco film o filmu nám odhaluje proces vzniku filmu, např. Americká noc, Klauni, 8 ½, Vše na prodej. Tento typ se může nadále dělit podle žánru či stylu filmu, u jehož vzniku jsme přítomni.

Motiv filmu ve filmu a filmu o filmu je jedním z tvůrčích prvků Konovy tvorby. Nepracuje s ním nahodile, ale jako s významotvorným plnohodnotným elementem, který do značné míry určuje směr a ovlivňuje kauzalitu děje. Film ve filmu není pouhým fragmentem. Osudy z filmu ve filmu či filmu o filmu se prolínají s životním příběhem hlavních postav. Záběry z filmovaného filmu jsou nám předkládány jako skutečné události diegéze. Někdy jsme z omylu vyvedeni, někdy nás v něm tvůrce nechává.

4.1.1 Millenium Actress

Nejvýrazněji je téma filmu ve filmu zohledněno v *Millenium Actress*. Tento film byl odpočátku zamýšlen jako projekt mapující historii vývoje japonské kinematografie od čtvrté dekády dvacátého století. Tyto dějiny jsou prezentovány postavou fiktivní herečku Chiyoko Fujiwarou, narozenou v roce 1923, přijatou do studia Giney již v mládí, aby hrála v propagandistickém filmu natáčeným v Mandžusku, který má povzbudit vojáky na frontě. Sledujeme nejen dospívání, dospělost a zralý věk herečky, ale s jejími přibývajícími lety i převažující a populární žánry v japonském filmu. Od politických propagand se dostáváme k historickým eposům z období Edo[131] a k béčkovým filmům s Godzillou.

Millenium Actress obsahuje hned tři linie práce s filmem jako tématem. Tento motiv je orientován a sestaven jako film o filmu. Jsme svědky tvůrčího procesu natáčení dokumentu o herečce Chiyoko Fujiwarové, nazvaném Sedm podob Chiyoko Fujiwarové. Tento prvek se nám ukazuje jako dvojí, protože zároveň jsme prostřednictvím reminiscencí svědky i vzniku filmů, ve kterých herečka účinkovala. Další rovinou je film ve filmu. Ta je nám prezentována ukázkami filmů. S druhou linií úzce souvisí i třetí linie, protože zobrazené ukázky filmů, které jsou do *Millenium Actress* zapojeny, jsou zároveň aluzemi na reálně natočené filmy. Tyto

[131] Oblíbených např. u Akira Kurosawy.

aluze jsou u Kona dané formátem animovaného filmu, do kterého nemůže vložit sekvence existujících filmů, ale pokud na něj chce odkazovat, může je pouze překreslit a tím vytvořit citaci.

V *Millenium Actress* nejdříve sledujeme natáčení dokumentárního filmu o herečce pomocí minimálního technického vybavení (ruční kamera, jeden reflektor). Toto natáčení vede Genya a k ruce má pouze svého kameramana. Tedy je tento přístup spíše filmem o filmu. Zákulisí natáčení filmu je nám odhalováno i při hereččině vzpomínání, kdy sledujeme vývoj vztahů mezi zaměstnanci studia. Ovšem film o filmu nám nechce představovat antiiluzivnost filmového média ani prostředky, jakými je film tvořen. Naopak vznikající dokumentární film je narativní záminkou pro memoáry slavné herečky a pro retrospektivní vyprávění nejen jejího kariérního vzestupu, ale také jejího osobního života, který je do značné míry paralelou k představovaným postavám ve filmech. V průběhu natáčení Genya ztrácí odstup, který stejně jako veliký hereččin fanoušek neměl, a vstupuje jako postava do nejednoho již natočeného filmu, na který Chiyoko vzpomíná. Její vyprávění se zhmotňuje, a aniž by to divák postřehl, sledujeme jeden z prvních filmů, ve kterém Chiyoko představovala hlavní roli.

Zajímavým efektem, který odkazuje k určité antiiluzivnosti Konových filmů, ale také k fiktivnosti všech filmů, je přetáčení kazety dopředu. Sledujeme nějaký děj na plátně a najednou se přes něj objeví zrnité pruhy, které vznikají při přetáčení VHS. Tento způsob je užit jak v *Millenium Actress*, tak v *Perfect Blue*. V každém filmu nabývá ovšem jiných významů. U přetáčení kazety v *Millenium Actress* je důležitý obsah kazety samé. Kazeta je vlastně Genyi soukromým sestřihem nejlepších a nejvíce emočně vypjatých scén s Chiyoko. Na konci kazety je jeden z jejích posledních filmů a přetočením dopředu se dostáváme vlastně na začátek jak její herecké kariéry, tak samotného vyprávění. Zároveň tento sestřih shrnuje téměř vše, co je do filmu vloženo jako nerealistický prvek. Zatímco v *Millenium Actress* má toto přetáčení kazety v prologu filmu před samotnou titulkovou sekvencí význam odkazující k následujícímu ději filmu, v *Perfect Blue* je tento efekt užit účelově k dokreslení dialogu o Mimě jako herečce a nemá žádné významnější konotace.

Z výše uvedených poznatků vyplývá, že Kon se nesoustředil pouze na jedno zpracování tematiky filmu ve filmu či filmu o filmu. Obě tyto možné linie propojil v jeden celek a doplnil

jej ještě o narážky na oblíbené japonské filmy. Těmito narážkami aktivizuje divákovu pozornost, ale zároveň znesnadňuje proces narace častokrát formálně neoddělenými fragmenty filmů ve filmu. V souvislosti s tím nedává ani dostatečné narativní informace k rozlišení skutečných prožitků Chiyoko a toho, co prožila jako postava filmu. Této symbióze mezi jejími filmy a jejím životním příběhem odpovídá i název filmu samotného, který v překladu do českého jazyka znamená Herečka tisíciletí. Je tedy zohledněna fiktivnost postavy, na jejímž příkladu se mapuje tisíciletá historie japonských ostrovů.

4.1.2 Perfect Blue

V *Perfect Blue* je film o filmu použit jako doplnění rozvíjející se paranoie bývalé zpěvačky, která nastoupí na hereckou dráhu. V tomto filmu se k tomuto tématu vztahují i další prostředky související s popularizací postavy a vytvářením jejího mediálního obrazu, jako jsou fotoaparáty, bulvární časopisy, noviny, billboardy a kamery. Všechny tyto technologie slouží k tematizaci hranic mezi soukromým a veřejným prostorem, což je ústřední motiv filmu samotného. Problematika filmu o filmu komplikuje taktéž hranici mezi těmito dvěma prostory. Kdyby Mima neúčinkovala ve filmu či nebyla zpěvačkou, tak by jí média a fanoušci nenarušovali její soukromí.

Epizodický televizní film, ve kterém Mima začíná svou hereckou dráhu, se jmenuje Double Bind a je klasickou detektivkou. Detektiv hledá za pomoci psychiatričky masového vraha, který vysvléká své ženské oběti z kůže[132]. Jednou z obětí je i sestra postavy, jíž hraje Mima. Na popud Mimarina agenta je charakteru, jejž představuje Mima, přidáno ve filmu větší důležitosti. Postupně vše směřuje k tomu, že Mima je oním hledaným vrahem. Postava, kterou Mima představuje, trpí vážnou poruchou osobnosti, jež se u ní rozvinula na základě otřesné zkušenosti – znásilnění v erotickém podniku. Sekvence natáčeného filmu, které nám Kon ukazuje, souvisí zároveň i s vývojem charakteru Mimariny. V Double Bind vidíme rozmluvy Mimi jako Yoko s psychiatričkou, podobající se dialogům Mimi a Rumi. Oba tyto dialogy se prolínají a jsou na sebe vzájemně závislé, protože z nich vyplývá následná motivace Mimarina jednání. Stejně tak i scéna jejího znásilnění ve filmu se stává paralelou k

[132] Odkaz na styl vraždění ve filmu Mlčení jehňátek (The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, USA, 1991)

dalším událostem. Zároveň i ve filmu samotném se stane několik vražd lidí, které se s Mimou setkali. Fotograf, který nafotil její akty. Scenárista, jenž ji nechal ve filmu znásilnit, a nakonec i vedoucí její agentury.

Na závěr tedy nezbývá než konstatovat, že vznikající film, film o filmu, má v rámci narativu důležitou pozici. Především repliky, které má mladá Mimarin ve scénáři, výrazně ovlivňují její vlastní život, nad kterým postupně ztrácí kontrolu. Zde tedy není film o filmu předmětem, který nám má odhalit iluzivnost média či tenze mezi představiteli. Proces samotného vzniku filmu není v tomto případě důležitý. Důležitý je obsah scén, které jsou natáčeny, protože se stávají nedílnou součástí kauzality a samotné narace v *Perfect Blue.*

4.1.3 Paprika

Paprika zpracovává nejen téma filmu ve filmu a téma filmu jako součásti kulturního života, ale rozvíjí jej na základě duševních pohnutek jednoho z hrdinů, kapitána Konakawy. Ten nemá evidentně filmové médium rád. Jeho sny jsou ovšem plné odkazů na klasická díla světové kinematografie. Paradoxem je, že i záznam snů, pořízený vynálezem DC Mini, je vlastně filmem. Na tento dokumentární záznam se následně může podívat jak snící osoba, tak kdokoli jiný, kdo by chtěl vědět, o čem osoba ve stadiu spánku sní. V neposlední řadě zkoumá film *Paprika* i technologické aspekty filmu. A to ve chvíli, kdy se kapitán konečně otevře a vysvětlí svůj důvod nelibosti k filmům. V mládí natáčel se svým kamarádem film, ale nikdy ho nedokončili, protože kapitán odešel na policejní školu a již se s kamarádem neviděl. Při této vzpomínce uslyšíme klasický chrčivý zvuk zapnuté promítačky a na stěnu Radioklubu se začne projekce filmu z 16mm pásu, v sépiové barvě, s klasickou patinou ohraného filmu. Také v jednom ze snů kapitána Konakawy postavy klaunů promlouvají ryze filmařskou terminologií. Mluví o kompozici, expozici, švenkování. Kapitán je tak v jednu chvíli vsunut do postavy kameramana, který má ubrat na expozici a začít švenkovat. Přesně tak, jako by se díval na celý sen a nebyl v něm přítomen. Dokonce je následně donucen užitou terminologii názorně vysvětlit.

Film jako součást populární kultury je zpracován skrze postavy v kinosále. Jsme přítomni sledování filmového představení a následných ovací. Zároveň je zohledněna i rozšiřující se tendence výstavby multiplexů, kdy se v jednom případě do prostředí filmu ve filmu dostává postava kapitána tím, že navštíví uličku s kinosály. Tato ulice je koncipována jako jednotlivá kina propagující jeden film prostřednictvím billboardů nad vchodem. Kupříkladu billboard Papriky, která je zrovna v ohrožení. Tento film, tedy jiný svět, se rozhodne Konakawa navštívit. Snaží se dostat za plátno do reality filmu, který sleduje. Nakonec se do filmu protrhne skrze plátno. Zachrání Papriku a film končí titulkem THE END, kde stojí Konakawa s dr. Chibovou v náručí, v druhém plánu je velkoměsto, nad kterým zapadá slunce. Políbí ženu, již zachránil, a plný sál kina tleská a jásá nad dobrým koncem.

Poslední linií filmu ve filmu v *Paprice* jsou aluze na zlatý fond kinematografie. Postavy těchto filmů jsou sice nahrazeny hlavními hrdiny Papriky, ale jinak jsou scény zcela přesně dekódovatelné. Satoshi Kon však nedává svým postavám povědomí o tom, jaký film sledují či v jakém filmu se vyskytují. Vidíme Tarzana s Jane, princeznu s novinářem atd. Tyto scény jsou postupem filmu podle potřeby, vývoje děje ve filmu parafrázovány a upravovány.

Z příkladů, jež jsme si výše uvedli, lze vysledovat jednoho společného jmenovatele. A to, že téma filmu ve filmu je zpracováváno skrze snový svět. V tom, co nám film předkládá jako realitu, není problematika tohoto motivu zohledňována. Paralela mezi filmem a snem je nám dána od samotného počátku filmu. Motiv filmu ve filmu v Paprice má tedy na vývoj narace menší vliv, než jako tomu bylo u *Millenium Actress* či u *Perfect Blue*. Jeho vliv na vyprávění je součástí celku snového světa vůbec. Na závěr si vztah filmu a snů v Paprice doložme následujícím dialogem.

> *Paprika: „REM fáze spánku, která nastává později v noci, je delší a snadněji se analyzuje. Jestli první fáze spánku jsou kratší umělecké povídky, pozdější fáze jsou spíš dlouhometrážní trháky.“*
>
> *Konakawa: „Pak vy jste ovšem filmová hvězda snů.“*[133]

[133] Paprika. Začátek dialogu v čase filmu 5:22.

4.2 Virtuální realita, kyberprostor a internet

Kyberprostor je obecné označení pro prostor, ve kterém se pohybují uživatelé nových technologií – např. telefonu, internetu. Je součástí virtuální reality a vstupujeme do něj například tehdy, když zvedneme telefonní sluchátko a s někým hovoříme[134]. Kyberprostor spadá do fenoménu multimediality, jenž Kon zpracovává ve svých filmech. Převážně se jedná o kyberprostor, který je vytvořen užíváním internetu.

Kon s motivem internetu nakládá dvěma různými způsoby. V *Perfect Blue* představuje internet nepřítele, který narušuje náš osobní prostor a vtahuje nás do nebezpečného kyberprostoru, nebo naopak nechá dění kyberprostoru vstoupit do reálného světa postav. Paprika nám již představuje internet jako jeden z prostředků sloužících k rozvoji imaginace, podporujících naše sociální vazby a pomáhajících nám vstupovat do jiných světů.

Rozšíření a začátek masivního využívání internetu v devadesátých letech dvacátého století vedlo také k začátkům jeho zneužívání a k vzniku tvz. kyberstalkingu. Hrdinka *Perfect Blue* se stane právě obětí takového stalkera, který vytvoří její virtuální deník a popisuje její každodenní zážitky a pocity. Kon tak varuje před zneužitím technologie a před narušením soukromí, do kterého náhle vstupuje virtuální svět, který se jako svět skutečný pouze zdá.

V Paprice již vcházíme do útulného virtuálního světa podobajícího se našemu, který se dle slov Papriky podobá snění. Virtuální realita nám je zde představena ve zploštělé podobě, nejvýstižnější bude přirovnat tuto virtuální realitu alternativnímu životu v internetovém prostoru Second live. Otvíráme jednotlivé dveře, vstupujeme do baru, vybíráme si místo, popíjíme virtuální alkohol a kouříme virtuální cigarety, virtuálně se i opijeme. Téma virtuálního prostoru je v *Paprice* zohledněno především pro potencionální souvislosti s lidským vědomím, s odhalováním osobních tužeb a plněním si snů. Tato paralela je otevřena v následující replice.

> *Paprika: „Nepřijde vám, že sny a internet mají hodně společného? Jsou místem, kde se podvědomí projeví.“*[135]

[134] Viz definice http://cs.wikipedia.org/wiki/Kyberprostor
[135] Paprika. Čas filmu 24:49.

Virtuální realita v Konových filmech je součástí určitého narativního záměru. V *Perfect Blue* slouží k rozostření reality, jež vede ke zmatení hrdinky i diváků samotných. Zatímco v Paprice je ve službách snového světa a její vliv na naraci je podmíněn tomu, jak na příběh působí právě tato dimenze. Naopak by se dalo říci, že sekvence, které se odehrávají v kyberprostoru, jsou jedny z mála snadno dešifrovatelných částí filmu.

4.3 Sliding motion

Podle Gardnera je sliding motion jedním ze způsobů, jak překračovat hranice mezi fantazií a realitou. Typickým sliding motion je „opakující se vizuální motiv v *Millenium Actress*, kdy Chiyoko běží či jede ve vozidle přes plátno a pozadí zůstává nepohyblivé či se roluje proti jejímu pohybu“[136].

Pohled na fotografii zde nevyvolává pouze vzpomínkové sekvence, ale fotografie je zde využita i jako zkratka a ozvláštnění verbálního vyprávění. Chiyoko jako mladé děvče běží v popředí před fotografií či se do ní začleňuje. V některých případech Chiyoko mine i svůj vlastní zvěčněný obraz. Její postava mizí mezi vojáky, ale objevuje se v přihlížejícím davu. Rozdíl mezi vyfotografovanou Chiyoko a vzpomínající Chiyoko (zobrazenou ovšem v její podobě v mládí) v těchto sekvencích spočívá v tom, že fotografie jsou i přes zvýraznění, dokolorování a červené barvy (na vlajkách či uniformách) černobílé, kdežto průvodkyně fotografiemi je vyobrazena barevně. Jednotlivé životní události jsou v této sekvenci oddělovány pohybem otáčející se stránky.

Další zkratku ve vyprávění představuje jízda skrze statické obrazy z různých historických epoch. Nejprve Chiyoko projede přes bitevní pole na koni, dým z právě vystřelené střely z děla zahalí obraz a Chiyoko rázem jede v drožce poklidným tempem v idylické krajině s kvetoucími třešněmi. Kolem projede vlak a do popředí se prolne otáčející se kolo, které přesune Chiyoko do rikši. Když ji muž upustí, Chiyoko jede dále na kole. V průběhu celé

[136] „(...) A recurrent visual motif of the film is that of Chiyoko running or propolled in a vehicle across the screen, while the background scrolls against her in the type of sliding motion mentioned above.“ (GARDNER, William O. The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi. *Canadian Journal of Film Studies* 18, 2009, č. 1, s. 60.).

sekvence se několikrát změní historické období i Chiyočiny kostýmy a věk postavy, kterou představuje.

Urychlení vzpomínání pomocí fotografií je užito ještě v případě období poválečného, do začátku padesátých let, kdy byl vrchol Chiyočiny kariéry. Zde se barevná vypravěčka přímo začleňuje na prázdné místo ve fotografii, znehybní a nechá se vyfotografovat. Tento proces se opakuje. Kromě Chiyoko jsou jediným pohyblivým faktorem blikající světla fotoaparátů.

Sliding motion tedy slouží nejen jako vizuální ozvláštnění příběhu, ale především jako narativní zkratka, kondenzující větší časové období, které není z hlediska motivace postav zcela zásadní. Výhodou užití sliding motion je jeho výrazná výtvarná odlišnost, která umožňuje recipientovi filmu lépe oddělit reálné a jiné světy. Satoshi Kon ovšem tohoto efektu využívá pouze v *Millenium Actress*.

4.4 Virtuální zrcadlo

Název této podkapitoly vychází ze statě Williama O. Gardnera[137], která pojednává o paradigmatu virtuálního zrcadla. Hlavní Gardnerovou tezí, kterou aplikuje na anime, je využití informačních a komunikačních technologií a nových médií v lidském životě. Zároveň se tato teze týká reprezentace těchto nových médií a problematiky, se kterou se setkáváme v běžném světě a která se odráží v příbězích současných autorů žánrů sci-fi, kyberpunku či techno-thrilleru. V souvislosti s tím se budeme opírat i o poznatky Luboše Ptáčka, které uvádí ve své studii „Zrcadlo jako uzlový bod filmové narace“[138]. Ačkoliv se Ptáček ve své studii zabývá hranými filmy, na něž aplikuje psychoanalytický aparát vycházející především z Junga, Lacana a Metze, dochází k obdobným závěrům jako Gardner, a to, že zrcadlo ve filmu slouží k „přechodu mezi aktuálním světem a světem virtuálním – tedy prostoru uměleckého díla nebo myšlenky, a to v rovině prostorové i narativní“[139]. Ptáček i Gardner

[137] GARDNER, William O. The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi. *Canadian Journal of Film Studies* 18, 2009, č. 1, s. 44-70.
[138] PTÁČEK, Luboš. *Zrcadlo jako uzlový bod narace* [online]. Acta Universitatis Palackianae Olomucensis.[citováno 30. 4. 2010]. Dostupné na WWW: <http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/aesthe18/aesthe18-02.pdf>
[139] Tamtéž, s. 21,

zahrnují do zrcadla v naraci i další prvky, jako například rozdvojení osobnosti či vstupní portály. Některým z těchto prvků se budeme věnovat později, nebo jsme se jim již věnovali, takže se v této části práce budeme soustředit výhradně na motiv virtuálního zrcadla.

Virtuální zrcadlo je jedním z bran, kterými do reálné filmové diegéze vstupuje imaginace a vesmír fantazie. Dle Gardnera užívá Kon zrcadla, okna, plátna, obrazovky, sliding motion, zvukové nediegetické podměty „a integrace nečekaných míst skrze manipulaci s konvencemi, uspořádávajícími kontinuitu, to vše k promíchání nečekaných charakterů a prostorů do filmové diegéze, primárně pracující podél horizontální osy rámu“[140].

V *Perfect Blue* jsou moderní technologie všudypřítomné. Protagonistka má problém s veřejným a osobním životem a vše kolem ní narušuje tenkou linii mezi těmito dvěma póly jejího života. „Skleněná membrána okna vlaku, na tomto místě filmu, funguje normativně jako působivá hranice mezi vnitřním a vnějším. Na jedné straně, jako okno, poskytuje vizuální přístup k hustě obydlenému světu mimo vlak, zatímco chrání vnitřek vlaku od přímého kontaktu s vnějším světem. Na druhé straně, jako zrcadlo, přesně odráží Mimu v jejím soukromém životě, která hledí skrze něj; zatímco Mima nehledí přímo na svůj odraz, cítíme, že předpokládá stálou sebe-identitu, kterou okno-zrcadlo prezentuje.“[141] Jako virtuální zrcadlo, které potvrzuje dichotomii soukromé a veřejné rozpolcenosti protagonistčiny osobnosti, fungují i různé skleněné plochy, například akvárium, obrazovka počítače, televize, okno jejího bytu. Především obrazovka a okno jsou portály do vnějšího světa, tady jsou lehce narušitelnou membránou. Skrze počítač vstupuje do Mimarinina soukromí její veřejné vystupování jako popového idolu. Svět zrcadla se stává i kyberprostorem.

Jedním z výrazových prostředků, které nám jako divákům mohou napomoci k lepší orientaci mezi fantaskními výjevy v diegézi, jsou odrazy postav v zrcadlech, skleněných výlohách a jiných prosklených předmětech, jako jsou vitríny, helma skafandru atd. V *Perfect Blue* je tato

[140] „(...) and the integration of unexpected locations through manipulation of continuity editing conventions, all to interweave unexpected characters and spaces into the film´s diegesis, primarily working along the horizontal axis of screen space.“ (GARDNER, William O. The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi. *Canadian Journal of Film Studies* 18, 2009, č. 1, s. 63.).

[141] „At this point in the film, the glass membrane of the train´s window is functioning normatively as an effective border between inside and outside. On the one hand, as a window, it gives visual access to the densely populated world outside the train, while protecting the inside of the train from direct contact with the outside world. On the other hand, as a mirror, it accurately reflects the „private“ Mima who gazes through it; while Mima does not gaze directly at her reflection, we sense that she takes for grandet the stable self-identity that the window-mirror presents.“ (Tamtéž, s. 54.).

pomůcka k lepší identifikaci a odhalení pravé podstaty užita až na samém konci filmu, při závěrečné honičce Mimarin s jejím virtuálním já. V odraze vidíme, že ji nehoní její halucinace, ale naopak ji pronásleduje její agentka Rumi, která trpí silnou poruchou osobnosti. Zatímco po chodníku s lehkostí cupitá pop symbol, v odraze supí udýchaná a zpocená Rumi. Odrazu ve skle je tedy užito k odkrytí schizofrenní Rumi.

V *Millenium Actress* je odrazu ve skle užito jako strašáka, který se Chiyoko zjevuje. Jde o tvář staré ženy, démona, který se jí vysmívá. Chiyoko je vždy vyděšena, když ji spatří. Až ke konci filmu se nám odraz staré Chiyoko ve skle zarámovaného obrazu, který zobrazuje její podobu v mládí, změní na odraz démona, čímž dostáváme do skládačky poslední díl. Démon, který Chiyoko pronásledoval, byl její vlastní strach z obrazu svého stáří. K otázce démona v *Millenium Actress* se ještě vrátíme v následující kapitole[142].

V *Paprice* Kon tento princip demaskování identity dotáhl k dokonalosti. Hned z počátku filmu vidíme, jak dr. Chibová mluví s Paprikou, která se objevuje jako odraz ve skle okna. Když kamera poodjede dál a zabere dr. Chibovou z velkého celku, vidíme v odraze pouze ji. Proto víme, že mluví se svým alter egem, a divák nezůstává na pochybách, že dr. Chibová a Paprika jsou jedna a tatáž osoba. Satoshi Kon dále odrazu v zrcadle využívá inovativním způsobem k odhalení fungování Papriky v časoprostoru, jenž je filmem vydáván za reálný. Paprika jako dívka snů a jako jejich ochránce funguje i v rámci reality, jako kdyby se pohybovala ve světě snovém. Může vstoupit do jakéhokoli obrazu, billboardu, zastavit čas, vystoupit z obrazovky počítače apod. Proto se v zrcadle neodráží její tvář tak, jak se momentálně tváří, ale odráží se v něm její emoce a pocity, které jsou protichůdné. Paprika, jako avatar a zároveň alter ego dr. Chibové, je dle Gardnera obyvatelem virtuálního zrcadla a tato její dvojí povaha slučuje osobní a veřejný svět.

Virtuální zrcadlo tedy funguje v rámci příběhu jako prostředek k odhalení pravé osobnosti bludných představ, jako jsou halucinace. Podle virtuálního zrcadla se v mnohých případech můžeme orientovat při identifikaci postav. Lépe řečeno v konfrontaci postav s virtuálním

[142] Kapitola Psychoanalytická říše divů.

zrcadlem jsou ukázány pokřivenosti, k nimž dochází z různých příčin v reálném světě. Ve vyprávění se virtuální zrcadlo stává klíčovým bodem, k odhalení narativních mezer, které právě díky němu jsou i vysvětleny. Z hlediska narace je tedy virtuální zrcadlo jediným formálním prostředkem, který dává jednoznačný smysl.

4.5 Intertextualita

Satoshi Kon ve svých filmech vytváří důmyslnou síť rozmanitých odkazů či citací jiných uměleckých děl. Inspirací mu nebyl pouze kulturní odkaz jeho národa, ale díla evropská i americká. Některé odkazy jsou lehce dekódovatelné a postřehnutelné, jiných si při prvním sledování nemusíme ani všimnout. To ovšem neznamená, že jsou voleny náhodně a neskrývají hlubší smysl a možnost interpretace. Kon díla, na něž odkazuje, transformuje do světa anime, kde zároveň ale fungují jako zcizovací prvek, který upozorňuje na svět mimo anime. Přibližme si nyní alespoň některé odkazy, abychom ilustrovali, jak s nimi Kon nakládá a co mohou znamenat v celku filmu samotného.

Začněme filmem *Paprika,* kde odkazy vyvolávají dojem volného toku myšlenek na základě asociativních vztahů, jež dokreslují snové prostředí. Například jeden z pokojů v předsedově domě, kam Paprika utíká před jeho chapadly, je malou galerií nejvýznamnějších děl zobrazujících sfingu a Oidipa. Jedná se o olejové malby totožně nazvané *Oidipus a Sfinga* od Gustava Moreau, François-Xavier Fabre a dva obrazy od Jean-Auguste-Dominigua Ingrese a červenofigurové aténské vyobrazení z amfory z pátého století před Kristem. Dále tam také můžeme vidět dvě sochy sfingy vyhotovené dle podoby odpovídající řecké mytologii. Obdobnou sochu vlastnil i Sigmund Freud[143]. Zde se již rýsuje jasná spojitost mezi předsedou Psychoterapeutického ústavu a zakladatelem psychoanalýzy. Stejně jako posedlost vyobrazením Oidipa nás odkazuje na nejznámější psychoanalytickou teorii, oidipův komplex i na to, že sám Freud byl vášnivým sběratelem umění[144]. Další asociaci může vyvolávat postava sfingy, ve kterou se Paprika promění. Sfinga může kupříkladu znamenat překážku, kterou

[143] Socha sfingy z Freudovy sbírky je ve Freud Museum London .
[144] O Freudově sběratelské vášni referuje kniha Janine Burkeové, *The Sphinx on the Table: Sigmund Freud's Art Collection and the Development of Psychoanalysis* (Walker & Co., 2006).

však Oidipus překonává.

Další Papričiny metamorfózy odkazují na klasické hrdiny filmů od Walta Disneyho, na Pinocchia, kouzelnou vílu[145] či Malou mořskou vílu. Papričin let na oblaku, stejně jako její převlek, poukazují k japonskému seriálu Monkey[146], tento seriál vychází z buddhistického mýtu o božské postavě Opičího krále. Opičí král byl pověstný svou znalostí bojového umění a ovládáním hlavních disciplín nezranitelnosti, proto je tento Papričin převlek pochopitelný vzhledem k tomu, že se vydává bojovat s nepřítelem, který ovládá a atakuje sny jiných lidí.

Jak již bylo řečeno výše, Konakawovy sny jsou pastiše na celosvětově známé kinematografické opusy. Několikrát se setkáme se scénou z *Tarzana*[147], jak letí na liáně s Jane v náručí. Následuje film s postavou Jamese Bonda *Srdečné pozdravy z Ruska*[148], kde „v originálním filmu mezi sebou bojují Sean Connery a Robert Shaw v Orient Expressu“[149]. Ukázána je nám i nejznámější scéna z *Prázdnin v Římě*[150] z tančírny, kde propukne rvačka a princezna uhodí jednoho muže kytarou do hlavy. Tyto scény jsou s drobnými nuancemi několikrát opakovány. Konakawa i Paprika se během scén mění v nejrůznější aktéry. Například u *Prázdnin v Římě* je Paprika princezna, ale Konakawa je fotograf – nikoli hlavní mužský charakter.

Méně okázalými a také hůře rozeznatelnými jsou drobné aluze. Kupříkladu množství panenek v různém stavu rozbitosti v Himurově bytě odkazuje na obdobně zaplněný interiér ve filmu *Blade Runner*[151]. Úředníci skákající jeden po druhém z římsy střechy s úsměvem na tváři a replikou: „představení začíná“[152], odkazují k muzikálům Busbyho Berkeleyho. Ozvuk filmu Mlčení jehňátek lze zaznamenat prostřednictvím Papriky přišpendlené jako motýl a následného svlékání z kůže, kdy se dr. Osanai[153] chce dostat ke skutečné Paprice, tedy Dr.

[145] V aj. tinkerbelle.
[146] Saiyūki, Shirô Kishibe, Miriam Margolyes, Japonsko, 1978.
[147] U této scény nelze určit na jaké zpracování Tarzana Satoshi Kon odkazuje.
[148] From Russia with Love, Terence Young, Velká Británie/USA, 1963.
[149] OSMOND, Andrew. *Satoshi Kon: the illusionist.*1. vyd. Berkley: Stone Bridge Press, 2009, s. 108. ISBN 978-1933330-74-7.
[150] Roman Holiday, William Wyler, USA, 1953.
[151] Blade Runner, Ridley Scott, USA/Hong Kong, 1982.
[152] Paprika. Čas filmu
[153] Morio Osanai je spolupracovníkem dr. Chibové a je ve stínu dr. Tokita. Je velice pohledný, ale žárlí na Tokitův geniální mozek i na to, že má pro něj dr. Chibová slabost. Zpočátku se snaží pomoci s hledáním zloděje DC Mini, ale později se dozvíme, že je předsedovým zástupným tělem a nechává se jím ovládat.

Chibové[154].

S postavou předsedy Inui[155] souvisí odkaz na film *Flash Gordon*[156], v němž se stane gigantickou šedou postavou čnící nad celým Tokiem a připomíná tak postavu Minga the Merciless. Jeho postava ve scéně, kdy má místo nohou chapadla, poukazuje na legendární japonský fantasy pornografický film o potrestání lidské arogance *Legend of the Overfiend*[157]. Pro změnu vzhled kapitána Konakawy ve scéně odehrávající se v kinosále, kdy má oblečenou čepici a sluneční brýle při vysvětlování filmových postupů, je narážkou na typický oděv Akiry Kurosawy.

V Paprice Kon zcela otevřeně odkazuje k sobě samému. V uličce s kiny, kam vstoupí Konakawa předtím, než zachrání Papriku[158], jsou nad jednotlivými projekčními místnostmi umístěny billboardy na právě promítané filmy. Vidíme tak plakát na *Perfect Blue*, *Millenium Actress*, *Papriku* i na film, který Kon v té době nenatočil – Dreaming Kids (původně alternativní název pro *Papriku*). Na konci filmu *Paprika* doporučuje Konakawovy návštěvu kina právě s tímto filmem. Ve skutečnosti natočil Kon film, který se jmenuje v překladu do angličtiny *Dream Machine*[159]. V rámci Konova narativního labyrintu je toto odkazování k sobě samému vítězstvím fikce nad realitou a uzavřením kruhu, v němž jako by Kon nechtěl dát divákovi šanci odejít ze světa jeho filmů.

V *Millenium Actress* jsou dvě důležité roviny, na něž Kon poukazuje – vývoj národní kinematografie a samotná historie Japonska. Podle Susan Napierové je nám historie ukázána ze tří pohledů. Z pohledu Chiyoko, jež je vypravěčkou příběhu, Genyi a skrze postavu Kyojiho, který reprezentuje mladou generaci Japonců, jež nemá nostalgický vztah ke kdysi slavné herečce, a ani nezažil dobu, ve které žila. Tedy představuje generaci, která nezažila druhou světovou válku, a tudíž jí není traumatizována. Napierová ovšem nezohledňuje Konův vlastní pohled na historii a to, jak nám ji skrze své postavy prezentuje.

[154] Informace o odkazech na jiné filmy jsou čerpány z knihy Andrew Osmonda. (OSMOND: 2009)
[155] Seijiro Inui je předsedou celé Nadace. Je ochrnutý na půlku těla a tak sedí na elektrickém vozíku. Jeho výrazným rysem je, že není příznivcem nových psychoterapeutický vynálezů včetně DC Mini. Jeho promluvy mají mocenský charakter se znaky výrazné skepse.
[156] Flash Gordon, Mike Hodges, Velká Británie, 1980.
[157] Legend of the Overfield, Takayama Hideki, Japonsko, 1989.
[158] Paprika. Čas filmu 1:00:06.
[159] Yume Miru Kikai, Satoshi Kon, plánovaná premiéra v roce 2010.

Záměrem filmu *Millenium Actress* bylo nechronologicky představit dějiny japonské hrané kinematografie. Není tedy nijak překvapivé, že Satoshi Kon odkazuje k filmům, které v Japonsku skutečně byly natočeny. První aluzí je scéna samurajských středověkých bojů, která odkazuje na *Krvavý trůn*[160]. Aluze na další Kurosawův film, tentokráte *Rašomona*[161], je vytvořena ve scéně, kdy dívka s vědry oděna do klobouku s průsvitným závojem (kinugasatake) jde po pěšině v lese, kudy se ubírá i skupina vojáků transportující vězně. Následující scény odkazují k tradičnímu asijskému bojovému žánru, wuxia[162]. Citací seriálu z let 1960 – 1970 *Zatoichi*[163] je Genyi metamorfóza právě do postavy slepého šermíře, Zatoichiho. Maskovaný hrdina Kurama Tengu, taktéž v Genyově provedení, je aluzí na více než deset filmů s touto postavou, kterou lze připodobnit nám známějšímu maskovanému hrdinovi Zorrovi. Jedna ze scén v sliding motion připomíná postavu ztvárněnou Toshiro Mifunem ve filmu *Rickshaw Man*[164]. Chiyoko jako mladá učitelka ztvárňuje postavu z filmu *Twenty-four Eyes*[165]. Genya jako řidič nákladního auta pro změnu představuje charakter z komedie *Truck Yaro*[166]. V rámci představení filmů, ve kterých Chiyoko hrála během padesátých let minulého století, pomocí zkratky sliding motion odkazuje Satoshi Kon na velice populární nízkonákladové filmy s japonským monstrem z vesmíru, Godzillou či na film *Meguri Ai*[167] ve scéně mileneckého objetí pod lampou, která zároveň připomíná scénu z filmu *Casablanca*[168]. Andrew Osmond poukazuje ještě na významné souvislosti filmu Millenium Actress s trilogií *What Is Your Name?*[169]. Tyto dvě díla spojuje obdobná dějová linie, kdy se dva lidé setkají během válečných let, zamilují se do sebe, ale nestačí se zeptat na svá jména, ačkoli si slíbí, že se zase setkají. Co se týče narativu v *Millenium Actress* a vztahu k filmovému průmyslu, tak je nutné podotknout, že tento film samozřejmě vyvolal i otázku, která herečka Satoshi Kona inspirovala při tvoření charakteru Chiyoko. Odpověď není jednoznačná. Satoshi Kon tvrdí, že „Chiyoko je folklorním charakterem, ‘duchovním’ symbolem“[170]. V některých rozhovorech se však odvolával na podobnost Chiyoko s hereckou

[160] Kumonosu jô, Akira Kurosawa, Japonsko, 1957.
[161] Rashômon, Akira Kurosawa, Japonsko, 1950.
[162] Tento žánr je spíše výsadou čínské kultury. Nejprve byl pouze literárním druhem, ale jeho popularita přenesla oblíbené beletristické příběhy na divadlo, do filmu, komiksu i videoher. Hlavní postavou wuxie bývá obvykle člen nižší společenské vrstvy, který ovšem dodržuje jistý kodex rytířskosti a bojuje proti bezpráví a napravuje křivdy.
[163]Později remake Takashi Kitano.
[164] Muhomatsu no issho, Hiroshi Inagaki, Japonsko, 1958.
[165] Nijushi no hitomi, Keisuke Kinoshita, Japonsko, 1954.
[166] Totsugeki Ichibangoshi, Norifumi Suzuki, Japonsko, 1978.
[167] Two Hearts in the Rain, Hideo Onchi, 1968.
[168] Casablanca, Michael Curtiz, USA, 1942.
[169] Kimi no na wa, režisér nedohledatelný, 1951.
[170] OSMOND: 2009, s. 52.

hvězdou Hideko Takamine[171], jež ztvárnila roli učitelky v *Twenty-four Eyes*. Osmond tvrdí, že západnímu publiku postava Chiyoko svým postojem po opuštění herecké kariéry připomíná herečku Gretu Garbo[172]. Zatímco japonští diváci zase poukazují na obdobný životní osud Chiyoko s herečkou Setsuko Harao[173].

Satoshi Kon nevytváří pouze asociace na japonské hrané filmy, ale zároveň s filmy vytváří i film vypovídající o Japonsku v předválečné, válečné a poválečné éře. Kon aranžuje historickou realitu, která v mnohém odpovídá skutečné historii Japonska. Chiyoko se narodila v roce, kdy bylo zemětřesení v Kantó[174] a při němž zemřel její otec. Toto zemětřesení bylo v roce 1923. Mandžusko, do kterého odjíždí točit svůj první film, válečnou propagandu, bylo již od devatenáctého století spornou oblastí. Během války bylo Mandžusko pro Japonsko důležitým strategickým bodem pro jeho pevninské plány. Svou roli sehrála Jihomandžuská dráha, na které se také setkáváme s prvním zřejmým vstupem do prostředí filmu ve filmu, ve chvíli, kdy na vlak, v němž Chiyoko jede, zaútočí partyzáni, kteří se posléze mění ve středověké bojovníky. Dále Kon reflektuje jeden z nejvíce traumatických zážitků pro obyvatele Japonska, kterým je konec druhé světové války, kdy v noci z 9. na 10. března 1945 spojenecká letadla vytvořila kobercovým náletem z Tokia trosky a tím byla hrůznost války nejen dovršena, ale také se zpřítomnila každému v zemi. Následky bombového útoku na Tokio můžeme vidět i v *Millenium Actress* jak prostřednictvím filmu ve filmu, tak ve vzpomínce Chiyoko samotné.

Výběrem filmů, které jsou zařazeny do *Millenium Actress*, nám Kon zároveň představuje několik tisíciletí historie a kultury své země. Chiyoko se nachází v období Heian, když se poprvé setkává s přeludem, toto období bylo mezi roky 794 – 1185. Později se přesuneme do epochy Sengoku neboli válčících knížectví, datované do let 1467 – 1568, ve kterých mezi sebou nepřetržitě bojovaly jednotlivé knížecí rody o hegemonii. Chiyoko zde představuje válečníka. Jako gejša se Chiyoko představuje v údobí Edo, 1603 – 1867, kdy vládli jednotliví šóguni z rodu Tokugawa. Scéna s pozadím stylizovaným jako samostatné obrazy (sliding

[171] Hideko Takamine (*27. března 1927, Hakodate, Hokkaidó, Japonsko) byla aktivní herečkou v letech 1929 až 1979 a provdala se za režiséra a scénáristu Zenzo Matsuyama v roce 1955.
[172] Greta Garbo (*18. září 1905, Stockholm, Švédsko, †15. dubna 1950)
[173] Setsuko Hara (pravé jméno Masae Aida, *17. června 1920, Jokohama) přestala působit ve filmovém průmyslu v roce 1963 na vrcholu své herecké kariéry a odešla žít do ústraní do malého domu v horách. Hrála například ve filmu Tokijský příběh (Yasujirô Ozu, 1953, Japonsko)
[174] Nížina, ve které leží Tokio.

motion) nám představuje začátek moderních dějin Japonska, éry Meiji, 1868 – 1912. Konkrétně se jedná o zavedení železnice a auta.

Film *Perfect Blue* obsahuje nejméně odkazů a aluzí na jiná díla. I přesto tam lze některé vysledovat. Například otevřeně cituje hlavní zápletku dnes již klasického thrilleru *Mlčení jehňátek.* Filmem, jenž se v rámci *Perfect Blue* natáčí, odkazuje Kon také na japonské televizní drama *Devil´s Kiss*[175]. Perfect Blue je zároveň Konovou osobní poctou filmům Daria Argenta. Konkrétní inspirací Konovi byl film *The Stendahl Syndrome*[176]. Fotografování Mimarinových aktů evokuje film Michaela Powella *Peeping Tom*[177].

Z výše popsaných příkladů vyplývají hned dvě otázky. Co vlastně vypovídá evidentní odkazování na jiná umělecká díla o Konových filmech obecně? A jaký je jejich vztah k příběhu, který film zpracovává? Odpověď na první otázku by se dala zodpovědět tezí, že je naprosto běžné vytvářet vztah daného díla k jiným uměleckým artefaktům, protože žádný tvůrce netvoří ve vakuu bez kulturně společenských kontextů. Tedy i Satoshi Kon, jehož filmy nesou postmoderní aspekty, vytváří vazby na již existující díla v podobě aluzí a citací, což jsou zcela běžné strategie postmoderních děl.

Formování pojítek mezi reálně existujícími uměleckými díly a skrze ně s na národní historií vůbec je přímo hlavním tématem filmu *Millenium Actress*. Zde jsou okolnosti zapracování intertextualních vazeb do narativu nejen nezbytné, ale i očekávatelné. Tyto odkazy příběh jako takový v podstatě neovlivňují. Prožitek z filmu by měl divák i bez znalosti těchto vazeb. Avšak znalost citovaných filmů a japonské historie může dopomoci k tomu, že si recipient filmu dokáže lépe sestavit narativní informace. Například Osmond poukazuje na zřejmé souvislosti mezi *Perfect Blue* a filmem *Psycho*[178]. „Rumi, Mimiina ochranka, vlastně vzbuzuje více sympatií při opakovaném shlédnutí, kdy již znáte ten zvrácený sklon, který je ve filmu jednou z propracovaných příbuzností s Hitchcockem. Je „mateřská“ ve všech významech; dokonce když se na konci obléká do kostýmu dětinského idolu, je to hrůzná

[175] Akuma no kiss, režisér nedohledatelný, 1993.
[176] La Sindrome di Stendhal, Dario Argento, Itálie, 1996.
[177] Peeping Tom, Michael Powell, Velká Británie, 1960. Andrew Osmond ve své knize ještě poukazuje na další filmy, u nichž se dá vysledovat souvislost námětová či narativní, ovšem nejsou přímými odkazy.
[178] Psycho, Alfred Hitchcock, USA, 1960.

parodie na výjev Normana Batese při vyvrcholení filmu Psycho.“[179] Díky znalosti těchto doplňujících vazeb dostává narativ filmu jiný rozměr a lépe pochopitelný.

[179] „Rumi, Mima´s guardian, actually evokes more sympathy on repeat viewing when you know the twist, in one of the film´s subtler affinities with Hitchcock. She´s 'motherly' in all senses; even when she dresses up in a childish idol costume at the end, it´s a ghastly parody of Norman Bates´s aappearance at the climax to Psycho.“ (OSMOND: 2009, 42/1.)

5. Psychoanalytická říše divů

Název této kapitoly vychází jednak z psychoanalytických motivů ve filmech Satoshi Kona a dále odkazuje na již zmíněné dílo Lewise Carrola *Alenku v říši divů*, tedy na jiný svět, jež může zrcadlit naši zkušenost či naopak nám známou realitu pokřivovat.

Tato část práce se nebude zabývat vyhledáváním společných ukazatelů mezi filmem a rovinami nevědomí či odhalovat symptomy toho, co nám film chce říci, ale neříká to přímo[180]. Tematika psychoanalýzy se objevuje v Konových filmech explicitně. Bude tedy rozebrána jako motiv, který nás v příběhu posouvá dál. Krátký exkurz do vývoje psychoanalýzy v japonském prostředí nám umožní lépe porozumět kontextu, v němž Kon s tímto motivem pracuje.

Historie psychoanalýzy v Japonsku se začala psát před druhou světovou válkou, kdy psychiatr Kiyoasu Marui v roce 1919 studoval na americké univerzitě, kde byl svědkem rozvíjejícího se trendu aplikování psychoanalytických metod. V roce 1933 navštívil Sigmunda Freuda v Rakousku a získal souhlas ke zřízení Mezinárodní psychoanalytické asociace v Japonsku. O rok dříve odešel přední japonský psychoanalytik Heisaku Kosawa studovat na psychoanalytický institut do Vídně. Tam Freudovi představil svou teorii Ajasova[181] komplexu, která je v ostrém kontrastu k oidipovskému komplexu. Tak jako Freud vycházel při popisu symptomů oidipovského komplexu ze západní mytologie, tak i Kosawa vycházel z mytologie jemu blízké, konkrétně buddhistické. Kostrou legendy o Ajasovi je příběh královského syna, jenž se pokusí zabít svou matku, a jeho cesta k odpuštění.[182] Ajasův komplex tedy postihuje otázku nenávisti dítěte k matce, pocit viny či matčin konflikt vycházející z touhy mít dítě a přesto zůstat mladá.

Kosawa, jehož teorie Ajasova komplexu byla z pochopitelných důvodů Freudem odmítnuta, se vrátil do Japonska a otevřel v roce 1933 psychoanalytickou kliniku v Tokiu, kde prováděl terapie podle evropského a amerického modelu. Během druhé světové války rozvoj psychoanalýzy v Japonsku ustrnul, protože Japonsko jakožto spojenec nacistického Německa považovalo psychoanalýzu za nebezpečnou. Následná okupace Japonska Spojenými státy

[180] Viz. CASETTI, Francesco. Filmové teorie 1945-1990. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2008. S. 188. ISBN 978-80-7331-143-8.
[181] Japonské jméno Ajase je synonymem pro jméno Ajatasutru ze sanskrtu.
[182] Ajasův příběh je popsán v Životě Buddhově. Kosawa jej přepracoval na základě *Kanmuiryojukyo.*

americkými ovlivnila další rozvoj psychiatrie i psychoanalýzy. Japonská psychoanalýza se tedy nadále vyvíjela pod vlivem západní i japonské kultury a japonské psychoanalytické teorie jsou klíčem k pochopení japonského myšlení. Nejznámějšími originálními japonskými psychoanalytickými teoriemi jsou Ajasův komplex, Amae a Don´t Look (Nedívej se). Teorii Amae formuloval Takeo Doi. Tato teorie zpracovává skrytou závislost na matce a pasivní lásku dítěte, která ho separuje od objektivní reality. Teorie Don´t Look Kitayama Osamy vytváří na základě japonských mýtů a pověstí koncept související s předoidipovským tabu zaměřeným na pocit viny[183].

V Konových filmech je psychoanalýza jako téma zobrazená ve filmech *Perfect Blue* a *Paprice*. V *Paprice* je psychoanalýza tematizovaná ve více plánech. Pokusme se tyto roviny charakterizovat a rozdělit. První rovina souvisí se základní příběhovou linií, kde psychoanalýza slouží jako podnět k vytvoření nového psychoterapeutického zařízení nazvaného DC Mini. Zároveň se děj odehrává v prostorách Psychoterapeutického ústavu a hlavní postavy jsou seznámeny s lékařským výzkumem vědomí a nevědomí člověka. Další rovinou je tematizace snu jako prostředku pro psychický rozvoj postav. Třetí rovinou je zohlednění problematiky identity či rozdvojené osobnosti. Poslední rovina souvisí s aplikací psychoanalytických mechanismů na samotnou naraci, například asociativní sled událostí. Obdobné je i užití psychoanalýzy v rámci vyprávění u filmu *Perfect Blue*, kde je téma psychoanalýzy zastoupeno jednak lékařkou, jež napomáhá ve vloženém fiktivním filmu Double Bind s řešením vraždy. Dále je výrazně řešen motiv schizofrenie. Zároveň i narace je úzce provázána s bludnými výjevy a sny, jež má Mimarin.

[183] Poznatky k vývoji psychoanalýzy v Japonsku jsou čerpány z článku o psychoanalýze v Japonsku (ALVIS, Andra. Psychoanalysis in Japan. *IIAS Newsletter* 30, 2003, č. 1, s. 9.) a ze stránek <http://www.pep-web.org>.

5.1 Svět je sen a sen je skutečnost

Název této podkapitoly je přímou citací slov německého básníka Novalise, jehož slova přesně vystihují Konův přístup k propojení snů, filmu, reality apod.[184] Sen v Konových filmech reprezentuje vše, co může být skutečné, i to, co reálné není. Sen se stává autonomním světem, a jak říká Novalis, sen je skutečnost.

Tato podkapitola může velice snadno směřovat k rozmanitým teoriím kupříkladu hledajícím analogie mezi snem a procesem sledování filmu. Proto je nutné si nejdříve vymezit okruh témat souvisejících se sny a filmem, kterým se budeme zabývat. Bude nás zajímat pouze zobrazení snu, snových procesů a fází spánku ve filmovém vyprávění a to, jak sny mohou ovlivňovat naraci.

5.1.1 Problematika snu a sen v umění

Zobrazování snů se stalo jedním z prvků moderního a postmoderního umění[185]. Sny se staly prostředkem ke zhmotnění nejrůznějších lidských tužeb (od čistě pudových po materialistické) a tím i vděčnou uměleckou látkou. Téma snu se objevuje napříč všemi uměleckými druhy od malířství přes literaturu až po film. Snící osoba může být vypravěčem, hlavním hrdinou i pouhým prostředníkem k zobrazení surrealistických vizí umělce[186].

Přibližme si nyní několik termínů s ohledem na jejich užívání v Konových filmech, které spadají do oblasti psychoanalýzy a zkoumání fází spánku. Spící osoba prochází několika stupni spánku, z nichž, nejen pro nás, nejdůležitější je úroveň, pro niž je charakteristická přítomnost tzv. živých snů. Tato fáze se nazývá REM spánek[187], občas pojmenovaná také jako

[184] Citace přejata z knihy Sofiin svět. (GAARDER, Jostein. *Sofiin svět*. 1. vyd. Košice: Knižná dielňa Timotej, 1995. 512 s. ISBN 80-967294-5-4.).

[185] Obecně datováno do roku 1922, Joyce napsal v té době svého Odyssea (FOWLER, Dougles. *The Kingdom of Dreams in Literature and Film*. Florida: University Press of Florida, 1986, 148 s. ISBN 9780813008639).

[186] Připomeňme si namátkově například film Divoké maliny Ingmara Bergmana, kde se divák ocitá znenáhla uvnitř noční můry. Nebo film Sny Akiry Kurosawy, který nás provádí všemi možnými typy snu, přes lyrické uklidňující výjevy po apokalyptické představy, jež vyvolávají i nepříjemný nutkavý pocit útěku před něčím. Ve filmu Čaroděj ze země Oz je pro změnu celý děj filmu vypointován tak, že jsme sledovali sen.

[187] Zkratka REM vychází z anglického pojmenování rapid eyes movement.

spánek paradoxní. REM fáze se podobá v mnohém spíše stavu bdělosti díky vyšší činnosti neuronů a vrcholem REM spánku může být krátké probuzení. Dalšími fázemi je NREM spánek[188], proces usínání[189] a probouzení[190]. Podstatné na REM a NREM fázi je jejich střídání se v průběhu spánku. Tedy i střídání přítomnosti tzv. živých snů, pro něž je typické, že pokud je z nich spící člověk probuzen, obvykle si je detailně pamatuje, včetně jejich barevnosti.

Již několikrát jsme užili termín sen, nyní je načase si definovat, co vše si pod tímto termínem můžeme představit. „Slovo sen, věrné svému původu (latinsky exvagus, „tulák"), v sobě skrývá několik významů: psychická aktivita spánku, vidění, snění, idealizace, iluze, přelud atd. (...) Sen není náhražka lidské psychiky, jakýsi přívěšek nebo pobavení v prázdnotě noci. Není to ʻživot v uvozovkách', chvilkové přerušení mysli."[191] Sny se staly základem nejrůznějších mýtů, inspirací mnohým umělcům a v neposlední řadě se výkladem snů jednotlivců zabývá psychoanalýza. Sen z hlediska psychoanalýzy, i z čistě laického pohledu, můžeme dělit na několik druhů. Noční můry, které nás uprostřed noci probudí. Prorocké sny oznamující ne příliš pravděpodobnou katastrofu. Běžné sny, jež si ráno ani nepamatujeme a potom existují také lucidní sny[192], při nichž si spící osoba uvědomuje to, že sní a může tedy ovlivňovat jejich průběh. Typ lucidního snu je použit například ve filmu *Hezké sny*[193], kde hrdina řeší svůj nenaplněný život útěkem do říše snů, ve kterém se zdá být vše dokonalé. Lucidní sen je přesně ten typ snu, do něhož nás přivádí Satoshi Kon svými filmy. Kupříkladu postava Papriky, jež vstupuje do snu jiné postavy svou přítomností, dává najevo fakt, že se jedná o sen, a svými zásadu do toku snu podněcuje i snícího hrdinu k aktivitě a přímému působení na vývoj snu. Průběh snu ovlivňuje ve filmu *Paprika* nejen postava samotné Papriky, ale také charakter předsedy Inui, který se stává loutkohercem a režisérem, jenž vede své loutky podle svých představ. Je původcem celého kolektivního snu a má z počátku přímý vliv na směřování děje ve snovém světě a po určitý čas se stává všemohoucím bohem této dimenze.

Po tomto obecnějším nastínění problematiky snu obecně přejděme ke konkrétnějším podobám snu ve filmu. Sen jako téma lze vysledovat v nespočtu filmových příběhů. Zaměřme se tedy

[188] Zkratka NREN vychází z anglického pojmenování non rapid eyes movement.
[189] Hypnagogium, stav mezi bděním a spánkem.
[190] Hypnexagogium, proces probouzení a návratu do bdělého stavu ze spánku. (všechna vysvětlení termínů fází spánku přejato z encyklopedie <http://cs.wikipedia.org/wiki/Sp%C3%A1nek>).
[191] FUKS, Paul. *Sny.* 1. vyd. Brno: KMa, 2007, s. 5. ISBN 978-80-7309-513-0.
[192] Taktéž průzračné sny. Informace o lucidním snění čerpány z <http://blog.vlastenci.cz/clovek/lucidni-sny/>.
[193] The Good Night, Jake Paltrow, USA/Velká Británie, 2007.

alespoň na některé, jež přímo či nepřímo souvisejí s prací Satoshi Kona. Například horor *Noční můra z Elm Street*[194], který přímo pracuje s motivem zhmotnění postavy ze snu Freddyho Kruegera, jenž pomocí přenesení hrdinů do snového prostředí zabíjí teenagery jak ve snu, tak ve skutečnosti. S tím, že sekvence, které nám ukazují onu vraždu, vypadají jako sebevraždy, protože v reálném světě Freddy Krueger nevystupuje. Obdobnou noční můrou je i postava předsedy Inui z *Papriky*, který ve skutečném světě filmu působí jako skeptický invalidní muž, zatímco ve světě snovém má místo nohou chapadla a stává se dobyvatelem říše snů, a tedy i lidské mysli. Dalším hororem, který pracuje s těžko rozlišitelnou hranicí snu a reality, je *Rosemary má děťátko*[195]. Zde hrdinka propadá bludům a nočním můrám, stejně jako Mimarin z *Perfect Blue*. Rosemary i Mimarin ztrácejí schopnost oddělovat realitu, sny a fantaskní vize. Obdobně jako u Kona se na pomezí snu a reality pohybujeme při sledování filmu *Nauka o snech*[196]. Stírání hranice mezi snovým a skutečným světem a prolínání obou světů tedy není ve filmu žádnou novinkou a za pomoci nových technologických postupů vede toto boření bariér mezi oběma světy jak ke zmatení hrdinů, tak k dezorientaci diváka.

Otázka snů v Konových filmech by se dala přiblížit myšlenkou anglického romantického básníka Samuela Taylora Coleridge: „Co když jsi spal? A co když, ve spánku, jsi snil? A co když, ve snu, jsi vešel do nebe a utrhls tam vzácný a nádherný květ? A co když, poté, co ses probudil, držels ten kvítek v ruce? Nu, co pak?“[197] Poslední otázku si může klást i divák při percepci filmů Satoshi Kona. Jak naložit s faktem, že události odehrávající se ve snu, jenž je procesem lidské psychiky, mohou mít i fyzické následky v životě postav, který je předložen filmem jako reálný? Divák je nucen přijmout následující skutečnost: sen je sám o sobě příběhem, obvykle neuzavřeným. Ať už se v něm odehrává cokoli, vždy snové výjevy prokazují prvky děje s určitým vývojem. Pokud je sen součástí jiného příběhu, v našem případě filmového, do kterého je vložen bez vizuálního či slovního oddělení od hlavního narativu, je evidentní, že do jisté míry bude mít vliv na naraci filmu. Funkce syžetem neodlišeného snu nemusí být pro fabuli extrémně významná, ale samotný fakt, že sen nelze formálně diferencovat od sekvencí filmu vede k nadcházejícím závěrům. Sen ve filmech

[194] The Nightmare on Elm Street, Wes Craven, USA, 1984.
[195] Rosamary´s Baby, Roman Polanski, USA, 1968.
[196] La Science des rêves, Michel Gondry, Francie, 2006.
[197] Citace přejata z knihy Sofiin svět.

Satoshi Kona je autonomní složkou, jež se svými principy, jako jsou například asociativní vztahy, zmocňuje celého narativu. Prožitky postav ve snu ovlivňují jejich dramatickou motivaci, a tedy i vývoj děje. Nerozeznatelnost fragmentů snů od reliktu vyprávění vytváří tedy překážku k přesnému sestavení fabule.

5.1.2 Sen jako druhý život

Stejně jako děti, které si vymyslí imaginárního kamaráda a jednají s ním jako se skutečným, i Kon nám představuje zhmotněné fantazie a sny postav, jako kdyby byly reálné. Zatímco v *Perfect Blue* se stává snění noční můrou, která se zacykluje a vstřebává do sebe momenty z reálného života postavy, pro Papriku, potažmo pro dr. Chibovou, je sen jejím druhým životem, který je stejně skutečný jako její existence ve světě reálném. V *Millenium Actress* není téma snu jako druhého života zohledněno, pokud ovšem nebudeme snahu o naplnění tužby považovat za splnění snu, což z narativního hlediska není nutné, tudíž se zaměříme pouze na film *Paprika* a *Perfect Blue*.

Sny představené ve filmu *Paprika* jsou různého původu. Sen kapitána Konakawy je jeho noční můrou a obsahuje klasickou představu noční můry, kde je něčím nebo někým pronásledován, zároveň se do toho prolíná trauma z jeho povolání, ve kterém nemůže dopadnout zločince, takže i on se stává lovcem. Dalším snem je sen psychicky narušeného člověka, který obsahuje iracionální výjevy těžko postihnutelného významu. Tento sen se stává ústředním klamem, jenž je použit teroristou alias předsedou k ovládnutí myslí protagonistů za bdělého stavu a stává se snem kolektivním. Ovšem rozhodně ne snem příjemným, vzhledem k chorobným představám původce snu o ovládnutí Oceánie, které asociují proslovy nacistických vůdců[198], jsou osoby tímto snem posedlé nejen v psychickém, ale i ve fyzickém slova smyslu. Zároveň tento kolektivní sen, jehož ústředním námětem je průvod, připomínající slavnostní šintoistické procesí o svátku macuri, kdy se na nosítkách vynáší z chrámů předmět, který představuje božstvo. Zde je na nosítkách umístěn nejprve protagonista, jehož se sen zmocnil, a tím nám sen dává najevo, že postava je původcem snu.

[198] Podle Klawanse je tento proslov podobný dadaistickému Café Voltaire ve zvednuté levici, mluvení nesmyslů, imperialistickém salutování, pochodování. (KLAWANS, Stuart. Dreamscape. *The Nation,* 11.6.2007, s. 34-36).

Postupně se „božstvo“ na nosítkách mění, až nakonec je na nosítka umístěn skutečný pachatel, tedy předseda. V rámci tohoto procesí lze vysledovat pestrou škálu účastníků průvodu, jež se neustále rozšiřuje. Základem procesí jsou nosítka, šintoistická brána a velké množství panenek, nejen tradičních japonských, ale také západních. Různobarevné konfety padající odnikud. Sledujeme žáby hrající na hudební nástroje, pochodující lednice, Sochu svobody, samuraje, rytíře v brnění, čínského draka atd. Tato rozmanitost průvodu jako by evokovala bezedný tvůrčí princip, který může být do stejné míry konstruktivní jako destruktivní.

Ve výsledku se všechny ukázané sny, Konakawův i sen s průvodem, prolnou v jeden kolektivní, který následně přejde hranici jiného světa a reality a spojí se s děním v reálném světě. Proto se japonské školačky mění v pochodující torza těl s mobilním telefonem místo hlavy. I ostatní vyobrazení lidé se mění v něco, co obecně charakterizuje jejich práci, zájmy či povahu.

V *Paprice* nám ve snovém světě, který je vytvořen kolektivním snem a zároveň snem chorobným, rozklad snového světa a směřování k chaosu naznačují motýli. Nejdřív jeden, pak hejno. Užití motýlů jako ukazovatele blížícího se konce rozlišení hranic mezi světy vyvolává asociaci na jednu z teorií chaosu[199], ke kterému ono prolomení hranic mezi snovým a reálným životem směřuje. Chaos, jenž nastane po prolnutí obou světů, usnadňuje naraci, protože divák se již nemusí snažit o orientaci v obou světech. Naopak tento chaos zapůsobí katarzním dojmem a divák již očekává pouze rozřešení hlavní zápletky filmu.

Film *Perfect Blue* zohledňuje téma snu, který vystupuje jako druhý život hrdinky nejprve skrze její halucinace. Ve chvíli, kdy se zakřivuje časová souslednost příběhu, jež se projevuje opakujícími se událostmi, začne sen vystupovat jako dominantní prvek Mimarinina života. Mima ztrácí schopnost rozpoznat skutečné prožitky svého života od těch nereálných. Několikrát se probouzí v posteli a opakuje se stále stejný výjev. Nerozlišuje mezi rozmluvami mezi sebou jako Mimou s Rumi a postavou, kterou představuje ve filmu Double Bind.

[199] Motýlí efekt, nebo také efekt motýlího křídla, vyjadřuje citlivou závislost vývoje systému na počátečních podmínkách, jejichž malé změny mohou mít za následek velké variace v delším průběhu. Mezi umělé systémy, které tento efekt vykazují, patří například Lorenzův atraktor. (čerpáno z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Mot%C3%BDl%C3%AD_efekt>)

Všechno, co zažila, jí splývá v jeden celek, v němž není schopna se orientovat. Sleduje internetový deník s otázkou: *„Jaký byl můj den?“* a po přečtení uvěří tomu, co se tam píše: *„Hádám... že jsem dnes byla v Harajuku...“*[200] Sny a bludy se tedy pro ni stanou druhým životem, který s neuvěřením a nepochopením sleduje. Stává se divákem svého vlastního života a zároveň obětí klamů, který si klade stejné otázky jako recipient filmu. Například: Zabila skutečně Mima fotografa? Co vlastně prožila reálná Mima? Tyto otázky však zůstanou nezodpovězeny i po zhlédnutí celého filmu. Nezbývá tedy nic jiného než konstatovat, že ačkoli může sen prezentovat svým způsobem druhý život hrdinů, jeho nesnadné odlišení od ostatních představených událostí z něho dělá pevnou součást nejen prožitků postav, ale také celého narativu.

Z obou výše uvedených příkladů, *Papriky* i *Perfect Blue*, vyplývá, že sen představuje druhý život hrdinů, avšak není v rámci syžetu výrazně oddělen od zbytku filmových sekvencí, blokuje fabuli a nenaplněním narativních mezer, díky němu vzniklých, ani neudává směr k její následné správné konstrukci.

5.2 Dvojníci, halucinace a postavy

V centru téměř každého příběhu jsou postavy. Obvykle se setkáváme s kladnými, zápornými či neutrálními hrdiny. V rané kinematografii bylo toto rozdělení evidentní. Avšak tematizací různých duševních chorob či věnováním se otázce rozdvojené osobnosti se jednoznačné rozlišení postav na kladné a záporné stává problematické. Tradičním příkladem je mnohokrát adaptovaná kniha *Podivuhodný příběh dr. Jekylla a pana Hyda*[201] či film *Klub rváčů*[202].

Postavy, které nám Kon představuje ve svých filmech, jsou psychicky narušené, trpí poruchami vnímaní, stávají se oběťmi mediálního a sociálně kulturního tlaku, či podléhají svým představám a touhám. Nemají vyhraněnou identitu a pojetí vlastního já. S existencí virtuální reality je problematizována i otázka identity postav, jež v tomto prostoru jsou

[200] Perfect Blue, čas filmu 55:28
[201] Robert Stevenson, poprvé publikována 1886.
[202] Fight Club, David Fincher, 1999.

zastoupeny svými avatary[203]. Mícháním různých dimenzí, které nám ve filmu Satoshi Kon představuje, dochází k násobení identit protagonistů. Například v *Millenium Actress* je nám Chiyoko představena v nespočtu rolí. Jednak je nám ukázán její život od období dospívání přes zralý věk až po stáří. Za druhé sledujeme její proměny ve fikčních charakterech, které ztvárnila ve filmech. Změna identity nastává na jednu stranu kompletní transformací postavy v jinou, např. dr. Chibová se proměňuje ve své alter ego Papriku, která se dále metamorfuje, ale již bez obměny obličeje. Jindy je modifikace dosaženo změnou oděvu i prostředí, což je případ transformací hereckých rolí zpodobněných Chiyoko. Ojedinělým způsobem dochází ke znásobení identity v *Perfect Blue*, kdy je nám hlavní protagonistka představena v pěti různých rovinách rozštěpené osobnosti, aniž by tento schizofrenický aspekt souvisel s psychickým narušením samotné Mimy. Mima totiž netrpí poruchou osobnosti. Její heautoskopie souvisejí s poruchou vnímání, která je hlavním leitmotivem filmu a objevuje se v několika plánech: vnímání sebe sama, halucinace, vnímání společností, vytvoření mediálního obrazu persony a v neposlední řadě vnímání sebe sama jako představitelky jiné osoby.

Jednotliví protagonisté Konových filmů mají vzhledem k existenci jiných světů své zástupné postavy, které je reprezentují ve virtuálním prostoru; nebo v případě *Millenium Actress* představují Chiyoko osoby, jež ztvárňuje v jednotlivých filmech, a vytvářejí tak analogii k jejím skutečným vzpomínkám. V *Perfect Blue* je navíc problematika hlavní hrdinky, jež je zastoupena proti své vůli v kyberprostoru svým bývalým já, virtuální Mimou neboli popovým idolem, znásobena motivem dvojníka.

5.2.1 Postava dvojníka a dvojnictví

Obecně řečeno je dvojník osoba, jež je fyziologicky podobná osobě jiné. Dvojník nemusí být nutně přesnou kopií osoby, může se objevovat i ve vzhledu mladším či starším. Takto se zjevuje dvojník Chiyoko, jenž představuje démona, v *Millenium Actress*. V literatuře i ve

[203] Původ slova avatar či avathar je odvozen od pojmu v sanskrtu avatár, v překladu znamenající sestup, který označuje vtělení božské bytosti do pozemské. V současnosti je tento termín užíván pro reprezentanty osob ve virtuálním prostoru. Pro zavedení tohoto pojmu ve smyslu zástupce uživatele ve virtuální realitě pomohlo jeho užití v románu Sníh (v originále Snow Crash) od Neala Stephensona z roku 1992. (informace čerpány z < http://cs.wikipedia.org/wiki/Avatar>).

filmu je ovšem dvojníkem i ten, který je postavě jejím druhým já, kupříkladu dvojníkem dr. Jekylla je pan Hyde, jehož postava je protikladným charakterem dr. Jekylla a zároveň jeho součástí. Vymezme si tedy problematiku dvojníka tím, že dvojníkem je spatření sebe samého v jiné podobě či jako halucinaci, jak je tomu v *Perfect* Blue či setkání se s druhým já neboli alter egem v případě filmu *Paprika*. A vidění osoby starší či mladší podobné jiné postavě, což se děje v *Millenium Actress*. V souvislosti s filmem Paprika poukážeme i na přítomnost zástupných postav.

V centru narativu Konových filmů je rozštěpení osobnosti. „Film pracuje s ideou separování jedné osoby do dvou odlišných těl.“[204] Stejně jako je tomu ve vztahu alternativních světů vůči reálnému, tak i zde je důležitá souvislost mezi reálnou postavou a jejím dvojníkem, tedy alternativou postavy, který se následujícími řádky pokusíme ozřejmit.

Přibližme si nejprve citací z článku od Caroline Rudellová důvody narůstající tematizace zmnožené osobnosti v japonském animovaném filmu, která se dá vztáhnout na problematiku dvojníků v Konových filmech: „Rozdělení identit ve filmu obecně (hraném i animovaném) často naznačuje specifické kulturní významy nebo zprostředkuje současné postoje ohledně témat identity ve společnosti; tato dichotomie, která je často zjevná v animaci, diskutované v tomto článku, je taková, že minulost se vnucuje do přítomnosti (nebo dokonce budoucnosti) a vice versa (což se vztahuje k aspektům, jako je technologie, městský prostor, postmodernismus a post-humánnost). Například modernita a proměna světa na možná více globální, mezinárodní, konzumní, dokonce ‘amerikanizovanou’ společnost je problém, který sužuje anime a naznačuje, že je tu stále neklid, který dlí se stále více moderní a na konzumu založenou společností; to má důsledky pro jak pro individuální identitu, tak pro téma národnosti a je vyjádřeno v mnoha případech prostřednictvím rozštěpení identity, nebo zakresleno do nalomených identit v anime. Nicméně, je také pravděpodobné, že rozštěpený subjekt v anime objasňuje mnoho kulturních významů, které jsou nadnárodní, což je přesvědčivě těsně svázáno s nadnárodní povahou mediálního průmyslu a mezinárodně zvedá popularitu anime.“[205]

[204] Ruddell,17).

[205] „*Split identities in the cinema generally (live action and animation) are often indicative of specific cultural concerns or perhaps mediate contemporary attitudes towards issues of identity in society; the dichotomy that is often apparent in the animation discussed in this paper is that of the past intruding on the present (or even future) and vice versa (which relates to aspects such as technology, urban space, postmodernism and the post-human). For example, modernity and the changing of the world in to a perhaps more global, international,*

5.2.1.1 Dvojník v Perfect Blue

Tematická linie filmu *Perfect Blue* zpracovává otázku dvojníka dvojím způsobem. Hlavní hrdinka Mima na základě změny své profesní dráhy ze zpěvačky na herečku v televizních filmech prožívá i v osobním životě následky této změny, se kterými se musí vyrovnat. Na základě internetové stránky, kterou vytvořil její stalker Me-Mania, začne pochybovat sama o sobě i o svém rozhodnutí. Zhmotňuje se jí Me-Maniou vytvořený avatar, který představuje její bývalé já, populární zpěvačku, jenž zásadně nesouhlasí s Mimarininou současnou dráhou herečky, která je ochotné pózovat nahá před fotografem. Tento avatar, oblečen v jejím posledním kostýmu při veřejném vystoupení skupiny CHAM, jejíž součástí Mima byla, je zároveň hrdinčinou halucinací. Promlouvá na ni skrze obrazovku počítače, odráží se ve skle místo její vlastní podoby, zhmotňuje se před ní například v šatně a vysmívá se tomu, že současná Mima jako herečka je falešná. Nadvládu virtuální Mimy nad myšlenkami reálné Mimy dokládá následující dialog.

> *Virtuální Mima: Samozřejmě. Toto píše prává Mima. Vím, že hluboko uvnitř srdce chceš být znovu idolem!*
>
> *; Mima: Ne. Už nejsem...*
>
> *Virtuální Mima: Nejseš co? Oh, ano, už nejsi popový idol. Teď si zkažená žena. Nikdo nemá rád idoly s poskvrněnou pověstí.*
>
> *Mima: To není pravda! To není pravda!*
>
> *Dav fanoušku: Mimarin!*
>
> *(Virtuální Mima vystupuje z obrazovky)*
>
> *Virtuální Mima: Nemůžeš se vrátit do záře reflektorů... ale to je v pořádku. Já jsem tady. Odteď já budu ve světle a ty budeš ve stínu.*[206]

Reálně existujícím dvojníkem se ukáže Mimina agentka Rumi, která trpí vážnou poruchou osobnosti. Bývalá popová zpěvačka Rumi se nedokázala vyrovnat s odchodem Mimi

---

consumerist, even Americanised society is a problem that haunts anime and suggests ther is still unease that sits with an increasingly modern and consumer-based society, this has implications for both individual identity and the issue of nationality and is expressed in many instances through a split identity, or mapped onto fractured identities in anime. It is also likely, however, that the split subject in anime brings to light many cultural concerns that are transnational, which is arguably bound tightly to the transnational nature of the media industry and increasing popularity of anime internationally."

[206] Perfect Blue. Začátek dialogu v čase filmu 39:31

z popové scény a tento otřes se u ní projeví schizofrenií, kdy její druhé já je zástupnou postavou Mimi, představující její bývalé já, zpěvačku skupiny CHAM. Tato druhá osoba Rumininy identity splývá ve filmu s virtuální Mimou, která se objevuje jako halucinace. Při konfrontaci mezi Rumi, představující si, že je Mima, idol popu, a Mimou získává Mima zpět svou vlastní identitu, kterou si již nenechá ničím narušit. Film končí tím, že se Mima podívá do zpětného zrcátka, kde se skutečně odráží její současná podoba, a jejími slovy: *„Ne, jsem pravá.“*

5.2.1.2 Dvojník jako alter ego a avatar v Paprice

Když se blížíme ke zdárnému rozřešení zápletky v *Paprice*, i zde nastane moment dvojnictví, který ovšem není dán vznikem alter ega dr. Chibové, ale zhmotněním tohoto alter ega a následným střetnutím obou fyzických těl v jednom momentu. Mezi oběma dojde k názorové rozepři, kdo je vlastně čí součástí. Dr. Chibová v tu chvíli ztrácí nadřazenost nad svým alter egem, Paprika již není součástí jejího já.[207]

Dr. Chibová: Co tady děláš?

Paprika: Zoufalé časy si žádají zoufalé činy.

(...)

Dr. Chibová: Nepřeceňuj svoje síly, Papriko!

Paprika: A ty si zase nemysli, že máš vždycky pravdu.

(...)

Paprika: Vybodni se na toho nezodpovědnýho tlusťocha.

Dr. Chibová: Proč mě jedenkrát neposlechneš? Víš přece, že si kus mého já!

Paprika: Napadlo tě někdy, že možná ty jsi část mého já?

Dr. Chibová: Proboha poslechni!

Paprika: Myslíš, že můžeš ovládat sebe i ostatní lidi. Připomínáš mi jednoho

[207] Obdobný proces osamotnění se alter ega nalezneme ve filmu V moci snů, kde obě ega žijí nezávisle na sobě, ale zároveň se ovlivňují.

starého plešouna.[208]

Skutečnost, že se Paprika a dr. Chibová separují do dvou hmotných těl, která mohou vystupovat vedle sebe, není nijak překvapivá z hlediska narativu. Paprika je od počátku úplně jinou osobou než Dr. Chibová a taky je divákem tak přijímána. Problematika, které z obou eg je čí součástí, je spíše problémem postav ve filmu než recipienta.

Neobvyklá existence dvou osob v jedné se vyskytuje v případě předsedy Seijiro Inuiho, který nejenže touží po nadvládě nad lidskou myslí a chorobně si tuto tužbu vysvětluje jako spásu lidí před moderními technologiemi. Jeho dalším přáním je mít lepší, dokonalejší a především plně funkční tělo. K perfektnímu tělu mu má dopomoci dr. Osanai, v jehož těle dočasně, nejprve nepostřehnutelně, přebývá i předseda Inui. Nedá se říci, že by se duše předsedy přemístila do jiného těla. Předseda v dr. Osanai existuje jako pozřené dvojče. Obdobně je tomu v povídce *Břichomluvec*[209] z televizního seriálu *Příběhy ze záhrobí*[210], kde obě dvojčata žijí v symbióze v jednom těle, avšak jedno z nich je pouze hlava zakončující ruku druhého dvojčete. Samotný termín pozřené dvojče napovídá, že takováto skutečnost přežívání dvou lidí v jednom těle není idylická. V jednu chvíli se nemohoucí dvojče, v tomto případě předseda, rozhodne získat větší nezávislost a chce mít rozhodující slovo. V *Paprice* je otázka přežívání dvou lidí vyřešena smrtí jednoho z nich, dr. Osanai, čímž se ten druhý zmocní svého vysněného těla i úplné kontroly nad ním.

Ve filmu *Paprika* je dvojnictví taktéž tematizováno nejen existencí druhého já v případě doktorky Chibové, ale také v rámci životního příběhu kapitána Konakawy. Kapitánova nenávist k filmům vyplývá z traumatu, které kdysi prodělal. Jeho nejlepší přítel, s nímž ho v mládí spojovaly společné sny o budoucnosti, brzy zemřel, aniž by dokončili společný projekt amatérského filmu, jenž natáčeli. Ve chvíli, kdy si uvědomí problém své noční můry a vzpomene si na svého kamaráda z mládí, přiznává si kapitán podobnosti mezi filmovým námětem, který spolu točili, a svou noční můrou. Zároveň se svěřuje s tím, jak blízký mu jeho spolužák byl – byl jeho druhým já.

[208] Paprika. Začátek dialogu v čase filmu 1:10:30
[209] The Ventriloquist´s Dummy, Richard Donner, USA, 1990.
[210] Tales from the Crypt, kolektiv režisérů, USA, 1989.

Konakawa (v podobě jeho kamaráda): „Nikdy jsem o sebevraždě nepřemýšlel.“

Paprika: „Možná je někdo jako vy.“

Konakawa: „Jako já?“

Paprika: Nebo vaše druhé já.

Konakawa: Mé druhé já?[211]

Těmito souvislostmi se vysvětluje i skutečnost, že v jedné ze svých nočních můr se stává současně obětí i pachatelem, zastřelí sám sebe. Také to ozřejmí otázku, proč v jednu chvíli v jeho snech všechny postavy mají jeho tvář, ať už se jedná o děti, ženy či muže. Toto téma dvojnictví kapitána Konakawy nijak zvlášť neovlivňuje naraci. Je uzavřenou dějovou linií, která je součástí celého filmu a jež dokresluje problematiku snů z psychoanalytického hlediska.

V Paprice je problematizovaná i otázka zástupných postav, avatarů, kteří se stávají dvojníkem postav ve virtuálním prostoru. V kyberpunkové literatuře tento termín také označuje elektronicky zaznamenané vědomí člověka bez jeho fyzické přítomnosti, což by se dalo vztáhnout na existenci Virtuální Mimy.

Avataři v Paprice reprezentují postavy ve snovém světě. Doktorku Chibovou reprezentuje Paprika, která je zároveň jejím alter egem, které žije samo vlastním životem. Tokitu zastupuje ve snu velký robot s jeho tváří, což odkazuje k jeho provinilosti vůči svému kamarádovi, který ho ve svém bytě zobrazil úplně stejně tím, že na figurku robota nalepil jeho fotografii. Zároveň vzhled gigantického robota odpovídá skutečnému otylému Tokitovi. Kamarád a Tokitův spolupracovník, Himuro je reprezentován tradiční japonskou panenkou v kimonu, protože on sám je posedlý panenkami. Profesor Shima nevstupuje do snového světa prostřednictvím DC Mini, ale sleduje průběh akce na monitoru. Jeho avatary v kyberprostoru jsou živočichové či věci, zobrazené jako statické obrazy například oblak či opice s jeho tváří. Jejich prostřednictvím může promlouvat na postavy pohybující se v jiné dimenzi, ale nemůže ovlivnit sled událostí.

[211] Paprika. Začátek dialogu v čase filmu 42:53.

5.2.1.3 Dvojnictví jako shledání v Millenium Actress

Dvojnictví je tematizováno v menší míře než ve výše uvedených příkladech i ve filmu Millenium Actress, kde není problematika dvojníka v centru příběhové linie. Dvojník je spíše vizuální zajímavostí, spojující narativ filmů ve filmu, a funguje zároveň jako přelud děsící herečku v určitých životních momentech. Až na konci samotného filmu je nám přítomnost tohoto démona vysvětlena jako Chiyočino uvědomění si vlastního procesu stárnutí. Démon v podobě staré ženy se objevuje v doprovodu se zvukem skřípání kola kolovratu, což se dá chápat jako symbol neustále se otáčejícího kola života. Poprvé ho Chiyoko spatří jako součást samurajského filmu, kde ji tento přízrak obelstí a dá jí podvodně napít čaje tisíciletého života. Zároveň pronáší zpočátku těžko pochopitelnou repliku, kterou v drobných obměnách opakuje pokaždé, když se zjeví.

> *Čarodějnice: „You will burn forever in the flames of eternal love.“ („Budeš navždy hořet v plamenech věčné lásky.“)*
>
> *Chiyočin charakter: „You lied to me.“ („Obelhala si mě.“)*
>
> *Čarodějnice: „Yes, I lied to you, you fool, because I hate you more than I can bear. And yet I also love you more than I can bear, my child. One day, you will understand.“ („Ano, obelhala, ty hloupá, protože tě nenávidím víc, než snesu. A také tě miluji víc, než mohu unést, mé dítě. Jednou pochopíš.“)*[212]

Se svým dvojníkem v podobě mladšího já se shledává v jednu chvíli i Genya. Toto setkání však nemá žádný význam pro následující vývoj děje. Je to spíše komickou vložkou, když se mladší a starší Genya setkají a odpovídají oba na otázku, která jim je kladena, se stejným výrazem.

Ze všech výše uvedených poznatků vyplývá, že postavy dvojníků ve většině případů nežijí svým vlastním životem, vyjma postavy Papriky. Tedy nevytvářejí ani paralelní příběhovou linii. Zmnožené osobnosti postav se prolínají s hlavním narativem a vytvářejí pouze příběhové odbočky v labyrintu. Důležité je uvědomit si jejich přítomnost v rámci konstrukce fabule, protože jejich závislost na postavách ovlivňuje motivaci hrdinů. Téma dvojnictví v Konových filmech je vždy uzavřené logickým odůvodněním vycházejícím z psychoanalytických mechanismů.

[212] Millenium Actress. Začátek dialogu v čase filmu 28:50.

6. Závěr

V úvodu této práce jsme si dali za úkol vytvořit průvodce narativním labyrintem Konových filmů. K nalezení cest tímto labyrintem nám posloužily stěžejní motivy, které lze ve filmech Satoshi Kona vysledovat. Jeho filmy jsme si tedy rozebrali z hlediska překračování hranic, alternativních světů a s tím souvisejícím motivem vchodu. Dále jsme se věnovali tomu, jak proces sestavení fabule komplikuje intertextualita, intermedialita a využívání psychoanalytických mechanismů. Všechny tyto motivy ovlivňují u Satoshi Kona konstruktivně či destruktivně naraci. Zatímco tematika dvojníka má na naraci konstruktivní vliv, protože dvojník je vždy odhalen a jeho přítomnost v příběhu vysvětlena, jiné motivy obsahují destruktivní prvky. Odkazování na jiná umělecká díla může působit konstruktivně pouze do té míry, do jaké tomu odpovídají i znalosti recipienta filmu. Stírání hranic mezi reálným a alternativním světem bez vizuálního či narativního odlišení taktéž vede k destrukci dějové linie. Dezorientovaný divák lehce podlehne zmatení v labyrintu, a proto se Konovy filmy mohou setkat s percepčním nepochopením. Otázkou zůstává, zda je vůbec možné sestavit řádně fabuli. Všechny poznatky o Satoshi Konovi a způsobu jeho práce, jež jsme zpracovali, vedou k názoru, že jeho záměrem není, aby divák obdržel dostatek narativních informací a po prvním zhlédnutí filmu mohl bez problému zrekonstruovat fabuli. I přes všechny tyto komplikace jsou příběhy, které Kon zpracovává, uzavřené, ačkoli ne vysvětlené. Z toho vyplývá, že i po uzavření narativní linie zůstává mnoho nezodpovězených otázek, které nabízejí více možností interpretace. Tato práce poukazuje na promyšlenou složitost vyprávění a na prolínání se více vrstev jak v tematické, tak ve formální rovině. Motivy, které jsme analyzovali, vedou k lepšímu pochopení této komplikované struktury, ale i přesto nezaplňují všechny narativní mezery, které Konovy filmy obsahují.

Zároveň bylo cílem této práce přiblížit fenomén japonské animace, který je v českém kulturním prostředí znám spíše z průměrné filmové produkce. Satoshi Kon jako významný reprezentant současného proudu anime je pro takovouto rehabilitaci ideálním příkladem. Jeho anime zpracovávají tradiční japonská témata, ovšem ne zcela tradičním způsobem. Posouvá tak hranice nejen ve svých filmech, ale také vnímání anime coby formy řídící se konvenčními způsoby ztvárnění.

7. Použitá literatura

AGUIAR, Bill. Interview with Satoshi Kon [online]. TOKYOPOP [citováno 2.4.2010]. Dostupné z WWW: <http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html>.

ALBERTIOVÁ, Christiane, SAURET, Marie-Jean. *Psychoanalýza.* 1. vyd. Brno: KMa, 2007. 65 s. ISBN 978-80-7309-500-0.

ALVIS, Andra. Psychoanalysis in Japan. *IIAS Newsletter* 30, 2003, č. 1, s. 9.

ANSEN, David. Oh, Grow Up Already. *Newsweek* 21.5.2007, s. 73.

ARNOLD, M. 2002. *Millenium Actress* [online]. Midnight Eye [citováno 20.2.2010]. Dostupné z WWW: <http://www.midnighteye.com/reviews/millactr.shtml>.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film.* 1. vyd. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1985. 384 s. ISBN 9780299101749.

BROWN, Steven T. Screening Anime. In BROWN, Steven T. (ed.). *Cinema Anime: critikal engagements with Japanese animation.* New York: Palgrave Macmillan, 2008, s. 1-19. ISBN 978-0-230-60621-0.

CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2008. 406 s. ISBN 978-80-7331-143-8.

CRAIG,Timothy J. *Japan pop! : Inside the world of Japanese popular culture*. New York: M. E. Sharpe, 2000. ISBN 978-0-7656-0560-3.

DARGIS, Manohla. In a Crowded Anime Dreamscape, a Mysterious Pixie. *New York Time,* 25.5.2007, s. 15.

DRAZEN, Patrick. *Anime explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. 369 s. ISBN 1-880656-72-8.

DRAZEN, Patrick. Japanese Mind Games. *Animation Magazine,* 18.12. 2006.

FELPERIN, Leslie. Paprika. *Variety.com,* 11.9. 2006, s. 68.

FILA, Kamil. Rychlokurs o japonské animaci alias anime na pokračování. Část 1. *Cinepur* 27, 2003, s. 24-27. ISSN 1210-678x.

FILA, Kamil. Rychlokurs o japonské animaci alias anime na pokračování. Část 2. *Cinepur* 28, 2003, s. 10-15. ISSN 1210-678x.

GAARDER, Jostein. *Sofiin svět.* 1. vyd. Košice: Knižná dielňa Timotej, 1995. 512 s. ISBN 80-967294-5-4.

GARDNER, William O. The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in

the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi. *Canadian Journal of Film Studies* 18, 2009, č. 1, s. 44-70. ISSN 0847-5911.

GIRON, Aimee C. 2005. *HT Talks To...FilmMaker Satoshi Kon* [online]. Home Theater [citováno 20.2.2010]. Dostupné z WWW: <http://hometheatermag.com/httalksto/1205talks>.

GRODAL, Torben. *Moving pictures : a new theory of film genres, feelings, and cognition.* 1. vyd. Oxford : Clarendon Press, 1997. 306 s. ISBN 0-19-815983-8.

HENDRIX, G. 2008. *Satoshi Kon´s Theory of Animation* [online]. The new York Sun [citováno 27. 6. 2008]. Dostupné z WWW: <http://www.nysun.com/arts/satoshi-kons-theory-of-animation/80784>.

HOBERMAN, J. 2005. *The Realm of The Unreal* [online]. The Village Voice [citováno 30. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <http://www.villagevoice.com/2005-01-04/film/the-realm-of-the-unreal/>.

HODROVÁ, Daniela. *Místa s tajemstvím*. 1. vyd. Praha: KLP, 1994. 211 s. ISBN 80-85917-03-3.

KLAWANS, Stuart. Dreamscape. *The Nation,* 11.6.2007, s. 34-36.

KLIMEŠ, Ivan. Jiné světy. In KOFROŇ, Václav (ed.). *Hranice (ve) filmu.* Praha: Národní filmový archiv, 1999, s. 109-115.

KOLAŠÍNOVÁ, Hana. *Nová média a hybridizace postmoderního filmu*. Bakalářská diplomová práce, Filozofická fakulta MU Brno. Brno: Masarykova univerzita, 2007.

GABBARD, Glen O., GABBARD, Krin. *Psychiatry and the cinema.* 1. vyd. Chicago: University of Chicago Press, 1989. ISBN 0880489642.

FOWLER, Dougles. *The Kingdom of Dreams in Literature and Film.* Florida: University Press of Florida, 1986, 148 s. ISBN 9780813008639

FUKS, Paul. *Sny.* 1. vyd. Brno: KMa, 2007, 64 s. ISBN 978-80-7309-513-0.

FURNISS, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Sydney: John Libbey & Company, 1998. 278 stran. ISBN: 1-8646-2038-2.

KRACAUER, Siegfried, HANSEN, Miriam Bratu. *Theory of Film.* 1. vyd. Princeton: Princeton University Press, 1997. ISBN 0691037043.

MARCELLI, Miroslav. Film o filme, film vo filme. In KOFROŇ, Václav (ed.). *Hranice (ve) filmu.* Praha: Národní filmový archiv, 1999, s. 17-23.

MCMAHAN, Alison. The effect of multiform narrative on subjectivity. *Screen* 40, 1999, č. 2, s. 146-157.

MES, T. 2007. *Requiem for a Dream* [online]. Film Comment [citováno 27. 6. 2009]. Dostupné z WWW: <http://www.filmlinc.com/fcm/mj08/kon.htm>.
MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivních přístupech k teorii filmové narace.* 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2009. 270 s. ISBN 978-80-7331-126-1.
NAPIER, Susan. „Excuse Me, Who Are You?“: Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Kon Satoshi. In BROWN, Steven T. (ed.). *Cinema Anime: critikal engagements with Japanese animation.* New York: Palgrave Macmillan, 2008, s. 23-42. ISBN 978-0-230-60621-0.
NÜNNING, Ansgar (ed.). *Lexikon teorie literatury a kultury.* 1. vyd. Brno: Host, 2006. 912 s. ISBN 80-7294-170-4.
OSMOND, Andrew. *Satoshi Kon: the illusionist.*1. vyd. Berkley: Stone Bridge Press, 2009, 128 s. ISBN 978-1933330-74-7.
PATTEN, Fred. *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews.* 1. vyd. Berkeley: Stone Bridge Press, 2004. 383 s. ISBN 1880656922.
PERPER, Timothy, CORNOG, Martha. Psychoanalytic Cyberpunk Midsummer-Night´s Dreamtime: Kon Satoshi´s Paprika. *Mechademia* 4, 2009, s. 326-329. ISSN 1934-2489.
PERSONS, Dan. Fantasy For the Real World. Cinefantastique
PTÁČEK, Luboš. *Zrcadlo jako uzlový bod narace* [online]. Acta Universitatis Palackianae Olomucensis.[citováno 30. 4. 2010]. Dostupné na WWW: <http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/aesthe18/aesthe18-02.pdf>
RICKARDS, MEG. Screening Interiority: Drawing on the Animated Dreams of Satoshi Kon´s Perfect Blue. *IM: Interactive Media* 2, 2006, č. 2, s. 1-21. ISSN 1833-0533.
REISCHAUER, Edwin O., CRAIG, Albert M. *Dějiny Japonska.* 2. vyd. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2008. 476 s. ISBN 978-80-7106-843-3.
ROMMEY, J. 1999. *Perfect Blue* [online]. Sight & Sound [citováno 30. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/review/176>.
SEVAKIS, J. 2008. *Interview: Satoshi Kon* [online]. Anime News Network [citováno 20.2.2010]. Dostupné z WWW: <www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>.
SHARP, J. 1998. *Perfect Blue* [online]. Midnight Eye [citováno 20. 2. 2010]. Dostupné z WWW: <http://www.midnighteye.com/reviews/perfectb.shtml>.
SKOPAL, P. 2005. *Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu* [online].

Cinepur [citováno 30. 4. 2010]. Dostupné z WWW:
<http://www.cinepur.cz/article.php?article=851>.
SZCZEPANIK, Petr. Intermedialita. *Cinepur* 22, 2002. ISSN 1210-678x.
SOLOMON, Charles. A Conversation with a Master Illusionist. *Animation magazine*, 2007, s. 27. ISSN
SURMANOVÁ, Kateřina. Animace je hra, která se hraje sama. Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim. *Iluminace* 21, 2009, č. 4, s. 113-119. ISSN 0862-397X.
WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 9. vyd. London: Routledge, 2007, 269 s. ISBN 978-0-415-11597-1.

8. Použité prameny

Satoshi Kon. *Paprika*. Japonsko, 2006.
Satoshi Kon. *Millenium Actress*, Senen Joyu. Japonsko, 2001.
Satoshi Kon. *Perfect Blue*. Japonsko, 1998.
Tachibana, Genya. *Making off*. Millenium Actress.
Hanako Miyata. *Tsutsui and Kon´s Paprika*. Japonsko, 2007.
Kazuo Horiuchi. *A Conversation About the „Dream“*. Japonsko, 2007.
Kazuo Horiuchi. *The Dream CG World*. Japonsko, 2007.
Kazuo Horiuchi. *The Art of Fantasy.* Japonsko 2007.

Bc. Irena Chmelová
Katedra divadelních, filmových a mediálních studií
Filosofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Vedoucí práce: Mgr. Petr Bilík, Ph.D.

Název práce:
NARATIVNÍ LABYRINTY SATOSHI KONA

Anotace:
Hlavním tématem této práce na základě motivických linií analýza narativních postupů ve filmech ve filmech Satoshi Kona: Perfect Blue (1998), Millenium Actress (2001), Paprika (2006). Mezi motivy ovlivňující naraci patří například vzpomínky, sny, halucinace, film ve filmu nebo alternativní svět. Všechny tyto linie stírají hranici mezi realitou a fantazií, jež vede ke zmatení hrdinů filmů i samotných diváků. Narativ získává strukturu labyrintu, ve kterém je nesnadná orientace. Tato práce by měla sloužit jako průvodce pro lepší pochopení těchto filmů.

Klíčová slova:
Satoshi Kon, Perfect Blue, Millenium Actress, Paprika, film, anime, animace, narace, labyrint, sny, fantazie, halucinace, dvojník, zrcadlo, intermedialita, intertextualita, hranice, topos vchodu, vzpomínky, alternativní svět, psychoanalýza, sliding motion, David Bordwell, Paul Wells, William O. Gardner, Meg Rickards.

Počet znaků: 192.864
Počet příloh: 0
Počet titulů použité literatury: 53

Bc. Irena Chmelová
Department of Theatre, Film and Media Studies
Philosophical Faculty of Palacký University in Olomouc

Supervisor: Mgr. Petr Bilík, Ph.D.

Name of the work:
SATOSHI KON´S LABYRINTHS OF NARRATION

Annotation:
This work analyses narrative strategies in three films directed by Satoshi Kon - Perfect Blue (1998), Millenium Actress (2001), and Paprika (2006). The analysis is based on the interpretation of the following motives that have an influence on narration: memories, dreams, hallucinations, film in film technique, other worlds. All these motives dismantle the border between reality and fantasy, resulting in the confusion of both the films´characters, and the viewers. The narrative becomes labyrinthical and difficult to follow. This work offers a guide to a better understanding of Kon´s films.

Keywords:
Satoshi Kon, Perfect Blue, Millenium Actress, Paprika, film, anime, animation, narration, labyrinth, dreams, fantasy, hallucinations, double, mirror, intermediality, intertextuality, border, topos of entry, memories, alternative world, psychoanalysis, sliding motion, David Bordwell, Paul Wells, William O. Gardner, Meg Rickards.