

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

NARATIVNÍ ANALÝZA FILMOVÉ TVORBY SHIONA SONA
ANALYSIS OF NARRATIVE IN THE WORKS OF SHION SONO

Diplomová práce

Bc. et Bc. Kristýna Oslzlová
obor: Filmová věda – Kulturní studia

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

Olomouc 2012

Čestné prohlášení:

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

V Olomouci dne 2. května. 2012

.....

Mé poděkování patří především Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za vedení této práce a taktéž za podnětné rady a připomínky k textu. Rovněž děkuji Bc. Barboře Slezákové za psychickou podporu, a rodičům, jež mi studium na univerzitě umožnili.

Obsah

1 Úvod.....	5
1.1 Metodologie.....	5
1.2 Vyhodnocení literatury.....	7
1.3 Struktura a členění práce.....	10
1.4 Poznámka k překladům, psaní jmen a názvů filmů.....	12
2 Teoretická východiska.....	13
2.1 David Bordwell a jeho teorie narace.....	13
2.2 Vypravěč, implikovaný autor, hledisko.....	16
2.3 Komplikované narativy.....	18
2.3.1 Modulární narativy a jejich typologie.....	19
2.3.1.1 Anachronický narativ.....	21
2.3.1.2 Rozvětvený narativ.....	21
2.3.1.3 Epizodický narativ.....	22
2.3.2 Puzzle filmy.....	22
2.3.3 Taxonomie zápletek filmů s komplikovaným narativem.....	25
3 Sonova tvorba v širších obrysech.....	29
3.1 Básnické a režisérské počátky.....	32
3.2 <i>Suicide Circle</i> a zlom v Sonově tvorbě.....	34
3.3 Krok směrem k mainstreamovému publiku – <i>Exte</i> a <i>Be Sure to Share</i>	36
3.4 <i>Trilogie nenávisti, Himizu</i>	37
3.5 Žánr.....	38
4 Sonovy filmy jako komplikované narativy.....	42
4.1 Modulární narativy, Bergova taxonomie.....	43
4.1.1 Anachronické narativy.....	43
4.1.2 Kombinace anachronického a rozvětveného narativu.....	49
4.1.3 Epizodický narativ – antologie.....	54
4.1.4 Existenciální narativ v <i>HAZARDu</i>	56
4.1.5 Řetězový syžet v <i>Suicide Circle</i>	58
4.1.6 Na hranici komplikovaných narativů – <i>Studená ryba, Exte -Hair extensions-</i>	60
5 Kapitoly, práce s homodiegetickým vypravěčem a hlediskem.....	65
5.1 Užití homodiegetického vypravěče jako organizujícího prvku a průvodce kapitolami.....	66
5.1.1 <i>Večeře u Noriko</i>	66
5.1.2 <i>Pod vlivem lásky</i>	72
5.1.3 <i>Vinou lásky</i>	74
5.2 Využití homodiegetického vypravěče bez kapitol.....	76
6 Specifika filmového prostoru v Sonových filmech.....	80
6.1 Symbolický prostor.....	80

6.2 Deformovaný prostor	86
6.3 Významově oddělený prostor	87
7 Scény stolování jako dramatický vrchol.....	92
7.1 Scény stolování v <i>Studené rybě</i>	93
7.2 Scéna odpoledního čaje ve <i>Vinou lásky</i>	95
7.3 Scény stolování v <i>Pod vlivem lásky</i>	97
7.4 Scéna rodinné večeře jako dramatický vrchol <i>Večeře u Noriko</i>	99
7.5 Rodinná debata u stolu v <i>Suicide Circle</i>	100
8 Komplikované narativy a sociální realita.....	102
8.1 Sociální realita – japonská rodina.....	103
8.2 Zachycení japonské rodiny v narativu.....	104
8.3 Vztah sociální reality, lidské identity a narativu	105
9 Závěr	108
10 Summary	111
11 Prameny a literatura	112
Prameny.....	112
Literatura.....	114
12 Obrazové přílohy	121
Anotace	125

1 Úvod

Tato diplomová práce je věnována narativní analýze filmů Shiona Sona, japonského filmového režiséra, ale také básníka a všestranného umělce, který se do povědomí diváků i filmové kritiky dostal díky filmu *Suicide Circle*. Od roku 2001, kdy se film dostal do distribuce, natočil více než desítku filmů, z nichž mnohé slavily úspěchy na japonských i zahraničních filmových festivalech, přesto to vypadá, že se odborná reflexe jeho tvorby zastavila u *Suicide Circle*. Ačkoliv jsou snímky tohoto enfant terrible japonského filmu rozhodně hodny pozornosti filmových teoretiků, je množství odborných (a jiných) textů o Sonově tvorbě velmi malé. Tato diplomová práce si tedy klade za úkol tuto mezeru v teoretické reflexi japonského filmu zaplnit.

Přestože se práce bude zaměřovat především na narativní analýzu a to konkrétně na analýzu jeho stěžejních filmů od roku 2001, tedy od vzniku jeho zlomového snímku *Suicide Circle*, jež znamenal výraznou změnu ve směru jeho tvorby, bude úkolem této diplomové práce poskytnout rovněž ucelenější obraz jeho tvorby. Proto se bude jedna z kapitol věnovat Sonově tvorbě v širších souvislostech, zběžně bude představena jeho raná, částečně i nefilmová tvorba. Nedílnou součástí bude také zařazení do kontextu současné japonské kinematografie a žánrové vymezení Sonových filmů, respektive způsobu, jímž Sono žánry kombinuje, jelikož o žánrové čistotě v jeho filmech nelze mluvit.

1.1 Metodologie

Sono je japonským autorem – je autorem či spoluautorem scénářů většiny svých filmů a nad svými filmy má velkou kontrolu, dává přednost omezeným finančním prostředkům k natáčení, před narušováním své umělecké vize požadavky producentů. Jeho tvorba je i přes značnou různorodost snadno identifikovatelná, ať už podle opakujících se témat, ke kterým patří krize instituce rodiny, kritika společenských tlaků v Japonsku či znázornění reakcí

lidské psychiky na krajní situace, tak podle stylu, jenž může být charakterizován např. využitím digitální a ruční kamery.¹ Především se ale v jeho filmech objevují pro něj velmi typické narativní postupy, od rozdělení na kapitoly, využití voice-overu hlavních postav (s čímž souvisí také problematika filmového hlediska), nelinearita vyprávění, zařazování vzpomínek, silně subjektivních snových a halucinačních scén až po prostředky narušující divákovu vědomí o tom, co ve filmu je reálné, jako je např. princip příběhu v příběhu.

Hlavní náplní práce bude identifikace těchto postupů a jejich narativní analýza u vybraných filmů², konkrétně *Suicide Circle*, *Into a Dream*, *Strange Circus*, *Večeře u Noriko*, *HAZARD*, *Exte -Hair Extensions-*, *Pod vlivem lásky*, *Be Sure to Share*, *Studená ryba* a *Vinou lásky*. K tomuto bude použito naratologické analýzy odvozené z knihy Davida Bordwella *Narration in the Fiction Film*³. Pro řešení problematiky vypravěče ve filmu přijmeme kritiku Bordwellova popření vypravěče ze strany Seymoura Chatmana a využijeme jeho chápání filmového vypravěče a s ním spojeného hlediska tak, jak jej uvádí v knize *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*.⁴

Ačkoliv jako základ narativní analýzy budeme brát Bordwellův naratologický přístup rozšířený o Chatmanovo vidění vypravěče, jedním ze stěžejních úkolů bude analyzovat Sonovy filmy jako tzv. komplikované narativy (complex narratives), tedy od 90. let se stále více rozšiřující typ narativní stavby ve filmu, jež zahrnuje především nelinearitu vyprávění či narušování jasných kauzálních vazeb a je často uváděna jako odklánějící se v některých ohledech od klasické narace, tak jak ji charakterizuje např. právě Bordwell.

¹ Podrobné informace o práci s kamerou ve *Večeři u Noriko* viz DAVIS, Bob. Setting Noriko's Dinner Table. *American Cinematographer*. 2007, Vol. 88, č. 4, s. 12-14. ISSN 0002-7928.

² Jako výchozí bod je zvolen *Suicide Circle*, jež režiséra proslavil a zároveň znamenal výraznou změnu v jeho dosavadní tvorbě. Dále budou analyzovány filmy, které byly vydány na DVD, s výjimkou prakticky nedostupného filmu *Balloon Club*, *Afterwards*. Sonova televizní a jiná než celovečerní tvorba nebude předmětem této práce.

³ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10174-6.

⁴ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.

K tomuto použijeme především teorie modulárních narativů Allana Camerona z jeho knihy *Modular Narratives in Contemporary Cinema*⁵, jež přináší typologii komplikovaných narativů. V určitých ohledech pak použijeme částečně i Bordwellovy poznatky z oblasti komplikovaných narativů a tam, kde nebude dostačovat typologie modulárních narativů formulovaná Cameronem, využijeme kategorie Charlese Ramíreze Berga, jež ve své studii *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"*⁶ charakterizuje mnohem podrobněji jednotlivé nejběžnější typy komplikovaných narativů. Jakmile bude prokázáno postavení Sonových filmů jako komplikovaných narativů, a budou jako takové analyzovány na rovině celého filmu, přistoupíme k analýze některých nejtypičtějších postupů – konkrétně rozdělení filmů na kapitoly, využití voice-overu a s tím související problematiky hlediska v Sonových filmech, či práce s filmovým prostorem – přičemž nebude opomenut jejich vliv na významovou rovinu Sonových filmů.

1.2 Vyhodnocení literatury

Zásadní teoretickými přístupy na poli filmové naratologie jsou v současnosti především díla Davida Bordwella a Seymoura Chatmana. Jak již bylo řečeno, v této práci využijeme především Bordwellovu knihu *Narration in the Fiction Film*, jež komplexně zpracovává problematiku filmového narativu, v případě problematiky filmového vypravěče a hlediska budeme vycházet také z Chatmanovy knihy *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*.

Problematiku komplikovaných narativů zpracovává v anglicky psané literatuře poměrně velké množství autorů, především v rámci studií v různých sbornících a časopisech. Jejich přístupy se ovšem mnohdy

⁵ CAMERON, Allan. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan, 2008. ISBN 978-023-0210-417.

⁶ BERG, Charles Ramírez. *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"*. *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 5-61. ISSN 0163-5069.

značně liší a využívají odlišnou terminologii, ačkoliv se zabývají totožnými typy narativů. V této diplomové práci využijeme především již zmiňovanou knihu Allana Camerona *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, jež problematiku modulárních, tedy vlastně komplikovaných narativů, zpracovává velmi precizně a přehledně, především, co se typologie prezentované v úvodní kapitole týče. Tato bude rozvinuta o další zmiňovanou typologii komplikovaných narativů, kterou Charles Ramírez Berg předkládá ve své studii. Berg zde mluví o „alternativních syžetech“, které přesněji vymezují jednotlivé typy zápletek v současných narativech a v některých ohledech překračují chápání modulárních narativů, proto se přes značnou zkratkovitost hodí pro analýzu více druhů komplexních narativů. Někteří autoři používají také pojem puzzle filmy, mezi nimi např. Bordwell, jež je vymezuje oproti klasické naraci ve své knize *The Way Hollywood Tells It*⁷ či Warren Buckland v publikaci *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*.⁸ Tyto přístupy budou ale při analýze Sonových narativů využívány spíše okrajově, ústřední roli bude hrát především Cameronova a Bergova typologie.

Jak již bylo řečeno, množství odborných textů o Sonovi a jeho tvorbě je nejen velmi omezené, ale také jednostranně zaměřené. Snímku *Suicide Circle* se věnuje hned několik knih a sborníků, většinou zaměřených na žánr japonského hororu, což souvisí s vlnou „nového asijského hororu“⁹. Kniha Colette Balmain *Introduction to Japanese Horror Film*¹⁰ se věnuje historickému vývoji žánru v Japonsku s důrazem na počátky japonského hororu a hororové subžánry. V rámci kapitoly *Techno Horror and Urban Alienation* se zabývá právě snímkem *Suicide Circle*, který chápe jako reflexi změn probíhajících v současné japonské společnosti. Jay McRoy se věnuje

⁷ BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006. ISBN 978-052-0246-225.

⁸ BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 978-140-5168-625.

⁹ Todd Wardrope takto pojmenovává vlnu hororových filmů 90.let, kterou považuje za téměř ustálený termín filmových studií, podobně jako je Francouzská nova vlna. Viz. WARDROPE, Todd. An Exquisite Nightmare: New Asian Horror Sprays the Screen. *GreenCine* [online]. [cit. 2012-03-20]. Dostupné z: <<http://www.greencine.com/static/primers/asianhorror2.jsp>>

¹⁰ BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008. ISBN 978-074-8624-744.

Suicide Circle ve své knize *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*¹¹, jež se zabývá současnými žánrovými a tematickými trendy v japonském hororu v kapitole *Spiraling into Apocalypse: Sono Shion's Suicide Circle, Higuchinsky's Uzumaki and Kurosawa Kiyoshi's Pulse*. Celá jedna část sborníku *Fear without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*¹² obsahuje příspěvky o japonském hororu, *Suicide Circle* je předmětem textu Travise Crawforda *The Urban-techno Alienation of Sion Sono's Suicide Club*. Nutno poznamenat, že všechny tyto práce se často jen okrajově zmiňují o narativní stavbě a *Suicide Circle* uvádějí spíše jako příklad určitých vývojových tendencí v japonském hororovém filmu, věnují se tedy spíše významové analýze témat, která Sono zpracovává, a žánrové specifikaci.

Tím bohužel odborná reflexe Sonovy tvorby víceméně končí. V knize *Directory of World Cinema – Japan*¹³ sice nalezneme krátké, avšak výstižné recenze na tři Sonovy filmy – *Večeři u Noriko*, *Suicide Circle* a *Strange Circus*, stejně jako jejich zasazení do kontextu současného japonského filmu (včetně ne zcela odpovídajícího zasazení *Strange Circus* do žánru pinku filmů), avšak ty pro potřeby této diplomové práce nebudou mít příliš zásadní význam. Pro třetí kapitolu, věnující se mimo jiné zařazení Sonovy tvorby do kontextu současného japonského filmu, však budou mít uplatnění zastřešující eseje, pod kterými jsou jednotlivé recenze řazeny, konkrétně eseje *Alternative Japan* a *J-Horror / Japanese Horror*. Při psaní dané kapitoly bude použita také kniha předního historika v oblasti japonského filmu Donalda Richieho s názvem *A Hundred Years of Japanese Film*¹⁴.

¹¹ MCROY, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. New York, NY: Rodopi, 2008. Contemporary cinema, 4. ISBN 978-90-420-2331-4.

¹² SCHNEIDER, Steven Jay (ed.). *Fear without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*. Godalming, England: FAB, 2003. Contemporary cinema, 4. ISBN 19-032-5415-9.

¹³ BERRA, John (ed.). *Directory of World Cinema - Japan*. Bristol: Intellect, 2010. ISBN 978-184-1503-561.

¹⁴ RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos*. Rev. ed. Bristol: Kodansha International, 2005. ISBN 47-700-2995-0.

Na internetu se objevuje velké množství recenzí na Sonovy filmy, což jistě pramení také z toho, že se jeho filmy často objevují na filmových festivalech, čímž poutají pozornost recenzentů, především autorů pocházejících z webu *Midnight Eye*¹⁵, jež se již delší dobu intenzivně věnuje reflexi japonského filmu, či redaktorů webu *Twitch*¹⁶, jež přináší recenze méně viditelných filmů, nezávislých a kultovních snímků z celého světa. Z tištěných periodik lze recenze na Sonovy filmy najít např. v *Sight & Sound* či *Variety*¹⁷. Odborněji zaměřené texty se ale téměř neobjevují. Určitým pokusem je samostatné číslo online časopisu *Indian Auteur*¹⁸ věnované Sonově tvorbě, jedná se však o výtvar spíše amatérských filmových nadšenců, což je na mnoha textech bohužel znát.

1.3 Struktura a členění práce

Tato práce bude členěna do několika kapitol. Po této úvodní následuje kapitola věnující se teoretickým východiskům. Stručně v ní bude shrnut Bordwellův naratologický přístup, dále bude objasněno, proč bude částečně využita i Chatmanova teorie. Podstatnější je ale shrnutí několika přístupů k typologii komplexních narativů, jež jsou mnohem méně známy, než díla dvou výše jmenovaných teoretiků, konkrétně především prací Allana Camerona a Charlese Ramíreze Berga.

Třetí kapitola se věnuje Sonově tvorbě v širších souvislostech, stručně seznamuje s jeho filmovou tvorbou a kontextem současné japonské

¹⁵ *Midnight Eye: Visions of Japanese cinema* [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: <<http://www.midnighteye.com/>>

¹⁶ *Twitch* [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: <<http://twitchfilm.com/>>

¹⁷ Např. BITEL, Anton. Cold Fish. *Sight & Sound*. 2011, 21., č. 5, s. 54-55. ISSN 0037-4806. JOHNSTON, Trevor. Guilty of Romance. *Sight & Sound*. 2011, 21., č. 10, s. 66. ISSN 0037-4806. JOHNSTON, Trevor. Love Exposure. *Sight & Sound*. 2009, 19., č. 11, s. 71. ISSN 0037-4806. VAN HOEIJ, Boyd. Guilty of Romance. *Variety*. 6/6/2011, Vol. 423, č. 4, s. 23. ISSN 0042-2738. SCHEIB, Ronnie. Exte. *Variety*. 8/13/2007, Vol. 407, č. 12, s. 44. ISSN 0042-2738. FELPERIN, Leslie. Noriko's Dinner Table. *Variety*. 7/25/2005, Vol. 399, č. 9, s. 39. ISSN 0042-2738. ROONEY, David. Suicide Club. *Variety*. 2/25/2002, Vol. 386, č. 2, s. 76. ISSN 0042-2738.

¹⁸ NITESH, Rohit (ed.). *Indian Auteur* [online]. 2010, č. 10 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.issuu.com/nitesh/docs/iama>>

kinematografie, ať už se jedná o jeho příspěvní do rozšíření vlny japonského hororu, nebo o určité podobnosti s díly režisérů stejné generace. Rozebrány budou i žánrové zvláštnosti jeho tvorby.

Čtvrtá kapitola rozebírá Sonovy filmy v rámci naznačených teoretických východisek. V dané kapitole bude nahlíženo na narativy jednotlivých filmů jako na celek, přičemž hlavní pozornost bude věnována jejich stavbě jako komplikovaných narativů.

Následující, pátá kapitola se věnuje konkrétnímu postupu, značně užívanému v rámci Sonovy tvorby, jímž je užití kapitol jako organizačního prvku syžetu, jež je často kombinováno s voice-overem hlavních postav. Ten je spojen s jejich hlediskem. Analyzován bude jak způsob konstrukce těchto postupů, tak jejich role v rámci narativu.

Sonova práce s filmovým prostorem nezahrnuje jen vytváření konzistentního prostoru, v němž se odehrává základní fabule, ale vnáší do dění scény odehrávající se v prostoru, jež neobvyklým způsobem rozšiřuje fikční svět, případně zdůrazňuje různými prostředky prostory, jež mají v rámci narativu zvláštní význam. Právě Sonově práci s prostorem, jež má mnohdy zásadní roli v rámci vyprávění, se bude věnovat šestá kapitola.

Sedmá kapitola se věnuje konkrétnímu typu scény, jež je pro Sona velmi typický. Jedná se o scény rodinného stolování, jež se stávají prostředkem charakterizace postav, ale často také jedním z dramatických center celého syžetu. Kapitola se zabývá jak způsobem konstrukce těchto scén, tak významu, jež ve vyprávění nabývají. Závěrečná kapitola se zabývá způsobem zobrazení Sonových typických témat a vhodností využití komplexních narativů při jejich zpracování.

1.4 Poznámka k překladům, psaní jmen a názvů filmů

Jelikož v této práci bude využita především anglicky psaná literatura, budou se v textu objevovat do češtiny přeložené citace. Pokud nebude uvedeno jinak, jedná se o vlastní překlad.

Pro přepis japonských jmen a názvů bude využito anglické, Hepburnovy transkripce. Jelikož je množství literatury věnované Sonovi v češtině téměř nulové, je toto vhodné, jelikož anglická jména a názvy jsou lépe dohledatelné. Japonská jména budou uváděna v českém pořadí, tedy nejdříve křestní jméno, poté příjmení. Sonovo jméno je poněkud netypické – v anglické literatuře se objevuje nejen v klasické anglické transkripci jako Shion Sono, ale také poměrně často v japonské transkripci jako Sion Sono. Aby však bylo využito konzistentního přepisu z japonského jazyka v celé diplomové práci, bude jeho jméno uváděno jako Shion Sono. Ženská příjmení nebudou přechylována.

Názvy Sonových filmů budou uvedeny v češtině, pokud tento existuje. V případě, že český název není k dispozici, filmy budou díky větší srozumitelnosti uváděny v jejich anglické podobě. U filmů bude uveden také japonský název při první zmínce v následujících kapitolách. Co se týče názvu filmu v japonštině nazvaného *Jisatsu sâkuru*, který má v angličtině duplicitní název *Suicide Circle / Suicide Club*, budu využívat první jmenovaný, jelikož v rámci japonského názvu se objevuje do japonštiny transkribované anglické slovo *circle*. Názvy filmů, filmových kapitol a publikací budou zvýrazněny kurzívou.

2 Teoretická východiska

Narativní analýza Sonových filmů v následujících kapitolách bude vycházet především z teorie Davida Bordwella shrnuté v knize *Narration in the Fiction Film*, proto tato kapitola nejprve stručně shrne jeho teorii filmové narace. Bordwell popírá existenci vypravěče v textu, toto však kritizuje Seymour Chatman (přestože jinak Bordwellovu koncepci uznává jako velmi dobře zpracovanou a užitečnou) ve své knize *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Jeho teorie řešící problematiku vypravěče, implikovaného autora a hlediska bude tedy použita tam, kde Bordwellova teorie, stavějící na místo vypravěče naraci jako proces, zcela nedostačuje. Posledním teoretickým východiskem budou teorie autorů zabývajících se modulárními či puzzle filmy, tedy formami komplikovaných narativů. Vycházet budeme především z práce Allana Camerona, zabývajících se modulárními narativy, kromě toho opět částečně z Bordwellových poznatků, jenž tento typ narativů nazývá puzzle filmy, dále pak z typologie syžetů komplikovaných narativů Charlese Ramíreze Berga.

2.1 David Bordwell a jeho teorie narace

Bordwell v knize *Narration in the Fiction Film* nazývá svou naratologickou teorii *poetikou narace*, čímž odkazuje k vazbě na ruský formalismus 20. let 20. století, jehož základní principy narace rozpracovává a obohacuje o kognitivistické hledisko. Narace je pro něj procesem „selekce, uspořádání a zpracování příběhového materiálu, s cílem dosáhnout specifických účinků na vnímatele, vázaných na časové trvání.“¹⁹ Tento proces „je postaven na nerovnoměrné distribuci poznání mezi divákem, dílem a postavami.“²⁰

¹⁹ Viz BORDWELL, cit. 3, s. xi.

Překlad převzat z MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. Praha: Akademie múzických umění, 2009, s. 186. ISBN 978-80-7331-126-1.

²⁰ Viz MIŠÍKOVÁ, cit. 19.

Bordwell považuje diváka za aktivního, protože jej vodítka ve filmu nutí provádět množství různých operací, které vedou k pochopení a konstrukci příběhu. Sledování filmu je tedy dynamický psychologický proces zapojující tři typy procesů. Zaprvé, díky fyziologickým chybám v rámci našich percepčních schopností můžeme vnímat řadu oddělených snímků jako souvislý pohyb. Zadruhé, při sledování filmu zužitkovává divák předchozí znalosti a zkušenosti, využívá schémata, která byla vytvořena na základě jeho každodenního života, kontaktem s dalšími uměleckými díly a sledováním jiných filmů. Zatřetí, narativní a stylistický systém filmu vede pomocí různých vodítek diváka, aby využíval schémata a testoval různé hypotézy, povzbuzují jej tedy, aby v případě narativního filmu konstruoval příběh filmu. Při sledování filmu divák provádí mnoho kognitivních aktivit proto, aby pochopil narativ. Schémata mu pomáhají vytvářet různé domněnky, závěry, hypotézy, které se pak buď potvrdí, nebo je třeba je dále upravit.

Procesy, kterými si divák osvětluje určité prvky ve filmu, nazývají ruští formalisté motivací a Bordwell uvádí čtyři základní typy: *kompoziční motivaci*, která ospravedlňuje přítomnost elementu kvůli jeho důležitosti pro příběh; *realistická motivace* je založena na zkušenostech diváka se světem a jeho představou, jak různé věci ve světě fungují; *transtextuální motivace* je spojena nejčastěji se žánrem, tedy ospravedlňuje přítomnost i nerealistických a pro příběh nedůležitých prvků, které jsou ale běžné pro určitý žánr. Posledním typem je *motivace umělecká* – "divák se může rozhodnout, že je něco přítomno jen kvůli sobě samému – jako přitažlivý, šokující nebo neutrální element."²¹ První tři typy motivace mohou být přítomny zároveň, umělecká zůstává oddělena od ostatních a je poslední možností, když ostatní selhaly.

²¹ Viz MIŠÍKOVÁ, cit. 36.

Bordwell navazuje na ruskou formalistickou terminologii v používání pojmů fabule a syžet²². *Fabule* (nebo *příběh*, *story* jak jej také nazývá Bordwell) je „imaginární konstrukt, který si divák vytváří v procesu narativního (po)rozumění“²³ a „představuje události jako chronologický a kauzální řetězec s určitým trváním, probíhající v určitém prostorovém rámci.“²⁴ Tento konstrukt vzniká na základě divákova spojování narativních vodítek a testování různých hypotéz na základě výše popsaných schémat. Syžet (neboli *zápletka*, *plot*) je „uspořádáním a prezentováním událostí fabule v takových časových, prostorových a kauzálních vztazích, v jakých se vyskytují v konkrétním díle. Syžet zahrnuje všechny přímo prezentované vizuální i auditivní události.“²⁵ Syžet ovlivňuje a je zpětně ovlivňován *stylem*, který Bordwell chápe jako "systematické využívání filmových prostředků."²⁶ Syžet jako systém prezentuje na základě principů *narativní logiky*²⁷, *narativního času a prostoru* vodítka, podle kterých může divák sestavit fabuli. Nyní je tedy zřejmé, „že naše využívání schémat a vytváření hypotéz je vedeno vodítky syžetu ohledně kauzality, času a prostoru.“²⁸ Každý syžet se ale snaží naši úplnou konstrukci fabule zpomalovat a oddálit, vyvolává v nás očekávání, zvědavost a napětí, abychom se i přes překážky, které nám klade, o konstrukci fabule i nadále pokoušeli.

Při narativní analýze je důležité odhalit formální shody a odlišnosti mezi syžetem a fabulí, tedy do jaké míry syžet odpovídá kauzálním, časovým a místním vztahům fabule. Výběr informací, které budou v syžetu použity, vytváří *mezery*²⁹, jejich kombinování pak vytváří *kompozici*³⁰. Mezery hrají

²² Chatman místo pojmů fabule a syžet používá termíny *příběh* a *diskurz*. Viz CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurz: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2008. Teoretická knihovna. s. 18. ISBN 978-807-2942-602.

²³ Viz MIŠÍKOVÁ, cit. 19, s. 187.

²⁴ Tamtéž.

²⁵ Tamtéž, s. 188.

²⁶ Viz BORDWELL, cit. 3, s. 50.

²⁷ Narativní logika nutí diváka nacházet jednotlivé události a situace a spojovat je podle kauzálních pravidel, syžet ale může nejen diváka povzbuzovat ve vytváření lineárních kauzálních vztahů, ale také mu tento proces znesnadňovat uspořádáním, které bude snadné objevování kauzálních vztahů narušovat.

²⁸ Viz BORDWELL, cit. 3, s. 50.

²⁹ Mezery bývají nejčastěji *časové* (např. vynechání určitého časového úseku), ale objevují se také *kauzální* (např. nedostatečně motivované jednání postavy) či *prostorové* mezery (znemožnění prostorové konstrukce místa děje). Mezera může být později doplněna

důležitou roli, protože právě ony spouštějí u diváka mechanismus využívání schémat a vytváření hypotéz.

2.2 Vypravěč, implikovaný autor, hledisko

Bordwell v rámci své teorie narace připouští existenci intradiegetického vypravěče (homodiegetického i heterodiegetického ve formě voice-overu), ale nepřipouští žádného extradiegetického vypravěče. Přitom narace jako zpráva bez odesílatele není logicky možná.³¹ Seymour Chatman vychází z klasického komunikačního modelu, který předpokládá existenci příjemce a vysílatele, přichází proto s konceptem implikovaného autora. Bordwell ale toto pojetí odmítá, protože naraci chápe jako „soubor vodítek pro konstrukci příběhu. Toto předpokládá příjemce, ale ne vysílatele nebo zprávu.“³² Narace je tedy proces, který divákovi poskytuje vodítka nutná ke konstrukci narativu. Chatman ale toto kritizuje: „Neříkám, že divák konstruuje, ale že *rekonstruuje* filmový narativ (spolu s ostatním) ze sady vsuvek zakódovaných do filmu. Bordwell (...) nevysvětluje modus jejich existence ve filmu, pouze u diváka. „Modem existence“ nemíním, jak je nějaký reálný produkční tým *vkládá* do filmu, ale jak existují v každé projekci. Divák je tam jistě nevsouvá, takže se zdá trochu podivné mluvit o „naraci“ jako by ji vlastnil.“³³

(*dočasné mezery*) či nikoliv (*permanentní mezery*), může se jednat se o absenci pro příběh důležité informace (= *soustředěná mezer*) nebo o mezeru, jejíž existence není pro příběh podstatná (= *rozptýlená mezer*). Podle způsobů, jakým syžet upozorňuje na absenci některých událostí, rozlišujeme mezery *zřetelné* (divák ví, že něco bylo vynecháno a pokouší se informace doplnit) a *potlačené* (divák mezeru nemusel nutně zaznamenat a její doplnění ho může překvapit). Viz MIŠÍKOVÁ, cit., 19, s.189-190.

³⁰ Bordwell se zabývá *retardací* a *redundancí*, tedy dvěma základními principy, které řídí kompozici syžetu. *Retardace* je odložení odhalení určité informace. V případě, že syžet opakuje některé informace (stejnými či odlišnými prostředky), jedná se o redundanci.

³¹ HEINEN, Sandra – SOMMER, Roy. *Narratology in the Age of Cross-disciplinary Narrative Research*. New York: Walter de Gruyter, 2009, s. 170. ISBN 978-311-0222-425.

³² Viz BORDWELL, cit. 3, s. 62.

³³ Viz CHATMAN, cit. 4, s. 126.

Jako zavádějící pak působí také používání pojmů, jako je *znalost*, *sebereflexivita* či *komunikativnost*³⁴, které pomáhají k personifikaci narace³⁵, která má být chápána jen jako neživotný proces. Chatman upozorňuje, že zda opravdu chceme „mluvit o „poznání“, měli bychom poukázat na celkový nárys textu, textuální záměr, *krátce* – na implikovaného autora.“³⁶ *Implikovaného autora* přitom Chatman charakterizuje takto: „Ve filmu jako v literatuře je implikovaný autor vnitřní činitel příběhu, jenž zodpovídá především za nárys – včetně rozhodnutí sdělit ho skrze jednoho nebo více vypravěčů. Filmoví vypravěči³⁷ jsou přenášejícími činiteli narativů, ne jejich tvůrci.“³⁸ *Filmový vypravěč* je všudypřítomným činitelem, který film předvádí, není to ale člověk. Ačkoliv i filmový vypravěč může být nahrazen hlasem vypravěče, ty jsou pak součástí filmového vypravěče, jedním z jeho přínosů. „(...) Oba vypravěči jsou nástroji implikovaného autora.“³⁹ Vypravěč (respektive spíše vypravěčský hlas) může být buď *heterodiegetický*, tedy jedná se o vypravěče, který není součástí fikčního světa, nebo *homodiegetický*, v tom případě se jedná o hlas postavy přítomné přímo existující v rámci fikčního světa filmu.

S problematikou vypravěče souvisí i hledisko⁴⁰, které v obecném slova smyslu znamená bod, z něhož je něco viděno nebo mentální postoj či stanovisko.⁴¹ Chatman navrhuje dva termíny, jež by pojem hledisko do sebe zahrnoval – hledisko vypravěče nazývá *názor*, hledisko postavy *filtr*.⁴² Toto rozdělení je pregnantnější v případě literárního narativu, ve filmu je „rozdíl

³⁴ Při překladu Bordwelových termínů vycházím z překladu Kataríny Mišíkové, ačkoliv v českém překladu Chatmanových *Dohodnutých termínů* jsou uvedeny jako *znalost*, *sebereflexe* a *sdělitelnost*.

³⁵ Paradoxně Shlomith Rimmon-Kenan ve své knize *Poetika vyprávění* kritizuje Chatmana za přílišnou personifikaci implikovaného autora a žádá jeho depersonifikaci a jeho vnímání spíše jako souboru implicitních norem než jako subjekt. Viz RIMMONOVÁ-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 2001, s. 95. ISBN 80-7294-004-X.

³⁶ Viz CHATMAN, cit. 4, s. 127.

³⁷ Filmový vypravěč je kombinací různých složek – herců, jejich vzhledu a hraní, práce s kamerou, osvětlením, barvou, mizanscénou, střihem, hudbou, hlasy a zvuky atd. Tamtéž, str. 133.

³⁸ Tamtéž, s. 130.

³⁹ Tamtéž, s. 132.

⁴⁰ Pro hledisko se v naratologii vžily i další názvy, např. fokalizace, perspektiva, vidění.

⁴¹ Viz CHATMAN, cit. 4, s. 137.

⁴² Tamtéž, s. 140.

mezi filmovým názorem a filmovým filtrem (...), zvláště při označování percepcí a kognicí postavy, (...) méně srozumitelný. Oproti literatuře film doslova ukazuje prostory, zprostředkované nebo nezprostředkované pohledem postavy. Nezprostředkovaný pohled kamery může být nazýván „perceptuální názor“.⁴³ Perceptuální názor je v podstatě rámcem pro přenos informací filmového vypravěče. Zprostředkování skrze perceptuální filtr postavy lze dosáhnout pomocí různých postupů, od stříhové figury záběr-protizáběr, přes hlas mimo plátno či hlas vypravěče, až po logiku zápletky.⁴⁴ Pro filmové médium je také typický postup, kdy „nevidíme věci z optického hlediska nějaké postavy nebo nevíme, co si myslí, ale identifikujeme se s ní, interpretujeme události, které se jí dotýkají (...) – toto Chatman nazývá zájmovým hlediskem.“^{45 46}

2.3 Komplikované narativy

Od 90. let se stále častěji objevují filmy s tzv. komplikovaným narativem.⁴⁷ Jejich rozšíření může mít různý původ, ať už se jedná o snahu vymezit se oproti klasickému narativu, tak jak jej definuje Bordwell, či navazování na modernistické tradice a transformaci jejich prvků do klasického narativu, nebo o projev postmoderny. Allan Cameron ve své knize *Modular Narratives in Contemporary Cinema* spojuje zvýšený výskyt tohoto typu filmů s rozvojem nových médií – videa, DVD techniky, ale také výpočetních

⁴³ Viz CHATMAN, cit. 4, s. 51.

⁴⁴ Tamtéž, s. 153.

⁴⁵ Tamtéž, s. 145.

⁴⁶ Poměrně funkčním je i Braniganův kognitivní model narace popisující perceptuální filtr a zájmové hledisko jasnějšími pojmy *vnější fokalizace*, pro zobrazení toho, co postava vidí, ale ne z její pozice (tedy jedná se vlastně o zájmové hledisko), a *vnitřní fokalizace*, která je právě zpracováním perceptuálních zkušeností postavy (tedy perceptuálním filtrem). Kvůli konzistenci zpracování problematiky vypravěče a hlediska ale zůstaneme u Chatmanových pojmů. Viz BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge, 1992, s. 100-107. ISBN 04-150-7512-2.

⁴⁷ Jason Mittell ve své studii *Narrative Complexity in Contemporary American Television* upozorňuje, že výskyt komplikovaných narativů není omezen jen na filmové médium, také v televizních seriálech a sériích se od 90. let rozšiřují alternativní narativní postupy. Mittell se, jak vypovídá název, věnuje americkému televiznímu seriálu, podobné trendy jsou ale vyzorovatelné i v asijské, potažmo japonské televizní tvorbě. Viz MITTELL, Jason. *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*. 2006, č. 58, s. 29-40. ISSN 0149-1830.

technologií – počítačových her či internetu, které jsou příčinou vzniku nových kulturních forem a souvisí s nimi celková změna časového diskurzu.

Filmy s komplikovaným narativem mají mnoho podob, pro potřeby této práce bude vhodné seznámit se s několika teoriemi a typologiemi zabývajícími se komplikovanými narativy, které poslouží k lepšímu popisu a pochopení Sonových filmů.

2.3.1 Modulární narativy a jejich typologie

„Od počátku raných 90. let projevuje populární film obrat k narativní komplikovanosti. V mnohých případech tato komplikovanost nabrala podobu databázové estetiky, ve které je narativ rozdělen na oddělené segmenty a podroben komplikovanému spojování. Tyto filmy, které nazývám modulárními narativy, artikuluji čas jako dělitelný a podléhající manipulaci. (...) Modulární narativ a databázový narativ jsou termíny aplikovatelné na narativy, které zdůrazňují vztah mezi časem příběhu a pořadím jeho vyprávění.“⁴⁸ Nejedná se ale o filmy, které by v určité míře zapojovaly flashbacky či obsahovaly nespojitě scény, „databázové či modulární narativy překračují klasické využití flashbacků, a nabízejí sérií rozdělených narativních částí, často seřazených radikálně achronologickým způsobem prostřednictvím flashforwardů, přehnanou repeticí či destabilizací vztahů mezi přítomností a minulostí.“⁴⁹ V případě využití flashbacků nemusí být nutně motivovány vzpomínáním postav, tedy psychologicky.

Struktura modulárních filmů je tedy tvořena rozdělením příběhu na časové fragmenty, které jsou pak seřazeny způsobem, jež narušuje pravidla pro tvorbu klasického narativu – pořadí událostí v syžetu je odlišné od toho, jak se odehrály v rámci fabule. To divákovi značně znesnadňuje pochopení kauzálních a časoprostových vztahů. Cameron ovšem zdůrazňuje, že „tyto

⁴⁸ Viz CAMERON, cit. 5, s. 1.

⁴⁹ Tamtéž.

filmy jsou modulární na konceptuální úrovni. V doslovném smyslu, pokračují v zobrazování lineární formy, která je již dlouho neoddělitelná od narativního filmu. Nicméně, tyto filmy prezentují samy sebe jako vytvořené z oddělených časových nebo narativních jednotek, uspořádaných způsobem, který ukazuje směrem k nelinearitě.⁵⁰ Můžeme tedy říci, že modulární filmy na úrovni fabule představují lineární příběh, je to jejich syžetová skladba, která je odlišuje od klasického narativu.

Cameron zdůrazňuje, že komplikovaná stavba modulárních filmů vede diváka k zvýšené aktivitě při sestavování fabule, což přináší velkou míru diváckého uspokojení. Podle Bordwellových teorií takové filmy aktivují velkou mírou užívání schémat. Divák je nucen přehodnocovat velmi často vytvořené hypotézy, je nucen schémat užívat mnohem komplexnějším způsobem než u klasického narativu. Velkou výhodou u takového typu narace je divácká zkušenost s podobným typem filmů, k čemuž Cameron podotýká, že současní diváci jsou již ke sledování achronologických narativních struktur řádně připraveni.⁵¹

Cameron uvádí čtyři základní typy modulárních narativů – *anachronický narativ*, *rozvětvený narativ*, *epizodický narativ* a *split-screen narativ*, z nichž pro analýzu Sonových bude možné použít první tři.⁵² Modulární film nemusí být zařaditelný pouze do jedné z těchto kategorií, naopak může obsahovat postupy typické pro několik kategorií najednou.

⁵⁰ Viz CAMERON, cit. 5, s. 5.

⁵¹ CAMERON, Allan. Contingency, Order, and the Modular Narrative: "21 Grams" and "Irreversible". *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*. 2006, č. 58, s. 65. ISSN 0149-1830.

⁵² *Split-screen narativ (split-screen narrative)*, jehož „modularita je artikulována podél prostorových spíše než časových linií.“ (Viz CAMERON, cit. 5, s. 15.) se vyznačuje využitím split-screenu v rámci celého filmu k zachycení několika dějů v rámci jednoho vizuálního pole. Jedná se však o postup, jenž se uplatňuje spíše v experimentálním filmu, v narativní kinematografii se jedná o výjimečný případ, ani v Sonových filmech se neobjevuje.

2.3.1.1 Anachronický narativ

Nejběžnějším typem je podle Camerona *anachronický narativ* (*anachronic narrative*), jež „vytváří pocit nejistoty nadřazenosti jedné narativní temporality vzhledem k další. Tyto filmy destabilizují hierarchii primárních a sekundárních narativů, tak aby žádná časová linie nebyla schopna ustavit jasnou dominanci. To je odlišuje od klasické kinematografie a jejího využití flashbacku; (...) segmenty z minulosti mohou narušovat uspořádání chronologického času, a ustanovit se jako vrchol hierarchie, nebo se v ní zcela rozptýlit.“⁵³ Pro anachronické uspořádání nemusí být žádná zřetelná motivace jiná než umělecká.⁵⁴ Jedním z postupů chronického modulárního narativu je také opakování scén, přičemž se liší nejčastěji různými perspektivami. Zde se diferencuje od klasického narativu tím, že ukazuje stejnou událost stejnými prostředky – klasický narativ sice opakuje informace, aby diváka upozornil na důležité momenty, ale činí tak odlišnými způsoby, např. přímým předvedením v obraze, poté převyprávěním.

2.3.1.2 Rozvětvený narativ

Rozvětvený narativ (*forking-path narrative*) vytváří dělicí čáry „nejen mezi přítomností, minulostí a budoucností, ale mezi alternativními temporalitami.“⁵⁵ Filmy jako *Lola běží o život* či *Srdcová sedma* ukazují „možné výsledky, jež jsou způsobeny malými změnami v jedné události nebo skupině událostí.“⁵⁶ Rozvětvený narativ je modulární na úrovni fabule, na rozdíl od narativu anachronického, jež je modulární na úrovni syžetu. Ačkoliv většina rozvětvených narativů nemá tendenci spojovat se s anachronickým narativem, určité případy existují. Filmy jako *Klub rváčů* či *Donnie Darko* rozpíjejí hranice mezi rozvětveným a anachronickým narativem tím, že narušují hranici mezi subjektivním a objektivním

⁵³ Viz CAMERON, cit. 5, s. 7.

⁵⁴ Jako typický příklad je uváděn snímek *Pulp Fiction*, jehož řazení jednotlivých epizod je motivováno pouze umělecky.

⁵⁵ Viz CAMERON, cit. 5, s. 10.

⁵⁶ Tamtéž.

narativními módy – není vždy jasné, zda jsou prezentované události vzpomínky, halucinace či alternativní realita.⁵⁷ Právě tento případ kombinace rozvětveného a anachronického narativu se objevuje v několika Sonových filmech, čistý rozvětvený narativ však v jeho tvorbě nenajdeme.

2.3.1.3 Epizodický narativ

Dalším typem je *epizodický narativ* (*episodic narrative*), přičemž pojem epizodický zde podle Camerona „odkazuje ke strukturám, jež rozhodujícím způsobem oslabují nebo znemožňují kauzální vztahy klasického narativu.“⁵⁸ Existují dva podtypy epizodického narativu – v současné kinematografii nepříliš častý typ *abstraktní řady* (*abstract series*)⁵⁹ a *antologie* (*anthology*). Antologie sestává z několika kratších příběhů, které nejsou spojeny kauzálními vztahy, ale sdílejí stejný prostor. Jako typický představitel antologie je jmenován Jarmuschův *Mystery Train* či Andersonova *Magnolia*. Antologie v této podobě, v rámci jednoho filmu, se u Sona nevyskytuje. Cameron ale uvádí také Kieślowského barevnou trilogii, tedy možnost antologie napříč několika filmy, což je případ propojení *Suicide Circle* a *Večeře u Noriko* skrze stejný časoprostor a určité události, ačkoliv u Sona jinak výjimečný. Tuto výjimku si rozebereme v jedné z následujících podkapitol.

2.3.2 Puzzle filmy

Ve spojení s novým trendem komplikovaných narativů se často zmiňuje také pojem puzzle filmy. Warren Buckland nástup tohoto typu filmů v současné mainstreamové i „artové“ kinematografii spojuje podobně jako Cameron s nástupem nových médií: „Lidé všech kultur rozumějí svým zkušenostem a

⁵⁷ Viz CAMERON, cit. 5, s. 11.

⁵⁸ Tamtéž, s. 13.

⁵⁹ Pro tento typ modulárního narativu je typický určitý systém, který diktuje organizaci narativních elementů. Jako příklad Cameron uvádí filmy Petera Greenaway *Zet a dvě nuly* a *Topení po číslech*.

identitám zapojením příběhů ostatních lidí, a konstruováním svých vlastních. Avšak v dnešní kultuře, které dominují nová média, se zkušenosti stávají stále více neurčitými a fragmentovanými; ve shodě s tím se příběhy, které se snaží znázornit tyto zkušenosti, staly nejasnými a komplikovanými.⁶⁰ Elliot Panek charakterizuje puzzle filmy takto: „Spíše než aby podněcovala diváka, aby si kladl otázky ohledně postav v rámci diegeze, narace v těchto filmech navádí diváka, aby se zajímal o vztahy mezi postavami, narací a sociální realitou divákem obývanou. Tyto filmy podněcují zpochybňování vlastností jejich narace tak, že projevují jednu či více z následujících vlastností: neobvyklá struktura příběhu, porušení pravidel kauzální logiky, nebo zřetelné, nevyřešené mezery v kauzálním řetězci příběhu.“⁶¹

V knize *The Way Hollywood Tells It*⁶² se Bordwell zabývá filmy s komplikovanými narativy, pro něž rovněž následně používá název puzzle filmy, ačkoliv poukazuje na skutečnost, že s tímto pojmem obecně bývá nakládáno velmi volně. Filmy experimentující s narativem rozhodně nejsou žádnou novinkou, Bordwell upozorňuje na podobné vlny v 40. a 60. letech, a připomíná, že současné filmy nejen staví na experimentech jejich předchůdců, ale také na klasické naraci a její tendenci k neustálému opakování toho samého, především, co se zápletek filmů týče. Pod neobvyklým syžetem se často skrývá naprosto tradiční fabule. „Každý nový umělecký úspěch přepracovává existující praktiky, a „nekonvenční“ strategie často prostě čerpá z dalších konvencí.“⁶³ V současné hollywoodské produkci pak Bordwell nachází obecný princip: „(...) Čím komplikovanější jsou prostředky, tím více redundantní musí vyprávěný příběh být. Neobvyklé techniky musí být umístěny v obzvláště pevném rámci.“⁶⁴

⁶⁰ Viz BUCKLAND, cit. 8, s. 1.

⁶¹ PANEK, Elliot. The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film. *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 65. ISSN 0163-5069.

⁶² Již podle názvu je patrné, že se Bordwell zabývá naratologickým vývojem v Hollywoodské tvorbě, vlna puzzle filmů ale není pouze americkou záležitostí, podobné filmy experimentující s narativem se objevují také v Evropě a Asii, jedná se tedy vlastně o celosvětový trend, jak na konci kapitoly Bordwell poznamenává.

⁶³ Viz BORDWELL, cit. 7, s. 76.

⁶⁴ Tamtéž, s. 78.

Bordwell přináší podobně jako Cameron charakterizaci typických znaků puzzle filmů a jejich základní typy, ačkoliv je charakterizuje spíše volněji. Jako jednu z mírnějších podob puzzle filmů uvádí Fincherovu *Hru* – kde je „svět příběhu prezentován jako konzistentní a objektivně existující, ale existují zde mezery v naší znalosti o něm. Narace zadržuje informace, často bez toho aniž by signalizovala, že tak činí.“⁶⁵ Takové filmy jsou nespolehlivé, ale ne v tom smyslu, že by přinášely chybné informace, ale tím, že vynechávají podstatná vodítka. Zvratem může být odhalení subjektivity celého vyprávění – to, co měl divák za objektivní prezentaci vodítek, se ukáže jako halucinace nebo představa hlavní postavy, jako je tomu např. v případech *Šestáho smyslu* i *Klubu rváčů*. Bordwell dále identifikuje filmy s flashbacky/flashforwardy a časovými segmenty seřazenými spíše náhodně, nemotivovanými např. vzpomínáním postav, filmy s repetitivními flashbacky či scénami lišícími se hledisky různých postav, filmy s rozvětveným narativem⁶⁶, filmy upřednostňující paralelní zápletky před kauzálními vztahy, „ansámblové“ filmy (*ensemble movie*) apod., tedy v podstatě jmenuje podobné typy konstrukce syžetů jako Cameron, avšak nevytváří jejich ucelenou typologii.

Protagonisty puzzle filmů bývají podle Bordwella určité typy hlavních postav – antihrdinové, s charakterovými vadami či psychicky nestabilní. Ačkoliv je běžným postupem dodávat postavě několik charakterových vad k zvýšení uvěřitelnosti postavy, tyto filmy je zavádějí do extrémů. V hollywoodské tvorbě bývají takto vyhrocenými postavami většinou muži⁶⁷, Sono ale přináší hned několik ženských hrdinek, které tomuto popisu odpovídají.

⁶⁵ Viz BORDWELL, cit. 7, s. 80.

⁶⁶ Filmům s rozvětveným narativem se věnuje ve studii *Film Futures*. Viz BORDWELL, David. *Film Futures. SubStance: A Review of Theory & Literary Criticism*. 2002, Vol. 31, č. 1, s. 88-104. ISSN 0049-2426. V souvislosti s tímto typem narativu mluví Nitzan Ben Shaul o *hyper-narativu*. Viz BEN-SHAUL, Nitzan S. *Hyper-narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. New York: Rodopi, 2008, s. 30. ISBN 978-90-420-2461-8.

⁶⁷ Viz BORDWELL, cit. 7, s. 83-84.

2.3.3 Taxonomie zápletek filmů s komplikovaným narativem

Charles Ramírez Berg přišel ve své stati *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"* s ucelenou typologií jednotlivých druhů zápletek a syžetových struktur komplikovaných narativů. Podobně jako předchozí autoři vidí původ rozšíření takovýchto narativů u vzniku nových médií a mediálních, hlavní roli v tomto podle něj hraje především internet a s ním spojená „rozvětvená zkušenost surfování po internetu, hypertextové odkazování, které dovoluje uživatelům vytvářet personalizovanou řadu různorodých typů artefaktů, jež mohou zahrnovat text, obrazy, video a zvuk.“⁶⁸ Stoupající počet experimentálních narativů podle něj není omezen jen na „artové“ filmy, ale také na filmy mainstreamové.⁶⁹

Bergova typologie přináší rozdělení jednotlivých typů komplikovaných narativů podle syžetu, přičemž základní formou, vůči které je vymezuje, se opět stává klasická narace. Svou pozornost upírá na snímky, jež vyprávějí poměrně obvyklé příběhy pomocí neobvyklého syžetu.⁷⁰

Základem jeho typologie je 12 kategorií rozdělených do tří skupin: První skupinou je rozdělení syžetů podle počtu a charakteru hlavních hrdinů⁷¹, druhou jsou syžety pracující s přeskupováním časových fragmentů, nelineární syžety⁷², do poslední skupiny zahrnuje syžety, jež se odchyľují od klasických pravidel subjektivity, kauzality a sebereflexivní narace⁷³. Sono ve svých filmech pochopitelně využívá jen některé z těchto syžetů, proto podrobněji rozeberu jen příslušné kategorie. Opět platí, že dané syžetové

⁶⁸ Viz BERG, cit. 6, s. 6.

⁶⁹ Tamtéž, s. 7.

⁷⁰ Berg ze své typologie vynechává většinu science-fiction filmů, jelikož v jejich případě je nelineární narace motivována obsahem filmu, dále také filmy, které silně experimentují s formou.

⁷¹ Viz BERG, cit. 6, s. 14.

⁷² Tamtéž, s. 27.

⁷³ Tamtéž, s. 44.

konstrukce se mohou kombinovat, jediný film tedy může využívat postupy několika kategorií.

Paralelní syžety (the parallel plot) s několika hlavními postavami nacházející se v rozlišných prostorech, případně i různých časových rovinách⁷⁴, jsou jedním z typů syžetů zařazených do první skupiny. Naší práce se ale více týká následující specifická varianta – *rozvětvená zápleтка s rozdvojenou osobností (the multiple personality (branched) plot)*⁷⁵, kterou Berg chápe buď v psychologickém smyslu, jako psychickou poruchu či jako fyzické rozdvojení, jedná se tedy o stejnou osobnost či různé verze dané osoby, jejichž příběhy přitom mohou probíhat ve stejném nebo v odlišném čase či prostoru.⁷⁶ V *Suicide Circle*, v omezené míře i ve *Večeři u Noriko* či v *Pod vlivem lásky* můžeme objevit variantu *řetězového syžetu (the daisy chain plot)*, pro něhož není typický jediný hlavní hrdina, ale hned několik ústředních postav, mohou mezi nimi být různé vztahy, přičemž příběh jedné postavy navazuje na příběh další, někdy mohou být propojeny např. předáváním stejného objektu.⁷⁷

Do druhé skupiny⁷⁸ charakterizované nelineárními zápletkami náleží syžet *s opakovanou událostí*, viděnou z perspektivy různých postav (*the repeated event plot*).⁷⁹ Obdobný je syžet *se středem a paprsky (the hub and spoke plot)*⁸⁰, jenž je charakterizován protnutím se linií několika postav v jednom rozhodujícím okamžiku, ten může být také opakován, ale na rozdíl od předchozího případu se jedná o „dramatický střed narativu a jeho

⁷⁴ Viz BERG, cit. 6, s. 18.

⁷⁵ Tamtéž, s. 19

⁷⁶ Do této kategorie tak zařazuje poměrně rozdílné filmy, např. filmy *Klub rváčů*, *Srdcová sedma*, *Melinda a Melinda*.

⁷⁷ Viz BERG, cit. 6, s. 24-25.

⁷⁸ Do této skupiny Berg dále řadí filmy s *pozpátku vyprávějším syžetem (the backwards plot)*, kde řadí např. *Memento* či *5x2*; *syžet s opakovanou akcí (the repeated action plot)*, ve kterém hlavní postava prožívá s různými obměnami stále tu samou situaci, zde lze zařadit např. *Lola běží o život*, *Na hromnice o den více* či *Osudový dotek*.

⁷⁹ Viz BERG, cit. 6, s. 33. Jako příklad tohoto typu filmů lze uvést *Jackie Brown*, z asijského prostředí např. *Rashomon* či *Hrdinu*.

⁸⁰ Tamtéž, s. 39. Zde lze zařadit např. Iňárrituovy filmy *Amores Perros* a *21 gramů* či Kubrickovo *Zabíjení*.

organizující princip.“⁸¹ Jednotlivé linie postav se mohou rozvíjet od tohoto okamžiku, ale typičtější je postup, u něhož jsou osudy postav sledovány před i po rozhodujícím momentu. Jelikož film zachycuje zpravidla několik postav, jejichž příběh je v daném okamžiku ovlivněn, jedná se kombinaci buď s *polyfonním* či *paralelním syžetem*. Tento typ syžetu se staví do opozice proti kauzální struktuře klasické narace, protože klade důraz na náhodu či osudovost středového bodu, navíc popírá fakt, že by volby postav hrály v příběhu rozhodující roli. *Zpřeházený syžet (the jumbled plot)* kombinuje a míchá časové segmenty, přičemž jejich uspořádání je motivováno umělecky, ne na základě kauzality.⁸²

Poslední skupina zahrnuje tři kategorie, pro něž je společným jmenovatelem narušování klasické narace v oblasti subjektivity, kauzality a sebereflexe narace. *Subjektivní syžet (the subjective plot)* je zprostředkováním vnitřního pohledu určité postavy pomocí různých prostředků či filtrovanou perspektivou.⁸³ Pro *existenciální syžet (the existential plot)* je typická minimální orientace na cíl a kauzalita, téměř absentující expozice.⁸⁴ Poslední kategorií je *metanarativní syžet (the metanarrative plot)*⁸⁵, který se zabývá tvorbou filmového díla, ale ne pouze jako tématem, nejedná se ani o film ve filmu. „(...) Filmy v metanarativní kategorii kladou ontologické otázky ohledně podstaty média,⁸⁶ ohledně jeho funkcí a jak jej lze nejlépe využít, jaká je zodpovědnost tvůrců vůči divákům, jestli film zachycuje život v celé jeho bohatosti a především, jaký je nejlepší způsob, jak vyprávět příběh.⁸⁷ Sonovy filmy se sice nezabývají filmovou tvorbou (pokud pomineme jeho filmy před *Suicide Circle*, ty ale nejsou předmětem této diplomové práce), ale zabývá se tvorbou spisovatelskou (především v *Strange Circus*), přičemž

⁸¹ Viz BERG, cit. 6, s. 39.

⁸² Tamtéž, s. 41. Tento typ syžetu se objevuje např. v Shimizuově *Nenávisti*, Nolanově *Sledování*, často jej využívá Tarantino (*Gauneři*, *Pulp Fiction*, *Kill Bill*).

⁸³ Tamtéž, s. 44. Filmy se subjektivním syžetem jsou např. *Čistá duše*, *Donnie Darko*, *Věčný svit neposkvrněné mysli*, *Jakubův žebřík*.

⁸⁴ Tamtéž, s. 48. Berg jako filmy s existenciálním syžetem uvádí např. filmy *Tenká červená linie*, *Poslední dny*.

⁸⁵ Tamtéž, s. 52. Mezi filmy s metanarativním narativem patří např. *Tristram Shandy*, *Adaptace*, *Close up*.

⁸⁶ Tamtéž, s. 52.

⁸⁷ Tamtéž, s. 52-53

vyvoláva podobné otázky po podstatě média, i když toto médium není shodné s médiem této úvahy.

3 Sonova tvorba v širších obrysech

Sono je režisérem, jenž se těší oblibě na filmových festivalech a přehlídkách⁸⁸, pro japonské mainstreamové publikum však mohou být jeho filmy příliš šokující, a proto je oblíben zejména mezi milovníky extrémních japonských filmů v zahraničí a bez problémů jej lze zařadit vedle takových jmen jako je Takashi Miike, Takeshi Kitano, Shinya Tsukamoto či Kiyoshi Kurosawa.⁸⁹ S nimi sdílí nejen žánrové zaměření (či specifitěji neobvyklé užití či míchání žánrů), otevřený přístup k zobrazení násilí a sexuality, ale také snahu nešokovat bezdůvodně – jakékoliv kontroverzní scény vždy mají svou nedílnou roli ve vyprávění a jejich filmy vypovídají mnohé o současném stavu japonské společnosti. Ačkoliv vnější pozorovatelé mohou Japonsko považovat za klidnou, vysoce organizovanou a bohatou zemi, tito autoři odkrývají stránky japonské společnosti, které bývají většinou schovávány a ukazují, že i za zdánlivou dokonalostí mohou existovat zhoubné vlivy.

Sono patří do generace režisérů narozených po druhé světové válce, kterých se již netýkají témata předchozích autorů, především velikánů japonské nové vlny, jako je např. „kolaps předválečného Japonska, západní „invaze“ či problémy nové individuality“⁹⁰, protože vyrůstali v době

⁸⁸ Mimo jiné získal ceny na Berlínském filmovém festivalu za *Strange Circus* (Cena čtenářské poroty "Berliner Zeitung") a *Pod vlivem lásky* (Filmová cena Caligari, Cena FIPRESCI), v Benátkách byl nominován na Zlatého lva za poslední snímek *Himizu*, v Cannes byl uveden film *Vinou lásky* v obou sestřizích, dále získal několik cen na žánrových festivalech – na Fantasia festivalu v Montrealu (za *Suicide Circle* a *Pod vlivem lásky*) a na Fantastic Festu v Austinu (za *Exte*). Byl dvakrát nominován za režii na Asian Film Awards (za *Pod vlivem lásky* a *Vinou lásky*) a na Asia Pacific Screen Awards (opět za *Pod vlivem lásky*), vyhrál Mainichi Film Award za režii *Pod vlivem lásky*. V České republice získal na Mezinárodním filmovém festivalu v Karlových Varech v roce 2005 zvláštní uznání za *Večeři u Noriko*, v letech 2009 a 2011 zde byly uvedeny v sekci Jiný pohled jeho snímky *Pod vlivem lásky* a *Vinou lásky*, *Studená ryba* byla uvedena v rámci festivalu asijského filmu FilmAsia.

⁸⁹ Jelena Stojkovic mluví o "druhé Nové vlně". Lze do ní zařadit režiséry, jež se objevili v Heisei éře (od roku 1989) a netvoří v rámci studiového systému. Mezi jejich stálá témata uvádí "znepokojení ze stavu společnosti, nejistou identitu, obavy z budoucnosti, pramenící z poklesu japonské ekonomiky" (STOJKOVIC, Jelena. *Alternative Japan*. In BERRA, John (ed.). *Directory of World Cinema - Japan*. Bristol: Intellect, 2010, s. 35. ISBN 978-184-1503-561.). Mezi čelní představitele řadí především Takashi Miikeho a Takeshi Kitana, dále Shunjiho Iwaie, Shinjiho Aoyamu, Kiyoshiho Kurosawu, Naomi Kawase a Hirokazua Koreedu. Tamtéž.

⁹⁰ Viz RICHIE, cit. 14, s. 214.

ekonomického a technologického rozkvětu. Sonova generace cítí nutnost tvořit jiné filmy, reflektující aktuální problémy – tvorba režisérů jako jsou Ozu či Kurosawa je podle nich vzhledem k současnému stavu společnosti v mnohém irelevantní, což také potvrzují Sonova slova: „Většina japonských filmů je o rodině, o párech, o svatbě, o poutech mezi rodiči, syny a dcerami. Ozuovy, i ostatní japonské filmy. Toto nemám rád. Ano, vždy se zajímám o rodinu a *Večeře u Noriko* je o rodině. *Pod vlivem lásky* také. Ale současné rodiny, většina z nich není tak pokojná a blízká – jsou narušené. Každý den rodiče zabíjejí děti, děti zabíjejí rodiče. Stále to slyšíme ve zprávách. Tohle není Ozuův svět. Ale japonské filmy jsou ve tradici Ozuovy rodiny. Poklidná rodina. Báječná rodina. Stále se dělají takové filmy. (...) Toto není skutečné.“⁹¹

Přestože však Sono tento typ filmů nemá v lásce, jeho snímek *Be Sure to Share* (*Chanto tsutaeru*) je právě takovýmto typem „ozuovského“ filmu – zobrazuje, i přes určité neshody a mezery v komunikaci, harmonickou rodinu, jejíž členové jsou si velmi blízcí. Ačkoliv v něm Sono vyjadřuje především své intimní pocity vyjadřující vztah k nedávno zesnulému otci, jeho další motivace k stvoření tohoto poklidného filmu je opět značně rebelská: „Chtěl jsem, aby japonští kritici řekli ‚Sono dokáže udělat krásný film, když chce‘, protože byli opravdu krutí k *Pod vlivem lásky*. Takže u *Be Sure to Share* řekli ‚Je to v pořádku, Shion Sono je nyní dospělý režisér.“⁹²

Ačkoliv japonská kinematografie dříve fungovala na podobném modelu jako americká, tedy postavená kolem velkých studií a využívající oblíbené žánry, existovalo i velké množství nežánrových filmů. V současnosti žánry stále

⁹¹ HOENIGMAN, David F. Channeling Chaos - An Interview with Sion Sono. *3:AM Magazine* [online]. 28.7.2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z:

<<http://www.3ammagazine.com/3am/channeling-chaos-an-interview-with-sion-sono/>>
Donald Richie uvádí podobný, ačkoliv méně radikální názor Kiyoshiho Kurosawy, viz RICHIE, cit. 14, s. 214.

⁹² 2010 February Interview with Sono Sion. *Tomblands* [online]. 10.2.2010 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://tomblands-fr.blogspot.com/2010/02/2010-february-interview-with-sono-sion.html>>

hrají důležitou roli, jen se po kolapsu studiového systému⁹³ a objevení se nezávislých tvůrců a menších studií výrazně proměnily – místo jidaigeki, gendaigeki, samurajských filmů, filmů s monstry, yakuza filmů a dalších, se objevily u nezávislých tvůrců v předchozích letech spíše marginální žánry – především horory, thrillery, či dokonce soft porno.⁹⁴ Kromě žánrů se proměnila i celková poetika filmů: „S expanzí a pozdější kontrakcí japonské ekonomiky začal být evidentní nástup nového konzervatismu, oproti relativnímu liberalismu 50. a 60. let. Ve filmu se toto projevilo v pomalém ústupu od modernistického realismu k něčemu, co by se dalo nazvat jako „postmoderní“ – míchání nízkého a vysokého, umění a komerce, jež předpokládá, že kultura nikdy nebyla tak čistá, jak se soudilo, názor, že veškerá kultura je synkretická, hybridní.“⁹⁵

Tyto změny vedly také k velké diverzifikaci mezi jednotlivými autory a jejich styly, stejně jako ke křížení jednotlivých žánrů, typické pro japonskou, potažmo asijskou filmovou tvorbu obecně. „Na jedné straně stojí jeden z nejvíce reprezentačních prostředků – dokument a jeho vyznavači, na druhé nejvíce předvádějící, jehož režiséři jsou silně ovlivněni mangou a manze podobnému anime. (...) Ve skutečnosti existuje tolik míšení stylů v nezávislé tvorbě, že žádná míra zobecnění nedokáže vyjádřit jejich rozmanitost.“⁹⁶ Tato rozmanitost je u Sona velmi výrazná, mísení téměř neslučitelných žánrů a schopnost spojit oba extrémní póly současné japonské tvorby, jak dokumentární, tak předvádějící se stávají příznačným pro jeho tvorbu. Používání ruční kamery, dlouhých záběrů při zobrazení vyhocených rodinných situací stojí v protikladu ke groteskním, snovým či symbolickým scénám, rychlému tempu i střihu, přepjatému zobrazení sexuality a násilí, což paradoxně jeho filmy nerozbíjí na neslučitelné

⁹³ Jako rok rozhodující o radikálním narušení studiového systému uvádí Jelena Stojkovic rok 1997, kdy se velkými hity jak v Japonsku, tak v zahraničí staly filmy menších, nezávislých produkčních společností. Např. *Shall We Dance?* Masayukiho Suoa, Miyazakiho *Princezna Mononoke*, či Kitanův *Ohňostroj*. Viz STOJKOVIC, cit. 87, s. 36.

⁹⁴ Viz STOJKOVIC, cit. 89, s. 36

⁹⁵ Viz RICHIE, cit. 14, s. 215.

⁹⁶ Tamtéž, s. 217.

elementy – Sono (a mnoho dalších autorů jeho generace) z tohoto udělal přednost a vytvořil tak pro své dílo příznačný tvůrčí styl.

3.1 Básnické a režisérské počátky

Shion Sono se narodil 18. prosince 1965 v městě Toyokawa v prefektuře Aichi, jež se později stalo dějištěm několika jeho filmů od celovečerního debutu *Bicycle Sighs (Jitensha toiki)* až po jeden z jeho stěžejních filmů *Večeře u Noriko (Noriko no shokutaku)* nebo zmiňovanou atypickou variací na usazená japonská dramata, ve kterých hlavní hrdina umírá na nevléčitelnou nemoc, *Be Sure to Share*. Začínal jako básník, v sedmnácti letech byly některé z jeho pokusů publikovány v prestižních literárních časopisech. Jeho láska k poezii a literatuře se ve velké míře projevuje i v jeho pozdější filmové tvorbě, kde často využívá zlomky básní⁹⁷, nachází své uplatnění také v jeho metaforické práci s filmovým prostorem.

Sono se brzy začal zajímat o natáčení 8mm filmů, které se staly přirozeným pokračováním jeho básnických pokusů a snahy o umělecké vyjádření prostřednictvím různých médií.⁹⁸ Tak vznikl jeho první 30-ti minutový snímek *I Am Sion Sono!! (Ore wa Sono Sion da!!)*, osobitý autoportrét, ve kterém recituje svou avantgardní poezii. „Co (snímek) postrádá v oblasti technických znalostí, více než vynahrazuje mladickým rebelským duchem, a jedná se o jeho nejranější příklad boje s individualismem ve společnosti vybudované na kolektivním myšlení.“⁹⁹ *I Am Sion Sono!!* měl premiéru roku

⁹⁷ Viz úvodní Hyusmansova báseň v *Strange Circus*, ve *Vinou lásky* profesorka literatury Mitsuko recituje báseň Ryuichiho Tamury, později Izumi cituje tu samou báseň, píseň *Yume no naka e v Into a dream* apod.

⁹⁸ Sono Sion - Sharing the Poetry of Perversion. *YESASIA: YumCha! - Asian Entertainment* [online]. November 12, 2009 [cit. 2012-02-10]. Dostupné z: <<http://www.yesasia.com/us/yumcha/sono-sion-sharing-the-poetry-of-perversion/0-0-0-arid.274-en/featured-article.html>>

⁹⁹ GRANT, Andrew. Jesus Christ, Rock Star: Sion Sono. In: *GreenCine Daily* [online]. July 6, 2009 [cit. 2012-02-09]. Dostupné z: <<http://daily.greencine.com/archives/007515.html>>

1985¹⁰⁰ na PIA Film Festival v Tokiu, kde Sono o rok později vyhrál se svým dalším krátkometrážním snímkem *A Man's Hanamichi* (*Otoko no hanamichi*).

Díky tomu získal grant na natočení svého dlouhometrážního debutu z roku 1991. *Bicycle Sighs* pracují s konceptem filmu ve filmu. Hlavní hrdinové, dva nepřiliš úspěšní absolventi střední školy (jednoho z nich si zahrál sám Sono) si vydělávají rozvozem novin v rodné Toyokawě a snaží se dokončit film, který začali točit během školy. Film postrádá výraznou narativní linii, je to spíše souhrn volně provázaných epizod ze života hlavních hrdinů a jejich blízkých. Následující snímek z roku 1992 *The Room* (*Heya*) pokračoval ve směru, kterým se Sonova tvorba dosud ubírala, tedy cestou experimentu a na uvedení na festivalech orientovaných filmů, přesto se tento snímek liší především mnohem lépe zvládnutou technickou stránkou a jasným, i když velmi jednoduchým narativem. V tomto černobílém, minimalistickém snímku ubíhajícími pomalým hypnotickým tempem, hledá postarší zabiják vhodný byt, přičemž jeho požadavky na mladou realitní agentku jsou značně neobvyklé – především žádá klid a krásný výhled z okna. Jejich odysea za vhodným pokojem skončí v rozpadlé budově na periferii města, kde se zabiják při pohledu z okna zastřelí. Oba snímky slavily úspěchy na menších, především japonských a evropských filmových festivalech¹⁰¹.

V hodinovém filmu *It's Me, Keiko* (*Keiko desu kedo*, 1997) prostřednictvím portrétní osamělé servírky Keiko, již sleduje během dvou týdnů, po smrti jejího otce a před jejími dvaadvacátými narozeninami, tematizuje čas a originálním způsobem propojuje čas fabule a čas syžetu (např. tak, že Keiko v rámci filmu odpočítává sekundy filmu, nebo divákovi říká, za jak dlouhou dobu film skončí), přičemž dlouhé několikaminutové záběry s téměř

¹⁰⁰ Roky uvedení Sonových filmů se v mnoha případech liší. Na Sonových osobních stránkách jsou překvapivě některé roky uvedení chybné, proto se tato práce bude držet dat uvedených na *Internet Movie Database* (viz Shion Sono. *IMDb: The Internet Movie Database* [online]. 1990-2012. [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.imdb.com/name/nm0814469/>>), která se přesto mohou lišit od dalších článků uvedených na internetu apod.

¹⁰¹ Sono Sion Profile. *Sono Sion* [online]. [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.sonosion.com/>>

banálním obsahem střídá rychlá rekapitulace celých dnů, které Keiko prožívá.

V roce 1997 se Sono na chvíli vrátil ke svým básnickým kořenům a založil hnutí Tokyo GAGAGA, jež uspořádalo guerillové pochody skrze tokijské čtvrti Shibuya a Shinjuku spojené s prezentací poezie účastníků této akce.¹⁰² Sono k tomu dodává: „Na první pohled se [Tokyo GAGAGA] dalo považovat za obyčejnou pouliční demonstraci, ale v podstatě lidé psali básně na vlajky a pochodovali ulicemi a těmi vlajkami mávali. Nebyl v tom žádný politický nebo sociální význam, žádné jasné poselství. (...) Navenek to vypadalo jako vzkříšení demonstrací z 60. let, ale my si jen užívali psaní a prezentování básní v ulicích.“¹⁰³

Následovaly další experimentálně zaměřené snímky, např. *Dankon: The Man* (1998), příběh o sériovém vrahovi a homosexuálním policistovi, pseudo-dokument *Utsushimi* (2000) nebo krátkometrážní film *Ocm4* (2001) o barvoslepém muži, jehož život se zásadně promění poté, co začne vidět barvy. Mezitím Sono natočil také dva pinku snímky.

3.2 Suicide Circle a zlom v Sonově tvorbě

V roce 2001 natočil Sono svůj nejznámější snímek *Suicide Circle*, který znamenal změnu v jeho filmařském stylu, protože se posunul od čistě experimentálních snímků určených především pro filmové festivaly, směrem k japonskému mainstreamu tím, že natočil film na pomezí hororu a thrilleru¹⁰⁴, také nazýván jako techno-horor.¹⁰⁵ Zdrojem děsu zde není hrozba z jiného světa, ale naopak moderní technologie a fenomény spojené

¹⁰² HOENIGMAN, David F. Suicide Pacts, Cults and Violence Shape Director Sion Sono. *Japan Today: Japan News and Discussion* [online]. 23.6.2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.japantoday.com/category/arts-culture/view/suicide-pacts-cults-and-violence-shape-director-sion-sono>>

¹⁰³ Viz cit. 92.

¹⁰⁴ *Suicide Circle* ovšem zahrnuje prvky i dalších žánrů.

¹⁰⁵ Viz např. BALMAIN, cit. 10, s. 168.

se současnou populární kulturou – mobilní telefony, televizní pořady, internet či popová hudba náctiletých idolů. Sono se díky *Suicide Circle* svezl na vlně obliby japonského hororu, která právě probíhala a dopomohla mu také k mezinárodní proslulosti. Proč si Sono vybral pro svůj zlomový film právě hororový žánr, může dokládat McRoyovo chápání charakteru japonského hororu: „Jako význačný komponent japonské populární kultury, poskytují hororové filmy umělcům metodu, ve které lze aplikovat vizuální a narativní metafory, aby se mohli esteticky vypořádat s prudce se měnícími sociálními a kulturními podmínkami.“¹⁰⁶ Ačkoliv se Sono staví do pozice kritika moderních technologií, které jsou prostředky odcizení lidí, základem je především odsouzení celé společnosti, jež vznik těchto technologií umožňuje a špatně s nimi nakládá, a jež tak dává do rukou dětí (a samozřejmě nejen jim) prostředky, jak rozložit základy samotné společnosti.

Po méně významných (a prakticky nesehnatelných) filmech *Prom Night* (*Puromu naito*, 2002), *Father's Day* (*Chichi no hi*, 2003) a segmentu *Become an Adult* (*Otona ni nattara*, 2004) v rámci povídkového filmu *Nô-pantsu gâruzu: Movie box-ing 2* v roce 2005 vyšly hned čtyři Sonovy filmy. Vedle méně známého *Into a Dream* (*Yume no naka e*) je to především volné pokračování *Suicide Circle* nazvané *Večeře u Noriko* a erotické psychologické drama *Strange Circus* (*Kimiyô na sâkasu*). *HAZARD*, film o zážitcích mladého Japonce v New Yorku bývá často také uváděn s rokem uvedení 2005, přestože byl natočen už v roce 2002 (produkci zpomalil útěk producenta s penězi¹⁰⁷). V těchto filmech se objevují typická Sonova témata – odcizení a neschopnost komunikace ať už v rámci rodiny, nebo mezi partnery (*Večeře u Noriko*, *Into a Dream*), zneužívání žen (*Strange Circus* – zde opět spojeno s krizí rodiny), hledání životních cílů (*Into a Dream*, *HAZARD*) či narušování identity (*Večeře u Noriko*, *Into a Dream* i *Strange Circus*).

¹⁰⁶ Viz McROY, cit. 11, s. 4.

¹⁰⁷ Viz cit. 92.

3.3 Krok směrem k mainstreamovému publiku – *Exte* a *Be Sure to Share*

Po nepříliš úspěšném a v Japonsku jen v omezeném nasazení v kinech promítaném snímku *Balloon Club, Afterwards (Kikyû kurabu, sonogo, 2006)* o členech klubu horkovzdušných balónů, jež se loučí se svým mládím poté, co jeden z jejich přátel zemřel¹⁰⁸, následoval jeden z jeho divácky nejvstřícnějších filmů. *Exte -Hair Extensions-* (*Ekusute*) je hororem, jež je narativně mnohem jednodušší než jeho ostatní filmy, především protože je chronologicky vyprávěn a dodržuje mnohá žánrová pravidla. Přesto i zde dokázal Sono vnést velkou míru svého osobitého autorského stylu, např. pomocí uvedení groteskně legrační záporné postavy či dějové linie s psychickým a fyzickým zneužíváním dcery vlastní matkou, tedy opět tématem disfunkční rodiny.

V roce 2009 natočil částečně autobiografický snímek *Be Sure to Share*, jež znamenal do té doby nejširší kinodistribuci jeho filmu v Japonsku¹⁰⁹. Ke svému vztahu ke komerční kinematografii však Sono podotýká: „Mám obavy, zda bych se pak mohl vrátit zpět (k tvorbě nezávislých filmů). (...) Jakmile začnete dělat velké komerční filmy, je těžké dělat cokoliv jiného. To se stalo Miikemu – nemůže se vrátit zpět. Chci pracovat tak, abych se mohl vrátit a dělat zase menší filmy.“¹¹⁰ Ačkoliv však Sono udělal krok vstříc japonskému publiku, jeho pohled na „filmy o umírání“ je přesto spíše netradiční. Oproti podobným filmům se *Be Sure to Share* odlišuje užitím nechronologické narace, absencí srdceryvných scén s umírajícím a především závěrečným loučením s otcem, jež zahrnuje manipulaci s mrtvolou, ačkoliv velice citlivě podanou a šokujícími okamžiky prostou. Sono také neukazuje příběh z pohledu umírajícího a těch, co po něm truchlí,

¹⁰⁸ Viz cit. 98.

¹⁰⁹ SHILLING, Mark. Indie Hardman Opens the Tear Ducts. *The Japan Times Online* [online]. 21.8.2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.japantimes.co.jp/text/ff20090821r1.html>>

¹¹⁰ Tamtéž.

ale staví hlavní postavu Shiroa do stejné pozice – i on zjišťuje, že je smrtelně nemocen, stejně jako jeho otec.

3.4 Trilogie nenávisti, *Himizu*

V letech 2008, 2010 a 2011 vznikly filmy, jež tvoří tzv. trilogii nenávisti. Ačkoliv toto pojmenování filmů *Pod vlivem lásky* (*Ai no mukidashi*), *Studená ryba* (*Tsumetai nettaigyo*) a *Vinou lásky* (*Koi no tsumi*), používá sám Sono, bylo by přesnější ji nazvat „trilogií útlaku“, jak poznamenává Trevor Johnston v recenzi na *Vinou lásky*, protože „všechny tři filmy zaznamenávají chaos, který nastane, když jejich protagonisté musí překročit zavedené společenské hranice, aby mohli vyjádřit, kým opravdu jsou.“¹¹¹ Hlavní hrdina *Pod vlivem lásky* Yū se tak musí věnovat fotografování kalhotek a pracovat pro pornografickou agenturu, aby mohl následovat svou lásku, submisivní prodavač tropických rybek Shamoto ze *Studené ryby* propadá zoufalému násilí poté, co byl vystaven psychickému nátlaku ze strany vraždícího páru. Hlavní hrdinky *Vinou lásky* Izumi a Mitsuko se vrhají do světa prostituce po frustrujícím soužití s odtazitým manželem, respektive po incestním vztahu s vlastním otcem.

V roce 2011 měl na mezinárodním filmovém festivalu v Benátkách premiéru Sonův zatím poslední film *Himizu*. Ten je inspirován stejnojmennou mangou Minorua Furuye, Sono však celé dění navíc zasadil do oblasti prefektury Ibaraki, poblíž oblasti Tōhoku, jež byla v březnu 2011 zasažena vlnou tsunami, a umístil tak film do zdemolovaného prostředí, jež ještě více umocňuje pochmurný příběh teenagera Sumidy. Sono ovšem v krutých osudech mladého středoškoláka, jež se vyrovnává s útekem zhýralé matky, musí snášet fyzické násilí ze strany alkoholického otce, a je nucen místo něj

¹¹¹ JOHNSTON, Trevor. Guilty of Romance. *Sight & Sound*. 2011, 21., č. 10, s. 66. ISSN 0037-4806.

řešit rodinné dluhy, nachází i záblesk naděje ve vztahu se spolužačkou Chazawou, jež je tichým Sumidou zpočátku rázně odmítána.¹¹²

3.5 Žánr

Ačkoliv se v Sonově tvorbě neustále vracejí stejná témata, podaná také mnohdy podobnými narativními technikami a některými stylovými prostředky¹¹³, žánrově jsou jeho filmy poměrně různorodé, přičemž jednotlivé snímky navíc nejsou žánrově čisté, spíše se jedná o kombinaci několika žánrů najednou, což je ostatně typické i pro další nezávislé režiséry jeho generace.

Stěžejním se pro Sona stal hororový žánr, ačkoliv pouze *Suicide Circle* a *Exte* lze jednoznačně nazvat hororem, přestože hororové prvky jsou u něj běžné i v rámci dalších filmů. Hororový žánr má v Japonsku dlouhou tradici jak v tradiční literatuře, tak samozřejmě ve filmu. V 50. a 60. letech se hororové filmy řadily především k některému ze dvou základních žánrů – *kaidan* čili duchařské příběhy (s ústředním motivem *onryou* – mstícího se, převážně ženského přízraku), a *daikaiju eiga*, čili filmy s destruktivními monstry.¹¹⁴ V 70. a 80. letech se objevují také slashery, do hororů se přenáší erotické prvky pinku filmů.¹¹⁵ Všechny tyto hororové subžánry v určité podobě přetrvaly a přenesly se až do konce 90. let, kdy došlo k hororovému boomeru, jež započal Nakatův *Kruh*, Shimizuova *Nenávist* a další zástupci *kaidan* filmů. Z *daikaiju eiga* se přenesla témata apokalypsy a destrukce společnosti do techno-hororů jako je Kurosawův *Pulse* či právě Sonův *Suicide Circle*, destrukce se promítla i na nižší úrovni v body hororech, kde je lidské tělo transformováno zásahem technologických

¹¹² VAN HOEIJ, Boyd. Himizu. *Daily Variety*. Vol. 312, č. 44, s. 10. ISSN 0011-5509.

¹¹³ Sono využívá některé velmi typické stylistické prostředky (např. ruční kameru), díky nimž je jeho dílo rozeznatelné, ale celkově je jeho tvorba po stylové stránce přece jen natolik různorodá, že ji nelze zcela generalizovat.

¹¹⁴ Viz McROY, cit. 11, s. 6.

¹¹⁵ HARPER, Jim. J-Horror / Japanese Horror. In BERRA, John (ed.). *Directory of World Cinema - Japan*. Bristol: Intellect, 2010, s. 179-180. ISBN 978-184-1503-561.

vymožeností. V rámci body hororů je nejlivnějším zástupcem Tsukamotův snímek *Tetsuo*. Japonské horory slavily úspěch nejen v Japonsku, ale také v zahraničí, což rozpoutalo vlnu zájmu o japonskou kinematografii a zapříčinilo vznik mnoha Hollywoodských remaků japonských hororů.

Mstící se přízrak ženy, již bylo ublíženo, se objevuje v *Exte*, Sono navíc využívá estetický prvek spojený s *kaidan* filmy – dlouhé černé vlasy, které se stávají stěžejním artefaktem, jelikož právě ony jsou zde vraždícím prostředkem. Vlasy s sebou navíc nesou „(...) značnou kulturní a estetickou váhu, protože dlouhé černé vlasy jsou často v japonské populární obraznosti spojovány s konceptualizací ženské krásy a smyslnosti (...).“¹¹⁶ Tento estetický prvek se u Sono objevuje i mimo horor – např. ve *Vinou lásky* je spojen s tajemnou postavou prostitutky Mitsuko, jež je často snímána s dlouhými temnými vlasy padajícími do obličeje, hlavní postava Izumi si v rámci postupného odhalování své sexuality přestává vlasy svazovat do ohonu a nocí je častěji rozpuštěné.

Nutno podotknout, že právě díky dodržování žánrových prvků typických pro *kaidan* se v případě *Exte* jedná o jeden z nejmainstreamovějších a také nejméně charakteristických Sonových snímků, přestože tento koncept rozšiřuje o netradiční zápornou postavu legračního „úchylna“ Yamazakiho. Různé úchyly hrají ústřední roli i v dalších Sonových filmech – *Strange Circus* či *Pod vlivem lásky*.¹¹⁷

Colette Balmain upozorňuje na propojení japonského hororu s pinku filmy. Japonské horory nabízejí jiný pohled na ženskou subjektivitu – již dříve se opakovaly tradiční příběhy ženských duchů, jež se mstí za způsobené příkoří, přičemž tyto příběhy se přenášejí i do současného japonského hororu a Balmain je vztahuje ke kontextu „pošpiněných těl ženských obětí japonské sadomasochistické pornografie a od 60. let pinku filmů.“¹¹⁸ Ačkoliv

¹¹⁶ Viz McROY, cit. 11, s. 6-7.

¹¹⁷ Filmy *Strange Circus*, *Exte* a *Pod vlivem lásky* pojmenovává David F. Hoenigman v rozhovoru se Sonem „úchylnou“ trilogií. Viz HOENIGMAN, cit. 89.

¹¹⁸ Viz BALMAIN, cit. 10, s. X.

případy zneužití žen jsou u Sona opakovaných námětem, s různými reakcemi zneužitých žen a dívek – od spokojeného podlehnutí (*Studená ryba*, *Vinou lásky*), přes pomstu (*Pod vlivem lásky*, *Exte*) až po psychické problémy z tohoto pramenící (*Strange Circus*), kombinace hororu se sexuálním zneužitím v tak čisté podobě jako jej popisuje Balmain se u něj neobjevuje – *Exte* je sice hororem, ve kterém se mrtvá dívka mstí, avšak její tělo nebylo zneužito sexuálně, přesto je odebrání orgánů velmi podobným případem narušení intimity lidského těla, stejně jako fetišistické vzývání mrtvé dívky vlasy milující zápornou postavou Yamazakiho.

U Sona se ovšem hororové prvky a sexuální tematika spojují především v souvislosti s využíváním poetiky směru ero guro nansensu¹¹⁹, jež navíc do této kombinace vnáší groteskní prvky. Jedná se o umělecký směr reagující na evropskou modernu (především expresionismus)¹²⁰, jenž se v japonské kultuře projevoval od konce 20. do začátku 30. let 20. století, převážně ve výtvarném umění a literatuře. Typickým rysem ero-guro je jeho opoziční přístup k dominantnímu proudu kultury: „Kulturní produkty asociované s tímto fenoménem se viditelně odlišují od konvenčních morálních a estetických standardů.“¹²¹ „Pro ero guro nansensu jsou typické grotesknost, perverzita a důraz na šok. Tyto prvky čerpající z pokleslých žánrů jsou zde však přetavené do svébytného uměleckého výrazu. Ero guro nansensu bývá často zaměňováno s exploatací či s pinku filmy, což však není adekvátní, jelikož podstatou tohoto směru není vytěžování divácky atraktivních prvků či erotiky, ale dekadentní zobrazování světa jako chaotického a absurdního prostoru a člověka jako bytosti zmítané temnými vášněmi a agresivitou.“¹²² Ačkoliv ero-guro v nejčistší podobě, tak jak se projevuje např. v tvorbě spisovatele Edogawy Ranpoa, trvalo pouze krátkou dobu, tento směr v

¹¹⁹ Název vychází z anglického *erotic grotesque nonsense*, často je zkracován na *ero-guro* či pouze *guro*.

¹²⁰ Slovník odborných pojmů z oblasti asijské kultury: Ero guro nansensu. *Rejže: České stránky o asijském filmu* [online]. 2006-2012 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://rejze.cz/info/slovník.html#ero_guro>

¹²¹ REICHERT, Jim. Deviance and Social Darwinism in Edogawa Ranpo's Erotic-Grotesque Thriller "Kotō no oni". *Journal of Japanese Studies*. 2001, Vol. 27, č. 1, s. 117. ISSN 0095-6848.

¹²² Viz cit. 120.

určité míře stále přetrvával v tvorbě japonských umělců, postupně se přetvářel, až se pochopitelně dostal i do filmu, kde právě Sono představuje jednoho z režisérů, jež poetiku ero-guro ve své tvorbě ve větší míře využívají.

Sono dále zapojuje i prvky mnoha dalších žánrů – od rodinného drama a melodrama, komedii, přes thriller a detektivku, až po slasher či dokonce muzikál. Sono rovněž přebírá některé postupy z mangy a anime, především v *Suicide Circle* a *Pod Vlivem lásky*, ať už se jedná o zobrazení násilí, netradiční přechody mezi záběry, kamerové úhly, či stylizované pózy hlavních postav v *Pod vlivem lásky*. Sonovy filmy jsou tedy žánrově, a také stylově velmi různorodé, „(...) jeho filmografie se vyznačuje spíše rozmanitostí, než konzistentním přístupem – jeho tvorba je příznačná pro filmového režiséra, jež si zůstává jistý svými tematickými či narativními zájmy, ale nikdy nedokáže být věrný jedinému estetickému pojetí, jimiž je vyjadřuje.“¹²³

¹²³ MALHOTRA, Anuj. The Man of the Moment. *Indian Auteur* [online]. 2010, č. 10, s. 46 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.issuu.com/nitesh/docs/iamarch2010>>

4 Sonovy filmy jako komplikované narativy

V případě Sonových filmů můžeme mluvit o komplikovaných narativech hned z několika důvodů. Kromě poměrně očividného dobového zařazení (připomeňme, že *Suicide Circle* vyšel roku 2001), se jedná především o časovou organizaci, přičemž je značně překračováno využití flashbacků a flashforwardů. V mnoha případech se o nich již nedá mluvit, jelikož se různé časové, případně i prostorové roviny a segmenty, zejména ve scénách, kdy syžet graduje směrem k dramatickému finále, prolínají takovým (často nelineárním) způsobem, že nelze určit primární dějovou linii, do níž by flashbacks byly zařazeny. Kauzální vztahy sice existují, ale ne vždy jsou hlavním pojítkem dění – svou roli v příbězích hraje také náhoda, motivace postav nebývají úplně jasné, postavy mají tendenci pod tlakem jednat ne zcela logicky či adekvátně situaci, jejich akce bývá zaměřená na určitý cíl, ale jeho dosažení je nemožné či je výsledek jiný, než si představovali, závěr bývá nepředvídatelný.

Filmy jsou silně orientované na postavy a jejich vidění světa, vyprávění je přes ně silně filtrováno, hned v několika filmech je filtrace přes několik postav, posílená především několikanásobným homodiegetickým vypravěčem. Ne vždy je jasné, která z postav je hlavní, objevuje se opakování některých scén ze zájmových pohledů několika různých postav. Zaměření na postavu a jejich psychický život je často spojeno se silně subjektivními hledisky – objevují se snové pasáže či halucinační scény. Přesto Sonovy filmy velmi jasně odkazují k realitě a skutečným problémům.

Pokud je možné takto obecně Sonovy filmy popsat, je jasné, že jeho tvorba je navzájem propojená některými formálními, stylovými a tematickými postupy a motivy, přičemž následující kapitoly se pokusí tyto (především tedy narativní) postupy identifikovat, popsat jejich fungování v Sonových filmech a uvést typické příklady. Situace samozřejmě ale není tak

jednoduchá. I přes opakující se postupy je syžetová skladba jeho filmů velmi různorodá. Než přejdeme ke konkrétnějším příkladům, bylo by vhodné podrobněji rozvést důvody, proč lze Sonovy filmy chápat jako komplikované narativy.

4.1 Modulární narativy, Bergova taxonomie

Pro přesnější charakterizaci Sonových filmů jako komplikovaných narativů byla pro svou jasnost a precizní zpracování vybrána především Cameronova teorie týkající se modulárních narativů. V následujícím textu, ale zjistíme, že díky komplikovanosti syžetů v Sonových filmech je tato v některých ohledech nedostačující. Právě tehdy bude vhodné zapojit také Bergovu taxonomii, jež se mnohem podrobněji zabývá jednotlivými typy syžetů komplikovaných narativů. V jejich případě Berg běžně vztahuje daný typ syžetu na celý film – ačkoliv uvádí, že je možné je také kombinovat, jen zřídka uvádí filmy, o nichž by toto platilo¹²⁴. Spojování různých syžetových konstrukcí je však v Sonových filmech velmi běžné.

4.1.1 Anachronické narativy

Anachronický narativ, Cameronem považovaný za nejběžnější typ, se dá považovat za základ, jež je pochopitelně možné vyzorovat i v případě Sonových filmů. Tento pojem ale je natolik široký, že filmy, jež lze chápat jako anachronické narativy, mohou být ve skutečnosti velmi odlišné. *Večeře u Noriko*¹²⁵ má natolik rozdrobený a segmentovaný syžet, že je opravdu jen

¹²⁴ Přestože uvádí u každé podkapitoly seznamy filmů, zařaditelných do dané kategorie, jen málokdy uvádí „filmy s hvězdičkou“, tedy filmy kombinující několik uvedených syžetových postupů.

¹²⁵ Shrnutí fabule: *Večeře u Noriko* sleduje osudy čtyřčlenné rodiny – rodičů a dvou dcer. Starší dcera Noriko je nespokojená se životem v malém městě, nerozumí si s přísným otcem, jež není schopný s dcerami komunikovat. Noriko nachází útěchu na internetových stránkách, kde se na diskuzním fóru seznámí s uživatelkou UenoEki54. Noriko utíká do Tokia, aby se s ní setkala. Zde přijímá svou internetovou identitu – Mitsuko. Brzy zjistí, že UenoEki54, která se ve skutečnosti jmenuje Kumiko, vede agenturu, která poskytuje „herce“, kteří by sehráli roli rodinných členů pro osamělé lidi. Noriko se postupně stává jedním

velmi těžké mluvit o retrospektivách či prospektivách. V rámci jednotlivých segmentů sice je možné některé části jako běžné flashbacky chápat, zejména proto, že jsou motivovány psychologicky vzpomínkami vyprávějících postav, ty jsou ale dále zařazeny do mnohem složitějších struktur, které jsou motivovány spíše umělecky a jsou silně nelineární (ačkoliv v závěrečných dvou kapitolách je časová návaznost mnohem znatelnější). V rámci této spletité struktury jsou vytvářeny značné mezery, díky kterým je divák nucen aktivně vytvářet hypotézy, přičemž zde platí, že některé mezery jsou zde permanentního charakteru¹²⁶. Tato konkrétní forma anachronického narativu je shodná s tím, co Berg nazývá *zpřeházený narativ*.

Značná fragmentárnost *Večeře u Noriko* stojí v protikladu k mnohem jednoduššímu filmu *Be Sure to Share*¹²⁷, který však i bez rozdrobenosti na časové segmenty, mozaikovitě poskládaných do výsledného syžetu, je příkladem anachronického narativu. Film nemá silnou expozici, během úvodních scén sice sledujeme členy rodiny Kitaovy – matku a syna Shiroa, jak žijí svůj běžný život, jeho součástí je však navštěvování otce

z těchto herců pod vedením Kumiko a postupně úplně ztrácí svou vlastní identitu a stává se Mitsuko. Noričina sestra Yuko se po odchodu Noriko snaží přijít na to, proč utekla a nakonec se i ona vydává do Tokia, kde nachází Noriko/Mitsuko a přidává se také k agentuře nájemných herců, přičemž podobně jako Noriko přijímá novou identitu, z Yuky se stává Yōko. Jako poslední se do Tokia vydává otec obou dívek – poté, co zoufalá matka spáchá sebevraždu. Tam si je najme jako rodinu a sehraje scénu, která jim má připomenout, kým jsou a donutit je vrátit se domů. Situace se ale vyhroutí a Kumiko (která hraje roli matky obou dívek) povolá na pomoc ochranku, kterou otec Tetsuzo pozabíjí. Během večeře se pak situace urovná, Noriko přijímá zpět svou identitu, ačkoliv změněnou prožitými událostmi, zatímco Yuka odhazuje obě identity a jde hledat novou.

¹²⁶ Např. divák se nikdy nedozví okolnosti odchodu Yuky do Tokia a jakým způsobem se dostala ke Kumiko a její agentuře.

¹²⁷ Shrnutí fabule: *Be Sure to Share* vypráví o vztahu mladého novináře Shiroa Kity a jeho otce. Shiro žije v domě rodičů, on a jeho matka pravidelně navštěvují v nemocnici otce, který se zhroutil kvůli rakovině a je velká pravděpodobnost, že nemoc nepřežije. Ačkoliv byl na něj v mládí velmi přísný (byl jeho učitelem tělocviku a zároveň fotbalovým trenérem), nyní se snaží se synem užít poslední dny a jít s ním na ryby, ačkoliv ani jeden z nich nerybaří. Shiro se pro tuto myšlenku nadchne a spolu se svou přítelkyní nakupuje vybavení a chystá se na společné rybaření, mimo jiné tak, že najde jezero, ke kterému jej otec chce vzít. Shiro se však od otcova ošetřujícího lékaře nechá také vyšetřit a zjišťuje, že i on má rakovinu. Tu před rodinou a přítelkyní zatají, nechce, aby si umírající otec dělal starosti. Otec nakonec umírá dříve, než mohli jet na společný výlet. Shiro proto během pohřbu unáší otcovu mrtvolu a jede s ním k jezeru, kde pak s ním a později i se svou přítelkyní a matkou posedí u jezera. Shiro se nakonec přiznává přítelkyni, že i on má rakovinu, ta se za něj i přesto chce vdát.

v nemocnici, ohledně něhož zprvu nejsou poskytnuty žádné informace – divák nezná důvod ani délku jeho hospitalizace. Teprve při rozhovoru Shiroa s jeho přítelkyní se dozvídáme, že otec má rakovinu. Poté se vracíme do minulosti a následuje část, ve které se dozvídáme o převozu otce do nemocnice, a jsou prezentovány události, které nadcházely, včetně Shiroova zjištění, že má rovněž rakovinu. Tato pasáž je ovšem natolik rozsáhlá, že nelze rozlišit, zda se jedná o retrospektivu, nebo zda jde o primární narativ, přičemž v případě úvodní části se jednalo pouze o prospektivu. Poté se opět dění posunuje do časového období úvodní části, přičemž opakuje některé události, které nyní s novými znalostmi dávají jiný, širší smysl. Druhá část filmu tak zaplnila mezery, které úvodní pasáž vytvořila, přičemž opakování akcentuje důležité okamžiky. Od tohoto okamžiku až do závěrečné scény, již vyprávění pokračuje téměř lineárně, s výjimkou „pravých“ flashbacků – vzpomínek Shiroa na otce, které jsou do syžetu vsazovány v průběhu celého filmu. Tyto flashbaky jsou rovněž odděleny vizuálně – odlišnou, zdánlivě vyšisovanou barvou obrazu. Závěrečná scéna pak bezprostředně předchází otcovu kolapsu, tedy druhé části filmu.

Stavba *Be Sure to Share* je tedy již na první pohled jednodušší než stavba *Večeře u Noriko*, která je díky své složitosti možná také typičtějším představitelem anachronického narativu. Složitá stavba zde vytváří mnoho mezer a děj se odehrává na mnoha časových rovinách, což je také postup nahrávající postupnému odhalování osudů a povah čtyř hlavních postav. V *Be Sure to Share* je hlavní postavou pouze Shiro, a dějová linka je velmi jednoduchá, anachronický způsob vyprávění se proto může zdát téměř zbytečný, ve skutečnosti však navádí divákovu pozornost k rozhodujícím okamžikům¹²⁸ a způsob vyprávění tak vytváří emocionální napětí, které se

¹²⁸ Syžet opakováním zdůrazňuje scénu, ve které se Shiro ptá přítelkyně, zda by si jej vzala, i kdyby věděla, že má rakovinu. Při prvním přehrání divák ještě neví, že Shiro opravdu rakovinu má a že se tedy neptá jen hypoteticky, ačkoliv to tak vypadá. Dále je zdůrazňován význam schránky z cikády, jež otec našel bezprostředně před svým zhroucením. Tu pak Shiro vezme z otcových rukou, když jej odvezou do nemocnice, později otec chce, ať Shiro schránku schová společně s jeho pruty, připravenými na rybářský výlet. Schránka cikády je symbolem „sdílení“ mezi lidmi – cikády jsou v Japonsku v létě velmi hlučné, tedy dělí se o své „sdílení“ s ostatními. Jak Shiro, tak jeho otec dospějí k závěru, že sdílet se svými blízkými své pocity a myšlenky je nutné.

neodehrává v samotných záběrech, jež jsou paradoxně velmi střízlivě natočeny, což se týká především scén, ve kterých postavy vyjadřují své velmi intenzivní emoce.¹²⁹ Ačkoliv se občas objevuje homodiegetický vypravěč s Shiroovým hlasem a objevují se jeho vzpomínky, jedná se tedy o subjektivní prezentování informací, je film z velké části vyprávěn přes zájmové hledisko, případně filmovým vypravěčem bez jakéhokoliv silnějšího hlediska.

Jak bylo v předchozím odstavci uvedeno, v *Be Sure to Share* se objevil jeden z možných postupů využitelných v rámci anachronického syžetu – opakování stejné události, přitom pokaždé viděné z hlediska různých postav¹³⁰, tedy typ, který Berg odlišuje jako samostatnou kategorii. Tento typ se v *Pod vlivem lásky*¹³¹ kombinuje s další Bergem vymezenou kategorií –

¹²⁹ Ačkoliv film vypráví až přehnaně melodramatický příběh, Sonova práce s narativem je velmi střízlivá, především díky jeho práci s herci, ale také díky uměřenému stylu – např. hudební doprovod, jenž je běžným prostředkem emocionálního působení na diváka, je téměř stejný v celém filmu.

¹³⁰ I s tímto se setkáváme u *Večeře u Noriko*, např. v případě prvního setkání otce Tetsuza s Kumiko.

¹³¹ Shrnutí fabule: *Pod vlivem lásky* je příběhem teenagera Yua, jemuž záhy zemřela matka. Té slíbil, že si jednou najde svou Marii – ideální dívku. Yuův otec se po smrti matky stane knězem, později o něj začne usilovat Kaori. Po krátké době společného soužití jej Kaori opouští, otec se ale uzavírá do sebe a nevinného dobráka Yua nutí zpovídat se pravidelně ze svých hříchů. Yu ovšem nemá z čeho se zpovídat, proto se jeho cílem stává páchat hříchy – aby je mohl záhy ve zpovědnici sdělit otci, a tím s ním mít aspoň nějaký kontakt. Postupně se přidá k trojici přátel, kteří páchají drobné přestupky. Ti jej posléze představí mistru Lloydovi, jenž jej naučí umění tōsatsu – focení kalhotek dívek procházejících na ulici. Yuu se v daném oboru stává odborníkem. Poté, co se vyzpovídá otci, je vyhnán z kostela ven. Před kostelem potká Ayu Koike – mladičkou náborářku do sekty zvané Církev Zero, v níž Yu vyvolá velký zájem, od té doby jej neustále pozoruje a odposlouchává. Brzy se s otcem stane velká změna – je opět příjemným knězem a jeví zájem o syna, kterému chce někoho představit. Mezitím Yu prohrává sázku a je nucen vydat se do města v ženském oblečení. Zde se do bitky s velkou přesilou dává Yōko, Kaorinina nevlastní dcera. Yu jí pomůže, když mu pak Yōko děkuje, stává se „zázrak“ – Yu, který dosud fotil kalhotky bez jakéhokoliv vzrušení, dostává erekci při pohledu na Yōko, jíž vítr zvedl sukni. Od té doby je přesvědčen, že právě ona je jeho láskou – Marií. Zůstává s Yōko v kontaktu, avšak ona netuší, že milovaná záchránkyně Sasori, která jí pomohla, je ve skutečnosti muž. Následuje oznámení, že Yuův otec se hodlá vzdát kněžského povolání a vzít si Kaori. Pro Yua, je to šok, jelikož Yōko se má stát jeho sestrou. Mezitím vztah celé rodiny s Yuem naruší Koike, jež se začne vydávat za Sasori. Yuovo následné odhalení, že Sasori je on, již nepomůže a celá rodina, tedy Kaori, Tetsu a Yōko jsou Koike naverbováni do Církve Zero. Yu se je snaží různými prostředky zachránit, ale dlouhou dobu nemá úspěch. Nakonec se mu podaří Yōko unést, a stráví s ní několik dní v nefunkčním mikrobuse na pláži. Když se konečně zdá, že si k Yōko aspoň trochu začíná nalézat cestu, jsou objeveni členy církve a Yu se k nim nakonec přidává, rozhodnut členy své rodiny a především Yōko dostat ven. Po zoufalém útoku na ústředí církve Zero, během kterého psychicky narušená Koike spáchá sebevraždu, jsou sice všichni členové zachráněni, Yu se ovšem přitom zblázní a skončí v psychiatrické léčebně, jelikož je přesvědčen, že je Sasori. Teprve návštěva Yōko a pohled na její kalhotky

syžetem se středem a paprsky. Za střed zde lze považovat „zázrak“, jež je v rámci filmu pravidelně odpočítáván v mezititulcích (postupně 365 dnů do zázraku, 265 dní do zázraku, 3 minuty, 1 minuta). Tento okamžik přichází zhruba hodinu po začátku filmu, následovaný titulkem oznamujícím název filmu. Od tohoto okamžiku se syžet blíží tomu, co Bordwell nazývá klasickou narací – vyprávění je lineární, řízeno pravidly kauzality, hlavní postava má určitý cíl, kterého se snaží dosáhnout, přestože se zde objevují výchyly z této normy – např. symbolické finále v ústředí Církve Zero či úplný závěr, který zůstává mírně otevřený.¹³² Do okamžiku zázraku se však jedná o čistokrevný modulární narativ. Vyprávění je rozděleno na několik kapitol, věnujících se ústředním postavám Yūovi, Yōko a Koike, přičemž tyto jsou řízeny jejich vypravěčským hlasem. Pokud se postavy představují, je vyprávění řízeno jejich monologem¹³³, a doplněné obrazovým předvedením, skládajícím se z krátkých záběrů, ilustrujících jejich vyprávění. Řazení časových segmentů v rámci kapitol není zcela lineární, a jak již bylo zmíněno, některé okamžiky se opakují z hlediska různých postav, což je nejvíce zřetelné právě při scéně bezprostředně předcházející „zázraku“, při níž se střídají voice-overy i hlediska Yūa, Yōko i Koike. Dá se říci, že téměř celá první hodina 237 minut dlouhého filmového eposu je expozicí filmu, během níž jsou velmi podrobně představeny hlavní postavy.

*Vinou lásky*¹³⁴ je dalším příkladem anachronického narativu. V úvodních scénách vyšetřovatelka Yoshida pátrá na místě činu podivné vraždy.

donutí Yua si vzpomenout, kým je. Film končí zatčením Yōko, která v léčebně ztropila povyk a následnou Yuovou honičkou za ní. V poslední záběru Yu rozbíjí okno policejního auta a podává si ruku s Yōko, sedící uvnitř.

¹³² Yu a Yōko si sice k sobě cestu našli, ale jejich situace do budoucna je nejistá – Yōko je zatčena a Yu právě svévolně utekl z blázince, přičemž je jasné, že jej během několika okamžiků opět chytí.

¹³³ Tedy postupem, jenž Sono využil již při *Večeři u Noriko*.

¹³⁴ Shrnutí fabule: Film *Vinou lásky* sleduje životní osudy tří žen – mladé novomanželky Izumi Kikuchi, vysokoškolské profesorky literatury Mitsuko Ozawy a mladé vyšetřovatelky Yoshidy. Nutno poznamenat, že zatím vyšla na DVD pouze zkrácená mezinárodní verze tohoto filmu. Japonský sestřih staví v mezinárodní verzi druhořadou linii s Yoshidou na stejnou úroveň s dalšími dvěma postavami a řeší i její soukromí, nejen vyšetřování vraždy. Izumi je ve vztahu se svým manželem silně frustrovaná – zdánlivě dokonalý manžel-spisovatel mírně erotických románů tráví celý den pryč z domu, a jeho kontakt s Izumi se omezuje na několik denních rituálů, ve kterých Izumi hraje spíše roli služky než manželky. Manžel navíc nejeví téměř žádný zájem o sexuální styk. Izumi se proto rozhodne najít si aktivitu, která by ji rozptýlila, přičemž se dostane až k erotickému focení a později natáčení

Následuje záběr na oznámení ohlašující pohřešování mladé ženy Izumi. Tyto informace vyvolávají mezery, jež budou zaplněny až v závěru filmu. Následuje převážně lineárně vyprávěná dějová linie, která ukazuje Izumi a její postupující propadávání se do světa prostituce. Do této dějové linie se občas prolíná příběh Yoshidy a jejího vyšetřování, přičemž zpočátku je divák falešně naváděn k tomu, aby si myslel, že obětí vraždy je Izumi, jelikož identita mrtvoly je neznámá. Divák, jenž ví na základě dříve ukázaného oznámení, že Izumi bude někdy v budoucnu pohřešována, si tyto dvě informace pravděpodobně spojí dohromady, později ve vyšetřování však Yoshida objevuje jinou pohřešovanou ženu – Mitsuko, čímž je diváková hypotéza zpochybněna a ve finále filmu, kdy je Mitsuko zavražděna zcela vyvrácena. Závěrečná kapitola pak přestřihává mezi těmito dějovými liniemi, přičemž tempo jejich střídání se neustále zrychluje, a je kombinováno ještě s flashbaky z dětství Mitsuko (graficky odlišené rozostřeným obrazem a potlačenou jasností barev), reflektující její incestní vztah s otcem – tyto flashbaky jsou v některých případech motivovány psychologicky, v některých ale také umělecky.

Tento postup nejenže vytváří intenzivně gradující finále¹³⁵ díky zrychlujícímu se střihu, ale kombinuje vyšetřování a samotné události, které vraždě

pornografických filmů, přičemž toto neobvyklé objevování vlastní sexuality má na Izumino sebevědomí velmi pozitivní vliv. Náhoda ji svede dohromady s psychicky narušenou Mitsuko, jež ve dne vyučuje literaturu na místní univerzitě, v noci se stává levnou prostitutkou. Nejistá, zmatená a stále se hledající Izumi, se postupně stává její učednicí. Jejich neobvyklý vztah graduje během jediné noci, kdy se Mitsuko a posléze i Izumi dostávají do pokoje stejného zákazníka – k šoku Izumi se jedná o jejího manžela. Po tomto rozhodujícím okamžiku se obě ženy vydávají do polorozbořeného domu, který Mitsuko sloužil jako místo jejího obchodu, společně s Kaoruem – jejich pasákem a matkou Mitsuko, tedy postavami, které několikrát neobvykle zasáhly do děje. Izumi zde za jejich pomoci Mitsuko zabije. Z Izumi se nakonec stává druhořadá prostitutka, stejně jako z Mitsuko. Do této základní linky zasahuje vyšetřování Yoshidy, která se snaží identifikovat oběť, jež byla nalezena právě v rozbořeném domě ve čtvrti prostitutek. Ženské tělo bylo rozčtvrceno a zkombinováno s částmi figuríny tak, aby vytvořilo dvě postavy. Yoshida má podezření, že by se mohlo jednat o pohřešovanou Mitsuko. Během vyšetřování zjistí nejen obě její tváře – denní a noční, ale také skutečnost, že Mitsuko měla incestní vztah se svým otcem, když objeví kresby nahé Mitsuko v jejím domě. Zároveň zde objeví oběšeného Kaorua.

¹³⁵ Nutno podotknout, že k působivosti tohoto finále přispívají velmi výrazně stylové prostředky. Vražda se odehrává v rozbořeném, špatně osvětleném domě, jehož střešou přší dovnitř. Žárovky vrhají výrazné stíny na obličej postavy, jež jsou navíc snímány z různých úhlů. S tím kontrastují chladné barvy, v nichž jsou snímány scény z domu Mitsuko, kde Yoshida přišla vyslechnout její matku. Toto rozlišení pomáhá také přehlednosti a odděluje vizuálně jednotlivé dějové linie, odehrávající se v odlišném čase i prostoru.

předcházely takovým způsobem, že k jejich odhalování dochází zhruba zároveň na obou rovinách nebo se informace navzájem doplňují, případně jsou následky dění v rovině Izumi/Mitsuko okamžitě prezentovány v rovině vyšetřovatelky Yoshidy, např. když po záběru na ječícího Kaorua, který pozoruje Izumi škrťící Mitsuko, následuje objevení jeho oběšené mrtvoly v domě matky Mitsuko. K propojení mezi rovinami přes určitý artefakt dochází poté, co se matka vytahující nůž během vraždy, tímto v následující scéně v rovině vyšetřování propíchně. Informace, které tak byly celou dobu zadržovány a z nichž divák dostával jen nejasná vodítka, jsou ve finále odhaleny s takovou razancí, že se jeho dosud budované hypotézy mohou zcela zhroudit a je donucen v poměrně krátkém časovém úseku znovu rekonstruovat celou fabuli.¹³⁶

4.1.2 Kombinace anachronického a rozvětveného narativu

Jak bylo zmíněno v kapitole věnující se Cameronově typologii modulárních narativů, Sono nevyužívá rozvětvený narativ v jeho čisté podobě, hned ve dvou případech jej ale kombinuje s anachronickým narativem. V obou případech se stírá hranice mezi subjektivitou a objektivitou, oba filmy neposkytují dostatek vodítek, aby divák byl schopný rozeznat, co je realita, a co jen subjektivní představy, sny či halucinace daných postav. Berg tento typ filmů zařazuje do kategorie rozvětvených zápletek s rozdvojenou osobností.

Název *Into a dream*¹³⁷ odkazuje k principu jež je základním stavebním prvkem celého syžetu. Hlavní hrdina Suzuki se neustále propadá do svých

¹³⁶ Divák jistě nečekal, že vražedkyní bude právě Izumi, již bude pomáhat matka Mitsuko, také incest Mitsuko s jejím otcem byl do té doby jen mlhavě naznačován. Předchozí zjištění, že manžel Izumi ve skutečnosti své romány nepíše v kanceláři, ale během obcování s prostitutkami, také nelze očekávat, ačkoliv je pravděpodobné, že s ním něco není v pořádku.

¹³⁷ Shrnutí fabule: Hlavní hrdina *Into a dream* Suzuki je nepříliš úspěšný divadelník a televizní herec, který řeší problémy ve vztahu se svou přítelkyní, bývalou herečkou, jež se kvůli němu vzdala kariéry. Mezitím ji podvádí s rovněž nepříliš schopnou herečkou Ranko, a dalšími dívkami, které se naskytou. Chytil pohlavně přenosnou chorobu a snaží se zjistit,

snů, přičemž podoba těchto snů značně narušuje jistotu, že se o sny skutečně jedná. Jako realita a dějový rámec se zprvu jeví scény, ve kterých je hlavní postava Suzuki, nepříliš úspěšným hercem. Pokud Suzuki usne, probouzí se jako Satō nebo Nakamura, přičemž usínání slouží jako přechod mezi sny pouze ze začátku, později jsou někdy tyto okamžiky vynechány, což zhoršuje rychlou orientaci mezi jednotlivými liniemi. Princip usnutí a následného probuzení v jiné linii platí navzájem – je tedy možné, aby se Satō probudil jako Nakamura, což jsou obojí pravděpodobně sny, ačkoliv jak si ukážeme, toto je otevřeno divácké interpretaci.

Pokaždé když se hlavní hrdina probudí v jedné z linií, pamatuje si to, co se odehrálo v jiné a považuje vše za sen. Tedy i zdánlivě „snové“ postavy Satō a Nakamura se domnívají, že oni jsou reální a zbytek se jim zdál. Později ve filmu se všechny tři roviny začínají prolínat a události v jedné rovině, se přenášejí do roviny další, nejdříve pouze jako informace měnící dění v jednotlivých rovinách, např. Satō začíná uvažovat podobně jako Suzuki, ačkoliv jeho charakter a jednání bylo zprvu odlišné, později i fyzicky (Suzuki se probouzí ze sna, ve kterém jako Nakamura dostal facku, a chytá se za tvář, jelikož ji sám fyzicky cítí, Satō má nečekaně na nohou sandále geta, které měl předtím na sobě Suzuki apod.). Pro všechny tři roviny je také typické to, že se v nich objevují stejně vypadající lidé, avšak s odlišnou identitou. Proto je Suzukiho přítelkyně Taeko v rovině s teroristickým útokem také přítomna, ale se Satem nemá žádný vztah, Suzukiho otec je vůdcem teroristické jednotky, ale také vyslýchá Nakamuru apod.

Suzukiho příběh se může zdát divákovi jako realita proto, že je mu věnováno nejvíce prostor, protože se jím začínalo, nebo zkrátka proto, že Suzuki je ze všech tří verzí sebe samého ten „nejobyčejnější“. Jelikož je přechod mezi rovinami ale principiálně vždy stejný, jako realita může být teoreticky ustavena kterákoliv ze tří rovin. Jelikož konzistence vyprávění jak roviny se

od koho. Poté se vydává s Tokia do rodného města, kde se zúčastní školního srazu, na kterém se opije a rozejde se po telefonu s Taeko. Mezitím se mu zdají sny, ve kterých je pokaždé někým jiným. Jako Satō je členem protivládní teroristické jednotky a má se účastnit akce, při které je jeho úkolem zabít člověka, aby mohla jeho skupina shodit mobilní telefonní síť v celém Japonsku. Jako Nakamura je vyslýchán dvěma policisty.

Suzukim, tak se Satōem je během filmu narušena, je situace ještě více komplikována a směřuje k tomu, že realitou by mohl být Nakamurův výslech, kterému je věnováno nejméně času. Reálnost Suzukiho linie je zpochybněna, když se po cestě do rodného města ve vlaku setkává s dvojicí cizinců, kteří jej během cesty obtěžují. Později ale Suzuki ve vlaku propadá do sna, ze kterého se probudí ve vlaku, kde je sám. Oba cizinci se navíc později v Suzukiho „opravdové“ realitě ukáží jako Suzukiho sestra a kamarád ze školy. Součástí Satōovy roviny je pak náhlé zmizení celé teroristické jednotky, jeho následné bloudění po městě a setkání s podivným mužem opravujícím potrubí, jež svou nepravděpodobností naznačuje, že se skutečně jedná o sen.

Nabízí se také možnost, že se jedná o alternativní reality, v nichž si ten samý člověk je vědom sebe samého v jiných verzích a spánek je způsob, kterým k nim dostává přístup. Tomuto by napovídala scéna, ve které Satō vidí v projíždějící tramvaji sebe samého jako Suzukiho. Jistě by se daly najít i další interpretace, protože vodítka, které film nabízí, nejsou příliš jasná a dají se vykládat několika způsoby. Film postrádá jakákoliv stylová rozlišení mezi subjektivními a objektivními rovinami, proto je nemožné naprosto přesně určit, které scény jsou reálné a které sny či alternativní realita.

Pokud ale budeme chápat narušení Suzukiho linie snem ve vlaku jako další ze snových alternativ, dá se jeho rovina chápat jako reálná – je zcela pochopitelné, že pasivní a nerozhodný povaleč, který si stále více neví rady s vlastním životem a řeší jak své pracovní, tak vztahové neúspěchy, upadne do psychického stavu, ve kterém si vysní odlišné reality. V jedné je aktivním jedincem snažícím se změnit společnost, v druhém je naopak za svůj životní postoj trestán při výslechu, přičemž obě jeho verze jsou pak opět zpětně „nakaženy“ jeho charakterem.

Stejně jako *Into a Dream*, také *Strange Circus*¹³⁸ kombinuje postupy anachronického a rozvětveného narativu, přičemž stejně jako předchozí příklad narušuje jistotu, co v rámci filmu je reálné a je také otevřen divákově interpretaci, ačkoliv odlišným způsobem. Syžet pracuje se dvěma zvraty, které nutí diváka zpětně přehodnotit své závěry, které si do té doby vytvořil. Téměř celou první třetinu filmu zabírá děj knihy, kterou píše spisovatelka Taeko. První zvrát tak prezentuje dosavadní dění jako spisovatelčinu fikci. Druhý zvrát přichází, když pomocník Yūji Taeko odhaluje její identitu. Divák byl přitom do té doby naváděn, aby si myslel, že Taeko, jejíž knihy jsou evidentně inspirovány jejím životem, je ve skutečnosti dospělou Mitsuko, čemuž napovídá především fakt, že je sama na vozíku, ale také to, že knihy píše v první osobě jako Mitsuko nebo, že si doma schovává a „krmí“ pouzdro od cello. Když se divák od Yūjiho dozvídá pravdu, je tato teorie zcela vyvrácena, přičemž divák musí zcela změnit své chápání celého filmu a znovu přetvořit fabuli, kterou již byl zčásti schopný rekonstruovat – i proto, že fikce, kterou pak dále v rámci syžetu Taeko tvoří je považována za

¹³⁸ Shrnutí fabule: Hlavní postava filmu *Strange Circus*, výstřední spisovatelka na invalidním vozíku Taeko Mitsuzawa píše knihy, ve kterých je mladinká dívka Mitsuko zneužívána otcem, přičemž její matka Sayuri (jež vypadá jako Taeko) o tomto ví, a dokonce je manželem Gozem nucena se na ně dívat, stejně jako Mitsuko byla nejdříve nucena dívat se na ně při sexu ze zavřeného pouzdra na cello. Postupně Sayuri na dceru začne žárlit, bije ji, a nakonec ji při hádce Mitsuko shodí ze schodů, načež Sayuri umírá. Mitsuko, jež měla již dříve problémy se svou identitou, se zcela projektuje do své matky. Krátce na to pokouší o sebevraždu skokem z výšky, přežije však a zůstává na vozíku. Pochopitelně takový děj vyvolává dohady, jestli jsou Taečiny knihy inspirovány pravdou, což popírá. Z vydavatelství je k ní přidělen mladý asistent Yūji, který o práci u ní požádal. Taeko v něm najde zalíbení a často s ním tráví čas. Brzy se divák i Yūji dozvídají, že Taeko ve skutečnosti invaliditu jen předstírá. Ve svém domě má pokoj, kde stojí pouzdro od cello a ona si s ním povídá a cpe do něj dírou jídlo, přičemž píše pokračování knihy. V pokračování knihy je Mitsuko odkázána na péči otce, který ale místo toho pořádá v rodinném domě orgie s prostitutkami. Zahořklá Mitsuko v reakci na jeho chování mrzačí sama sebe a propadá hysterickým záchvatům, které otec Gozo uklidňuje tím, že ji zavírá do pouzdra na cello. Yūji jede s Taeko na výlet k moři, kde Taeko nejdříve usne a rozruší ji sen, ve kterém je zavřena v cello, poté dostává hysterický záchvat při pohledu na muže s obalem na cello, který projede kolem. Po návratu domů Yūji Taeko vyláká do rodinného domu, protože má jejího „mazlíčka“, který byl uzavřen v obalu na cello, jež měla Taeko doma. V domě, jenž byl dějištěm jejich knih, jí Yūji vypráví věci, které vymazala z vlastní paměti, když přijala identitu Taeko. Ve skutečnosti je Sayuri, jež nezemřela, protože to ona tehdy shodila svou dceru ze schodů. Dcera ale přežila a skončila v pěstounské péči – Yūji je vlastně Mitsuko (s částečně nebo zcela změněným pohlavím). Sayuri se poté domnívala, že ona je Mitsuko a začala psát knihy. Po nějaké době shodila Goza, jež ji podváděl, ze schodů. Goza, jež byl poté naprosto nepohyblivý, zavřela do cello, kde od té doby zůstal. Yūji to vše vypráví, aby si vzpomněla a přijala zpět svou identitu. Zmrzačený Gozo je mezitím řetězy připoután k posteli, poté Yūji spoutá i Taeko/Sayuri a bere na ně motorovou pilu. Ve scéně z „podivného cirkusu“ pak Sayuri umírá pod gilotinou.

pravdivou. Divák tak nerekonstruuje správnou fabuli během sledování filmu, ale teprve po zvratu, který poskytne potřebné informace, je schopen tak učinit. Erlend Lavik, který se komplikovanými narativy se zvratem zabýval, upozorňuje, že syžet musí v takovém případě velmi pečlivě dávkovat vodítka, aby divák nebyl schopen jej dopředu uhodnout, nesmí jich ale být ani málo, aby byl divák schopen zpětně dopátrat informace, které mu mohly správnou fabuli napovědět.¹³⁹

V tomto konkrétním případě je první zvrát neodhadnutelný, nic nesevččí o tom, že by se jednalo o fikci, vytvořenou spisovatelkou. K druhému zvratu nás navádí především podivná postava Yūjiho, jehož čtení Taečinych rukopisů silně rozrušuje. Syžet nabízí i další vodítka, ta jsou ale těžce rozluštitelná, protože Yūji už není ženou, proto si jej divák s Mitsuko spojí jen těžko. Přestože je zobrazeno Yūjiho sezení ve skupině lidí, kteří si upravují a zjizvují vlastní těla, pohled na jeho hrudník, na kterém jsou místo prsou jizvy, je divákovi upřen. Pro přesnou rekonstrukci fabule je tak nutné počkat až do finálního zvratu.

Syžet, který si celou dobu pohrával s identitou hlavních hrdinů, však schovává ještě jedno překvapení. V závěru, v okamžiku, kdy Yūji vytahuje na Taeko/Sayuri motorovou pilu, se najednou objevuje kratičký flashback, který se navrácí k výletu Yūjiho s Taeko k moři. Ležící Taeko žádá Yūjiho o svůj vozík, ten jí ale tvrdí, že nikdy žádný neměla. Poté se dění opět vrací do domu, přičemž Yūji se jí ptá: „*Co je pravda a co ne?*“¹⁴⁰ Tím je narušeno kompletně celé vyprávění, protože nyní není jasné, co vlastně je pravda, ale syžet už neposkytne žádné informace, které by tento podivný flashback a Yūjiho dotaz vysvětlily. Otázka po pravé realitě sice byla řešena už dříve, při rozhovoru Taeko s Yūjim. Taeko tehdy vyjádřila myšlenku, že občas neví, zda její knihy nejsou realitou, zatímco svět ve kterém žije, vychází z fantazie Mitsuko. Ačkoliv do okamžiku Yūjiho dotazu byly všechny detaily

¹³⁹ LAVIK, Erlend. Narrative Structure in "The Sixth Sense": A New Twist in "Twist Movies"? *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*. 2006, č. 58, s. 56. ISSN 0149-1830.

¹⁴⁰ Citace z filmu *Strange Circus*.

dovysvětleny a samotný závěr, tedy poprava Taeko/Sayuri, poskytuje uspokojivý konec v rámci celého filmu, tento jediný nezapadající element spojený s dřívějším rozhovorem obou postav nechává fabuli mírně otevřenou a opět nechává diváka, aby si permanentní mezeru, jež takto vznikla, zaplnil sám libovolným způsobem.

Nutno ještě poznamenat, že *Strange Circus* zahrnuje další postupy typické pro anachronické narativy – opakování stejné situace z různých hledisek (respektive z hlediska stejné postavy, ale s různou identitou), kombinování různých časových i dějových segmentů, reality, knižní fikce, která je založena na realitě a opravdové verzi této upravené reality, dále se zcela prostorově a časově odtrženými scénami z cirkusu.

4.1.3 Epizodický narativ – antologie

Cameronův pojem antologie charakterizuje příběhy, které spolu kauzálně nesouvisí, ale odehrávají ve stejném prostoru, případně ve stejném čase. Jelikož Cameron umožňuje antologii nejen v rámci jednoho filmu, ale také mezi různými filmy, můžeme o ní mluvit v případě filmů *Suicide Circle*¹⁴¹ a

¹⁴¹ Shrnutí fabule: Na tokijské stanici metra pod rozjetý vlak skočí 54 středoškolaček. V nemocnici skáčí z okna dvě sestřičky. Na obou místech se najde bílá sportovní taška, v níž jsou posešíváné a smotané kousky lidské kůže. Policejní vyšetřovací tým vedeným Kurodou má problém, jak sebevraždy řešit. Do vyšetřování se zapojuje Kōmori, dívka trávící svůj čas na internetu a snažící se sama problém „Klubu sebevrahů“ vyřešit. Policii ukazuje stránku, na které přibývají puntíky za každého mrtvého člověka, přičemž tyto se objevují dříve, než je sebevražda oznámena. Kuroda si doma chce promluvit s rodinou, všichni jsou ale hypnotizováni vystoupením skupiny Desert v televizi. Dochází k další hromadné sebevraždě – ze střechy školní budovy skočí další skupinka středoškoláků. Následuje smrt mladého muže Masy, ten skočí z výšky, srazí přitom svou přítelkyni Mitsuko. Ta je vyslýchána policií. Masa i Mitsuko měli stejné tetování, to Masovo se našlo mezi kousky kůže. Kōmori se domnívá, že přišla na to, kdo stojí za sebevraždami, na internetovém fóru domnělého viníka kontaktuje. Kurodův syn ukazuje otci stránku haikyo.com se vzkazem, že je třeba šířit poselství stránky, aby sebevraždy přestaly. Kurodovi se na stránku podaří zaregistrovat. Krátce na to volá na policii dítě, které chce mluvit s Kurodou. Ptá se na Kurodovo „*spojení samého se sebou*“ a tvrdí, že večer dojde k dalším sebevraždám. Jako náповědu pak uvádí šestý článek z řetězu svázaných kousků kůže – je na něm tetování. Varování se zdá být falešné, na stanici metra se nic nestalo, mezitím ale na jiných místech páchá sebevraždu mnoho dalších lidí. Když se Kuroda vrací domů, nalézá celou rodinu mrtvou. Tetování z šestého článku patřilo jeho synovi. Během vyšetřování opět volá dítě, po rozhovoru s ním se zničený Kuroda zastřelí. Mezitím byla Kōmori unesena Genesisem, výstředním glam-rockovým zpěvákem, jež tvrdí, že on stojí za vlnou sebevražd. Genesis,

Večeře u Noriko. Oba filmy jsou velmi odlišné, *Suicide Circle* je hororem zkombinovaným s detektivkou, thrillerem, částečně i dalšími žánry, *Večeře u Noriko* je spíše psychologické drama až melodrama. Oba se ale odehrávají (alespoň částečně) v Tokiu v době, kdy se v souvislosti s hromadnou sebevraždou dívek v metru začíná mluvit o Klubu sebevrahů. *Večeře u Noriko*, která byla natočena později je v podstatě prequelem *Suicide Circle* – úvodní scéna hromadné sebevraždy se ve *Večeři u Noriko* objevuje až ke konci filmu. Pojítkem mezi oběma filmy je také webová stránka, jež zobrazuje puntíky označující sebevraždy ještě předtím, než se skutečně stanou, a s ní svázané webové fórum haikyo.com, jež se objevuje v *Suicide Circle* jako stránka snažící se zastavit sebevražedný boom. Ve *Večeři u Noriko* se jedná o způsob, kterým Kumiko získává nové členky do své agentury.

Ačkoliv Sono zasadil *Večeři u Noriko* do stejné fikční reality, ohrožené vlnou nevysvětlitelných sebevražd, s fakty mezi filmy nakládá jen velmi volně. Zatímco v *Suicide Circle* je zdroj sebevražedné mánie spojován s hudební skupinou Desert¹⁴² a spolkem několika dětí, ve *Večeři u Noriko* je za původce považována Kumiko.

jež touží po publicitě, je pak z vlastní iniciativy policií chycen. Záhy ale policie zjišťuje, že Genesis se sebevraždami nemá nic společného, ty totiž i přes jeho zatčení pokračují. Mitsuko mezitím při návštěvě pokoje mrtvého Masy, jež byl fanouškem skupiny Desert, zjišťuje, že tato skupina 12-letých dívek vysílala podprahové zprávy vedoucím lidem k sebevraždám. Přes jejich promo materiály zjišťuje informace, díky kterým se dostává do zákulisí jejich koncertu. Desert sloužily jako nástroj skupiny dětí, která již dříve volala na policii. Před nimi se Mitsuko vyznává, že je „*spojena sama se sebou*“, za což jí děti tleskají. I přesto se Mitsuko dobrovolně přidává do řad těch, jimž je odřezán kousek kůže a řadí se tak k těm, jež v budoucnosti spáchají sebevraždu. Po nalezení další tašky Kurodův spolupracovník Shibusawa zjišťuje, že jeden kousek kůže má na sobě tetování, které viděl dříve u Mitsuko. Tu nachází na stanici metra. Když přijíždí vlak, chytá ji za ruku, Mitsuko se ale na něj nechápavě dívá a normálně nastupuje do vlaku. Na konci skupina Desert v televizi oznamuje své rozpuštění a zpívá poslední píseň. Jejich poslední zpráva pro diváky zní: „*Žijte si, jak sami chcete.*“ – citace z filmu *Suicide Circle*.

¹⁴² Název dívčí skupiny je v rámci filmu psán pokaždé jinak – *Desert, Dessert, Dessret*, s čímž jsou spjaty i různé významové konotace. *Desert*, tedy poušť nese s sebou významy opuštěnosti, izolace, *Dessert* nabízí komentář k image dívčí kapely, jež je svými fanoušky konzumována, navíc ji lze spojit s „sladkými“ popovými hity dívčí skupiny. *Dessret* foneticky připomíná anglické spojení *death threat*, tedy potvrzuje, že skupina slouží jako prostředek k šíření sebevražd. Viz MCROY, cit. 11, s. 148-149.

4.1.4 Existenciální narativ v *HAZARDu*

V předchozích podkapitolách byly stručně analyzovány syžety filmů, které lze zcela bez obtíží zařadit do některé z Cameronových kategorií modulárních narativů, v Sonově tvorbě se však objevují i snímky, které stojí na hranici klasické narace. Berg však nabízí kategorii, díky níž bude možné analyzovat film *HAZARD* a zařadit jej ke komplikovaným narativům i přesto, že jej lze jen okrajově chápat jako Cameronův anachronický narativ.

Touto kategorií je existenciální narativ, jež je charakterizován především minimální expozicí a kauzalitou. Berg v této souvislosti zmiňuje, že narativ, jež není spojen kauzálními pravidly, potřebuje nějaké spojení, jež by jej drželo dohromady. Zde využívá Chatmanův termín *kontingence*. Filmy, jejichž pojícím principem je kontingence, „(...) nejsou bez zápletky, jen se vyhýbají obvyklým filmovým vzorcům – záchraně na poslední chvíli, konfrontaci se zápornou postavou, přeměně v lepšího člověka, řešení záhady (...).“¹⁴³ Chatman narativy snažící se odhalit stav věcí, spíše než vyřešit určitý problém, nazývá *narativ odkrývání (plot of revelation)* a podotýká, že se tyto narativy „obvykle orientují výrazněji na postavy, na nekonečné dokreslování existentů, zatímco události plní relativně méně významnou, ilustrativní roli.“¹⁴⁴ U existenciálních narativů se mohou objevit krátkodobé kauzální řetězce, ale v rámci celého narativu nehrají rozhodující roli. Existenciální narativy mohou být také *existenciální* v klasičtějším slova smyslu – mohou se zabývat smyslem života filmové postavy, či významem lidské existence obecně.

Snímek *HAZARD*¹⁴⁵, tyto jednotlivé zmiňované charakteristiky existenciálního filmu částečně či plně splňuje. Expozici zastupuje

¹⁴³ Viz BERG, cit. 6, s. 50.

¹⁴⁴ Viz CHATMAN, cit. 22, s. 49.

¹⁴⁵ Shrnutí fabule: Vysokoškoláka Shinichiho (později oslovovaný pouze jako Shin) Japonsko „uspává“, proto se impulzivně vydá do New Yorku, kde náhodně naráží na dva místní pobudy – japonsky mluvícího Američana Leeho a Japonce Takedu, jež mu poskytnou ubytování a se kterými začne trávit čas – prodávají drogami napuštěnou zmrzlinu, překládají poezii, hádají se s místní policií, poflakují se s dvěma dívkami apod.. Po nevyprovokovaném incidentu s policií je Takeda zastřelen, Lee končí ve vězení. Shin jako

představení hlavního hrdiny Shina prostřednictvím voice-overu. Ten ale dětským hlasem sděluje, že Shim je Japonec, má dvacet let a je bývalý univerzitní student, tedy téměř nepodstatné informace; to že Shin opustil univerzitu, se navíc divák dozví později během několika klasických flashbacků. Navíc tomuto představení předchází ještě scéna v níž Shin s dvěma přáteli vykrádá obchod – v daném okamžiku ovšem o postavách není známo vůbec nic. Hlavní dějová linie začíná krátce poté, co se Shin dostane do New Yorku, kde se zpočátku jen tak potuluje ulicemi bez cíle, po seznámení s Leem a Takedou věnuje čas různým bezvýznamným aktivitám, jednotlivé epizody by mohly být časově jakkoliv zpřeházeny, jsou mezi nimi jen velmi volná kauzální spojení. Určitým zlomem je přestřelka s policií, jež ale není možné očekávat – ústřední trio hrdinů sice mělo s místní policií problémy, nic ale nenasvědčuje, že by mělo dojít k tak zásadnímu střetu. Zde se projeví změna Shinova charakteru. „Bezpečné“ Japonsko jej uspávalo, prostředí New Yorku a jeho podsvětí jej naopak konečně probudily a donutily jej svou atmosférou konat. Jeho pomsta je jediný opravdu aktivní krok, který během filmu udělá (pokud nepočítáme samotný útěk z Japonska), navíc jej okolnosti vyprovokovaly a tudíž lze střet s policií s pomstou kauzálně spojit.

Po většinu stopáže však jen pozorujeme, jak Shin a jeho přátelé zabíjejí čas – je tedy odhalován „stav věcí“, jak bylo zmíněno výše. Přitom Shin je opravdu pravým existenciálním hrdinou, jež hledá životní cíl. Ten nenachází v Japonsku, proto po něm pátrá jinde. Tím, co hledá je jakési neurčité nebezpečí a napětí, které pojmenovává právě *HAZARD*. Díky náhodnému setkání s Leem a Takedou jej pak nachází, přičemž tato změna poté už není vázaná na jediné místo – po návratu do Japonska zůstává pobudou, který se na ulici s potěšením bezdůvodně pere s pouličními agresory. Konec přitom zůstává otevřený, Shin se sice vrátil do Japonska, ale co s ním bude dál, není jasné.

pomstu zastřelí policistu, který zátať na ně vedl, poté se vrací do Japonska, kde se na ulici bije s místními pobudy.

HAZARD obsahuje v mírnější formě i některé znaky anachronického narativu, ať už se jedná o flashbacky z Japonska (ovšem poměrně jednoduše zařaditelné jako klasické flashbacky), opakování scény s vyloupením obchodu, či vsazování metaforických scén, v nichž Shin jako dítě utíká po letištní ranveji. Syžet tedy není zcela lineární, avšak většinu časových segmentů, jež z hlavní linie v New Yorku vybočuje, lze chápat jako flashbacky či flashforwardy, ačkoliv ne vždy je psychologicky motivované.

4.1.5 Řetězový syžet v *Suicide Circle*

Suicide Circle byl již uveden dříve jako část antologie, kterou tvoří společně s *Večeří u Noriko*. Spojení s jiným filmem z něj ale nutně neudělá komplikovaný narativ, *Suicide Circle* však vykazuje i další znaky komplikovaných narativů. Jeho vyprávění je víceméně lineární, ale kauzální vazby nejsou příliš jasné – během vyšetřování sebevražd jsou jak policie, tak i téměř výhradně online žijící dívka Kōmori¹⁴⁶ snažící se sama zjistit zdroj sebevražd, sváděni stále novými indiciemi, které vyšetřování pouze zavádějí do slepých uliček. Syžet zahrnuje scény s irelevantními postavami, vyprávění je prokládáno veselými písničkami skupiny Desert, jež sice během vyprávění stěží plní funkci vodítka, jež by aktivovalo divákovu aktivitu, v závěru se ale ukáže, že byly důležitou součástí vyprávění, jelikož právě nevinná dívčí skupina je nástrojem k šíření sebevražedných impulsů.

Divák je naváděn matoucím způsobem, podobně jako postavy, objevují se vodítka, která nejsou nakonec nijak spojena, vznikají soustředěné kauzální mezery, které nejsou nikdy jasně vysvětleny. Divákovi také nepomáhá vedení pomocí žánrových konvencí – ačkoliv film začíná jako kombinace hororu, thrilleru a policejního procedurálu, postupně se žánr zcela rozpouští a následují téměř muzikálové scény – ať už se jedná o Genesisovu vystoupení pro Kōmori v opuštěné bowlingové hale, či humorná koláž bizarních sebevražd, doprovázená chytlavou kytarovou písní zpívanou

¹⁴⁶ Kōmori je internetová přezdívka, v překladu znamená *netopýr*.

mužem a sborem dětí. Film vrcholí mystifikační scénou, v níž Mitsuko předstupuje před skupinu dětí, která je společně se skupinou Desert zdrojem sebevražd – její vyznání naznačuje, že ona si svého života váží a nevzdá se jej, aby se nakonec dobrovolně zařadila do zástupu potenciálních budoucích sebevrahů. Jak trefně poznamenává Travis Crawford: „(...) Sona více zajímá předkládání a prozkoumávání záhad, než jejich samotné řešení (...).“¹⁴⁷

Suicide Circle nemá ústřední postavu. Objevují se zde čtyři postavy, jež by na tuto pozici mohly aspirovat, každá však z nějakého důvodu nakonec nesplňuje požadavky, kladené na ústředního konatele dění. Detektiv Kuroda, jenž se objevuje v první polovině filmu v mnoha scénách a o němž se divák dozvídá nejvíce informací, mimo vyšetřovací scény také skrze scény s jeho rodinou, a jež by mohl být hlavní postavou, se v druhé polovině filmu zastřelí. Kurodův mladší kolega Shibusawa sice po jeho sebevraždě pokračuje v pátrání, ale objevuje se jen v několika scénách a jeho jednání není v rámci fabule nikterak zásadní. Kōmori, uzavřená ve svém pokoji a snažící se na internetu vypátrat původce sebevražd, z vyprávění zcela zmizí poté, co je zatčen Genesis. Nutno dodat, že její pátrání a celá linie s Genesisem a jeho samozvaným „Klubem sebevrahů“ rovněž nehraje ve fabuli podstatnou roli, jedná se jen o jednu z dalších slepých odboček.

Záhadu nakonec vyřeší Mitsuko, která se v syžetu objevuje pouze krátce po sebevraždě jejího přítele. Ve finálních scénách přebírá roli vyšetřovatele, přičemž je zde využito její zájmové hledisko. Závěrečná scéna, ve které ji Shibusawa odtahuje od kraje vlakového nástupiště, je však filtrována přes něj, což je ještě posíleno perceptuálním filtrem, kdy kamera ze Shibusawovy pozice pozoruje nechápvavý a odtažitý obličej Mitsuko, jež se mu v reakci na jeho (zbytečný, jelikož Mitsuko se nehodlá zabít) pokus o záchranu odtrhne. Syžet ji tak i přesto, že s ní v závěru nakládá jako s hlavní hrdinkou, divákovi opět zcizil.

¹⁴⁷ CRAWFORD, Travis. The Urban Techno-alienation of Sion Sono's Suicide Club. In SCHNEIDER, Steven Jay (ed.). *Fear Without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*. Godalming, England: FAB, 2003, s. 306. ISBN 19-032-5415-9.

Suicide Circle vytváří řetěz postav, jež si vyprávění předávají, a syžet postupně prezentuje události podle jejich zájmových hledisek. Vyšetřování přechází z Kurody na Shibusawu, od policie ke Kōmori a Mitsuko. *Suicide Circle* tak kromě porušování kauzálních pravidel, typických pro komplikované narativy, splňuje znaky Bergem vymezené řetězové narace. Berg zmiňuje také řetězovému syžetu podobný typ - polyfonní syžet¹⁴⁸ (Bordwell jej pojmenovává „ansámblový“ syžet). *Suicide Circle* sice splňuje některé znaky polyfonního syžetu – má několik hlavních postav, jejichž příběhy se do určité míry proplétají, poskytuje několik hledisek, z nichž žádné výrazně nepřevyšuje ty ostatní, všechny příběhy se odehrávají ve stejnou dobu v Tokiu. Polyfonní syžet ovšem neumožňuje, aby všechny postavy sdílely stejný cíl – každá má svůj vlastní individuální cíl, jenž navíc nesmí být stěžejním v rámci celého syžetu, v *Suicide Circle* ovšem všechny postavy touží zjistit, proč k sebevraždám dochází.

4.1.6 Na hranici komplikovaných narativů – *Studená ryba, Exte -Hair extensions-*

Dosud jsme viděli, že komplikované narativy jsou pro Sonovu tvorbu více než typické a že syžetová skladba jeho filmů využívá mnoho různorodých narativních postupů. V jeho filmografii se ale objevují také dva snímky, jež stojí na hranici mezi komplikovanými narativy a klasickou narací.

Syžet *Studené ryby*¹⁴⁹ prezentuje události fabule, přičemž dodržuje mnohá kauzální pravidla. Objeví se sice pár flashbacků, ty ale nijak zásadně

¹⁴⁸ Viz BERG, cit. 6, s. 14.

¹⁴⁹ Shrnutí fabule: Hlavním hrdinou je majitel malého krámků s tropickými rybami Nobuyuki Shamoto. Žije s dcerou Mitsuko a s Taeko – svou novou manželkou a nevlastní matkou Mitsuko, přičemž ta svou novou matku nemá právě v lásce, protože až příliš rychle nahradila její původní matku. Jednoho dne je Mitsuko přistižena v obchodě při krádeži. Její rodiče jsou zavoláni do obchodu, nakonec je od zavolání policie zachrání srdečný pán Murata, jež vlastní obrovský obchod s tropickými rybami. Celou rodinu ihned pozve k sobě, aby se podívali na jeho obchod, zde se také seznamují s jeho ženou Aiko. Murata navrhuje, aby se Mitsuko přidala k jeho zaměstnankyním, aby jí práce zabala a nedělala další

nevybočují z jejich obvyklého použití v rámci klasické narace. Motivace postav nejsou vždy zcela jasné a jejich reakce jsou přehnané a zavedené do extrému, samotné postavy jsou pak velmi neobvyklé – např. masový vrah, jež je ukazován jako pozitivně naladěný podnikatel. Všechna vodítka podstatná pro rekonstrukci fabule jsou ale přítomna. V rámci filmu se objevují velmi přesné časové údaje, od data, až po čas a jeho odpočet zasazený do obrazu, zde se objevuje náznak modulárního narativu, protože jsou zde nadměrně zdůrazňovány časové vztahy. Tyto údaje pak slouží hlavně jako měřítko toho, za jak dlouho dokáže člověk pod psychickým nátlakem zcela směnit své chování.

Podobný případ je také *Exte*¹⁵⁰, jehož stavba se řídí mnoha pravidly klasické narace a prezentace syžetu je podobná mnoha jiným hororům, především

problémy. Druhý den se Mitsuko stěhuje na ubytovnu s dalšími zaměstnankyněmi a začíná pracovat v Muratově obchodě. Murata Shamota pošle domů, chce si promluvit s Taeko o budoucnosti Mitsuko. Místo toho ji ale mírným nátlakem donutí k sexu. Po návratu domů Taeko manželovi sděluje návrh, který ji Murata nabídl – Murata a Shamota by se mohli stát obchodními partnery. Pasivnímu Shamotovi se sice nabídka nezdá, ale nakonec pod nátlakem manželky k Muratovi jede, aby si s ním o tom promluvil. Po příjezdu je zatažen do podvodného obchodu, během kterého Murata otráví za přítomnosti Aiko a svého právního poradce Tsutsuie obchodníka s rybami Yoshidu. Murata donutí Shamota pomoci jim s mrtvolou, kterou zavezou do domu v horách (kde podle vlastního vyprávění kdysi žil Murata se svým otcem, náboženským fanatikem), kde ji naporcují, kosti spálí a maso naházejí rybám do řeky. Shamotovi, jenž se stal spolupachatelem, nyní nezbyvá než se spolčit s Muratou. Ten jej chce využít jako svědka při setkání s bratrem zavražděného a jeho gangem. Po nacvičování správné výpovědi veze Shamota domů Tsutsui s Aiko – ti dva spolu mají poměr a chtějí se Muraty zbavit. Setkání s Yoshidovým bratrem dopadne dobře a podezření mizí. Po cestě domů ale Shamota varuje policejní důstojník, protože kolem Muraty mizí velké množství lidí a policie má podezření, že něco není v pořádku. Později Murata donutí Shamota dělat mu řidiče po cestě k Tsutsuiovi. Během cesty je Shamoto nucen setřást policejní auto, které je pronásleduje. Po příjezdu oba zjišťují, že Tsutsui je mrtev – Aiko, která s ním předtím měla sex, jej otrávila. Otráví také Tsutsuiova řidiče a poté je oba opět odváží do hor, kde se jich zbavují obvyklým způsobem. Aby Shamota odměnil za jeho spolupráci, nabízí mu Murata sex s Aiko. Shamoto nemá zájem, poté co mu ale Murata vyčte jeho pasivitu a je víceméně jej donutí k sexu s Aiko, Muratu ubodá a Aiko zraní. Aiko, jež vzrušují dominantní muži, nyní poslouchá Shamota na slovo. Ten ji donutí pracovat na likvidaci Muraty a sám odjíždí domů, kde zbije Mitsuko a znásilní Taeko (v té době už ví, že spala s Muratou). Poté se vrací do domku v horách, kde mezitím míří i policie, kterou Shamoto přivolal. Než stačí přijet, zabije napůl v sebeobraně Aiko. Policie přijede i s Taeko a Mitsuko. Zatímco se policie stará o spoušť uvnitř domku, Shamoto zabije nožem Taeko a posléze zabije sám sebe, jeho poslední slova namířená na nezdárnou dceru Mitsuko: „*Žít svůj život bolí.*“ Jeho sebevražda vyvolá u Mitsuko radost a hysterický smích.

¹⁵⁰ Shrnutí fabule: V kontejneru plném vlasů na příčesky, je nalezena mrtvola dívky – její vnitřnosti byly vyoperovány. Mrtvolu z márnice krade zaměstnanec Yamazaki, který zjistí, že dívce i po smrti stále rostou krásné vlasy. Hlavní hrdinkou je optimistická Yuko učící se na kadernici. Její starší sestra Kiyomi u ní nechá svou dcerou, vyděšenou a abnormálně poslušnou Mami. Yuko se o ní stará, později si pro ni agresivní Kiyomi přichází a mezi ní a Yuko vzniká konflikt – evidentně sestra kdysi trápila i Yuko, když byla mladší a ta se jí proto

kaidan hororů. V expozici je představena záhada – našla se mrtvá dívka, později zjišťujeme, že jí rostou vlasy. Je představena hlavní hrdinka, která na konci záhadu vyřeší. Mezitím mstící se mrtvé dívce, o níž se stará hlavní záporná postava Miyazaki, padne za oběť několik náhodných lidí, kteří přišli do kontaktu s příčesky z jejích vlasů. Vytváří se sice větší množství zřetelných mezer, což je u hororu vhodné, ale většina je pouze dočasných a během filmu dojde k jejich zaplnění. Poměrně neobvyklé je pak zkombinování hororu s rodinným dramatem – objevuje se vedlejší linka s malou neteří hlavní hrdinky Yuko, jež je bita vlastní matkou. Objevují se také flashbaky, osvětlující osud mrtvé dívky a důvod její nenávisti, jež po její smrti trápí všechny, kdo přijdou do kontaktu s jejími vlasy. Objevuje se zde stříhová pasáž, ve které Sono křížovým stříhem přepíná mezi děním v Yamazakiho doupěti, v domě kadeřnice, která je trápena běsnícími vlasy, jež si v salónu připnula a domem Yuko, která se baví s Mami. Do toho jsou ještě vloženy flashbaky s mrtvou dívkou – ty jsou vyvolány pokaždé, když někdo přijde do interakce s jejími vlasy, dívka tak těmto lidem ukazuje, co se jí stalo. Tato pasáž, jež spojuje čtyři dějové roviny, na okamžik naznačuje úklon ke komplikovaným narativům, pro něž je segmentace vyprávění typická.

nedokáže pořádně vzepřít. Mami nakonec přesto zůstává u Yuko. Mezitím Yamazaki stříhá vlasy mrtvé dívce a prodává je do kadeřnictví, kde kvůli nim kadeřnice zabije zákaznici. Později na ulici Yamazaki narazí na malou Mami, a protože je okouzlen jejími vlasy, sleduje ji až do salónu, kde pracuje Yuko, jež má rovněž nádherné vlasy. Později Yamazaki do salónu přichází znovu, aby jim nabídl vlasy z mrtvé dívky. Jedna z kadeřnic si vlasy okamžitě vyzkouší, doma ji pak vlasy zabijí. Mrtvá dívka při těchto okamžicích vždy reaguje větším růstem vlasů, z čehož má Yamazaki obrovskou radost. Kiyomi znovu přichází k Yuko, ta ale není doma. Kiyomi sebere Mami a nakrade Yuče oblečení a jiné věci, mezi nimi i Yamazakiho vlasy. Když se vrátí do bytu svého přítele, jsou oba vlasy zabiti, Mami se zachrání skokem z balkónu. Po jejím výslechu vyšetřující policie začíná tušit spojení s vraždou v kadeřnictví, smrtí Kiyomi a jejího přítele a zmizením kadeřnice z Yučina salónu (krátce na to je objevena její mrtvola). V Yučině salónu probíhá workshop, během kterého Yuko malou Mami jako své modelce připíná Yamazakiho vlasy. Později přichází policie do salónu kvůli výslechům, Yuko tuší nebezpečí a spěchá domů. Tam mezitím vlasy teorizují Mami a Yučinu spolubydlící Yuki. Yuko, která se snaží obě v záplavě vlasů zachránit nakonec omdlí, a je i s Mami odvezena do Yamazakiho doupěte. Tam zároveň doráží i policie, která je ale spoutána vlasy. Yuko se snaží Mami chránit před Yamazakim. Yamazakiho chování nakonec vyvolá hněv mrtvé dívky, ta jej svými vlasy zabije. Poté se všechny vlasy stahují zpět do jejího těla a ona konečně nachází klid. Yuko chce být i nadále kadeřnicí a Mami nechává u sebe.

Největší otázky jsou spjaty s hlavní zápornou postavou – Yamazaki je spíše legrační, než děsivý podivín, jenž během filmu zpívá o své lásce k vlasům v krátké muzikálové vložce, jež zcela výjimečně narušuje relativně konvenční vyprávění. Rozhodně se nejedná o klasickou zápornou postavu, jelikož jediné, co jej vede k tomu, aby se staral o mrtvou dívku, je jeho fetišistická láska k vlasům, proto ubližování lidem není jeho prvotním cílem, pouze zisk krásných vlasů je pro něj prioritní před zákony a morálními pravidly. Úplně jasná není ani motivace mrtvé dívky (pokud můžeme u mrtvé osoby vůbec o motivaci mluvit) – ta se sice mstí za to, že jí byly vyoperovány orgány, její hněv však není nijak cílen a jeho oběťmi se stávají zcela náhodní lidé, ačkoliv Sono dává pozor, aby se těmito náhodnými oběťmi staly především postavy, které se zachovávají nějakým způsobem nemorálně, např. matka malé Mami, či spolupracovnice, která ponižuje mladší kolegyně.

Vyprávění tedy v mnohém odpovídá klasické naraci a řídí se mnoha konvencemi spojenými s *kaidan* horory, jako je např. postava ze záhrobí se mstící ženy, či důležitá role vlasů jako estetického prvku, přesto je v některých ohledech originální a ukazuje, že i s jednodušším narativem Sono dokáže pracovat ne zcela obvyklým způsobem.

Nyní vidíme, že v případě Sonových narativů se nepochybně dá mluvit o komplikovaných narativech. Ať už se jedná o silně rozdrobené, nechronologicky vyprávěné příběhy, či o střízlivěji stavěné typy syžetu, vždy zde můžeme najít alespoň určité neobvyklé narativní prvky, jež jeho filmy vymezují proti klasické naraci a jsou typické pro některé typy komplikovaných narativů. Důležité je si uvědomit především velkou míru kombinování jednotlivých postupů navzájem, což může vést k větším nárokům na pozornost diváka, a na jeho schopnost podle prezentovaných vodítek vytvářet hypotézy ohledně fabule filmu, případně na schopnost je během filmu zásadně změnit, ale vedou také k značnému diváckému uspokojení. Značná komplikovanost narativu a manipulace s diváckým očekáváním pak dává Sonovi značné umělecké možnosti, především

v okamžiku, kdy se některé z postupů komplikovaných narativů stávají prostředkem k autorskému komentáři určité scény či pasáže filmu. Jakým způsobem některé konkrétní postupy k tomuto slouží, ukáží následující kapitoly.

5 Kapitoly, práce s homodiegetickým vypravěčem a hlediskem

Večeře u Noriko, *Pod vlivem lásky*, *Vinou lásky* – syžet těchto tří filmů je rozdělen na kapitoly, přičemž jejich využití je všech třech případech obdobné. Nutno dodat, že přestože ostatní filmy nejsou na kapitoly děleny, stavba některých jejich použití vysloveně nahrává (především v případě *Suicide Circle* a *Strange Circus*) a ačkoliv tedy titulky oznamující začátek kapitoly chybí, bylo by možné je na základě porozumění, jak je s nimi nakládáno, bez problémů doplnit (včetně možných názvů).

Kapitoly jsou nejen dělícím jednotlivých časových segmentů (které jsou ale vnitřně i nadále dělené a nelineárně promíchané), ale především ukazatelem zájmového hlediska – kapitoly jsou nejčastěji označeny jmény postav, jež budou filtrem dané kapitoly, zároveň ale také homodiegetickým vypravěčem, jelikož v rámci kapitoly slyšíme jejich hlas ve voice-overu¹⁵¹. Zajímavou výjimku tvoří *Vinou lásky*, kde kapitola nazvaná *Ozawa Mitsuko* není filtrována přes tuto postavu.¹⁵² Jedná se spíše o postup, který Chatman nazývá centrem – tato postava je sice v daném segmentu ústřední, je však filtrována přes postavu Izumi. Chatman podotýká, že využívání tohoto postupu je vhodné pro charakterizaci hádankovitých postav¹⁵³, a právě Mitsuko Ozawa takovouto postavou je. Názvy kapitol jsou většinou uváděny nápisem buď na černém pozadí nebo přímo v obraze, jsou očíslovány.

¹⁵¹ Na příkladu *Večeře u Noriko* si ale ukážeme, že situace není tak jednoduchá a že využití voice-overů se neomezuje jen na kapitoly se jménem vyprávěcí osoby, ačkoliv její komentář bývá v daném okamžiku ten dominantní.

¹⁵² Kumiko z *Večeře u Noriko* sice v rámci své kapitoly také není vypravěčem, ale její voice-over se později ve filmu objevuje a dostáváme tak přímý přístup k jejím myšlenkám. Mitsuko Ozawa prakticky prostřednictvím voice-overu nepromlouvá, zůstává tedy až do konce velmi záhadnou a neproniknutelnou postavou.

¹⁵³ Viz CHATMAN, cit. 4, s. 144.

5.1 Užití homodiegetického vypravěče jako organizujícího prvku a průvodce kapitolami

5.1.1 *Večeře u Noriko*

Nyní se podívejme na konkrétní využití rozdělení syžetu na kapitoly ve *Večeři u Noriko*. Film je rozdělen na 4 kapitoly pojmenované podle jednotlivých postav: *Kapitola 1 – Noriko*, *Kapitola 2 – Yuka*, *Kapitola 3 – Kumiko*, *Kapitola 4 – Tetsuzo*, a *Poslední kapitolu – Nůž v kapse*. Čtyři hlavní postavy také poskytují své hlasy pro střídající se voice-overy, ty však nejsou vždy spjaty s kapitolou nesoucí jejich jméno.

Podle tohoto rozvržení kapitol je okamžitě patrné, že hlavní postava není jedna, ačkoliv centrální postavou se zdá být Noriko (i proto, že film nese její jméno), ostatním postavám je věnován téměř stejně velký prostor na to, abychom je mohli zahrnout jako vedlejší postavy. Zde si připomeňme Bergovu typologii komplikovaných narativů a jeho řetězový syžet, kde se objevuje větší množství ústředních postav, jež jsou mezi sebou provázány. Od této Bergovy kategorie se ale liší tím, že postavy nemají každá svůj vlastní samostatný příběh, ale všechny jsou součástí jediné dějové linie (pokud pomineme, že Kumiko má svou linii navíc, jelikož se dozvídáme také informace předcházející setkání se členy Noričiny rodiny.) V tomto ohledu se spíše jedná o syžet s opakovanou událostí filtrovanou přes různé postavy, ačkoliv se nejedná o nějaký určitý okamžik či scénu, která by byla neustále opakována z pohledu různých postav. Takové okamžiky se zde sice objevují, je jich ale větší množství, jsou rozesety po celém syžetu a nehrají natolik rozhodující roli v příběhu, jak se u syžetu s opakovanou událostí předpokládá. V podstatě se tedy jedná kombinaci obou (vzpomeňme, že i Berg kombinaci jednotlivých kategorií připouští).

Kapitoly slouží především ke dvěma účelům – k časové organizaci syžetu a k usnadnění pochopení filtrace přes postavy, jelikož jsou hranicí, která divákovi naznačuje, že se pozornost přesouvá na jinou postavu. Časová

organizace zdaleka není omezena pouze na kapitoly, ty poskytují jen přibližná vodítka pro časovou rekonstrukci fabule.

Úvodní scéna filmu není nijak uvozena – vidíme Noriko, která právě přijela do Tokia, ve voice-overu divákovi sděluje, že utekla z domova. Následuje titulek oznamující první kapitolu. Ta je kompletně filtrována přes Noriko, je jí také celá odvyprávěna. Bez jejího voice-overu by kapitola nedávala smysl, právě on je spojující linií, která svazuje jednotlivé výjevy v obraze. Noriko vypráví o sobě a své povaze, o rodině, o otci a jejich nefungujícím vztahu, o škole, o svých zájmech. Všechny tyto informace diváka vedou k tomu, aby pochopil, proč tato dívka, která je nejistá, nemá žádné pevné svazky s rodinou či přáteli, nemá žádné konkrétní životní cíle (nebo jsou jí otcem upírány – studium na univerzitě v Tokiu) začne trávit svůj čas na internetovém fóru haikyo.com, kde se setkává s dívkami, jež mají stejné problémy jako ona a začne těmto virtuálním vztahům přikládat více důležitosti než reálným svazkům. Noričin myšlenkový proud je doprovázen různými ilustrujícími výjevy, které nejsou chronologicky seřazené. Jelikož Noriko vykládá o sobě, co jí zrovna napadne, je jejich pořadí motivované Noričiným vyprávěním, ne časově. Kapitolu rámuje částečně scéna rozhovoru u stolu s otcem, která se po drobných okamžicích stále vrací a rozrůstá¹⁵⁴. Tato kapitola poskytuje aspoň částečný rámec, hlavně proto, že v konfliktu s otcem, je Noričin hlavní problém. Zde také přichází Noričino rozhodnutí – Noriko stále sedí s otcem u stolu, jakmile však vypne elektřina v domě, sbalí si věci a mizí z domu. Nyní syžet navazuje na úvodní scénu, sledujeme Noriko v Tokiu, kde kontaktuje uživatelku UenoEki54, aby se s ní setkala. I zde se však stále vracíme k událostem v Noričině rodné Toyokawě, pokud souvisí s obsahem jejího monologu.

¹⁵⁴ V této scéně se objevuje perceptuální hledisko Noriko – přímý záběr do obličeje Noriko následuje protizáběr obličeje jejího otce, tak jak jej ona vidí. Tento typ záběrů při rozhovorech u stolu není až tak neobvyklý, během filmu se objeví hned několikrát. Na tuto scénu je dobré upozornit i z jiného důvodu – v Sonových filmech se u jídelního stolu vždy dějí rozhodující události. Samotný název filmu odkazuje k finále, které se celé odehrává u stolu.

Noriko se v Tokiu konečně setkává s UenoEki54¹⁵⁵, tedy Kumiko. V okamžiku, kdy se dívky osloví a objeví se záběr na usmívající se Kumiko, končí Noričina kapitola a objevuje se černá obrazovka s na tři záběry rozděleným titulkem: „O 6 měsíců později – na stanici Shinjuku – se to stalo.“¹⁵⁶ Objevuje se přibližující se kruh značící načítající se stránky haikyo.com, známý už ze *Suicide Circle*, následuje stříhová sekvence sestávající ze záběrů z fikčních zpráv, oznamujících, že se na stanici Shinjuku vrhlo 54 středoškolaček pod kola rozjetého vlaku¹⁵⁷. Zde není vyprávění filtrováno přes žádnou z postav, jedná se o filmového vypravěče. Ačkoliv je většina vyprávění vyprávěna přes filtr některé z postav, přes její zájmové hledisko, v některých případech je vyprávění jejich hlediska zbaveno.

Následující kapitola je filtrována přes zájmové hledisko Noričiny mladší sestry Yuky. Kromě jejího voice-overu se objevuje také Noričin, ten se ale obrací k Yuce, která je centrem zájmu této kapitoly. Yučin monolog, reflektující události po zmizení Noriko, je doprovázen méně fragmentovanými obrazy než v první kapitole. Yuka a Noriko si často „předávají slovo“, oslovují se navzájem ve svých voice-overech, což navozuje dojem psychického spojení sester.

Jakmile se Yuka opět dostává ke slovu, vypráví o svém rozhodnutí odejít z domu stejně jako sestra. Pro svého otce nechává vodítka, která by mu v případě zájmu pomohla obě sestry najít. Následuje její popis toho, co otec poté udělal – jak dal výpověď v práci, dívky začal hledat a postupně objevoval Yučina vodítka, tedy sděluje informace, ke kterým by neměla mít přístup. Není ovšem ihned jasné z jaké časové pozice Yuka vypráví. Dosud voice-over působil jako interní monolog hrdinek, zachycující, to co se

¹⁵⁵ UenoEki54 znamená stanici metra Ueno, 54 označuje číslo skříňky, u které se dívky na dané vlakové stanici setkaly.

¹⁵⁶ Citace z filmu *Večere u Noriko*.

¹⁵⁷ Pozorný divák jistě zaregistruje, že část přezdívků Kumiko obsahuje stejné číslo, jako je počet dívek, které se vrhly pod vlak. Toto na první pohled matoucí vodítko může dovést diváka k hypotéze, podle které má Kumiko něco společného s tímto incidentem. Aby si divák onu souvislost uvědomil a ještě potvrdil, následuje ona stříhová pasáž bezprostředně po záběru na Kumiko.

odehrává téměř současně v obraze, či před krátkou dobou (pokud se nejednalo o vzpomínky staršího data). Aby Yuka měla informace o chování otce po jejím odchodu, musel by být příběh už uzavřen a Yuka by měla informace o všech událostech odehrávajících se v rámci fabule filmu. Toto ale není tento případ. Spíše se jedná o nespolehlivého vypravěče, ačkoliv jen krátkodobého. Divák sleduje v obraze otcovy akce a Yuka je komentuje, jako by se skutečně staly, teprve později se ale dozvídáme, že Yučin komentář se ukáže být deníkem, který si Yuka zapisuje a jež je jejími představami, co by se stalo, kdyby utekla jako její sestra. Yuka plynule ve voice-overu pokračuje, tentokrát už je ale divákovi poskytnuta informace, že to, co Yuka vypráví, není skutečné a jedná se o její subjektivní představy – ty se i nadále objevují bez jakéhokoliv vizuálního či auditivního dělítko, jsou ale doplněny záběry Yuky zapisující do sešitu, které se dříve neobjevovaly, aby nebyl tento princip prozrazen. Se stejným postupem, ale ve větším měřítku se setkáváme i v *Strange Circus*, kde téměř celá první polovina vyprávění se ukáže být vizualizací knihy, kterou píše hlavní postava, známá spisovatelka.

Yučina kapitola končí konstatováním, že to je naposled, co viděla slunce a moře v Toykawě. Zde se objevuje informace, která naznačuje, že Yuka opravdu nakonec utekla z domova, ale její širší význam divák dokáže pochopit až na konci celého filmu, kdy Yuka opouští rodinu a v Tokiu se vydává svou vlastní cestou. Objevuje se zde tedy vodítko pro vytváření hypotéz, ale informace, které dosud byly poskytnuty, nejsou zdaleka dostatečné k úplnému pochopení.

Vypravěčem kapitoly o Kumiko je Noriko a posléze její otec Tetsuzo. Jedná se o případ podobný zmiňovanému *Vinou lásky* – Kumiko zde sice je centrální postavou, ale je filtrována přes Noriko a jejího otce. Noriko vypráví o svém seznamování s Kumiko a s principy fungování agentury na najímání rodin. Noriko Kumiko zatím téměř nezná, ale podle drobných detailů lze dovodit, že je to osoba bez vlastní identity, která neustále pouze hraje – dokonce tak intimní předmět, jako je kartáček na zuby si mění podle role,

kteřou má pro klienta hrát. Během Noričina vyprávění obraz nejen ukazuje scény u vybraných rodin, ale také přípravy obou dívek na tuto práci, včetně scény, kdy Kumiko a Noriko leží vedle sebe na podsvětlené posteli – zde Kumiko vypráví o tom, že ji matka jako dítě opustila, a později se s ní zřejmě osobně znovu setkala. Její vyprávění, ale působí jako pohádka a není jisté, nakolik si realitu přibarvila či pozměnila, přesto je to důležité svědectví o ní – přímo od ní. Později ve vyprávění se divák dozvídá pravé okolnosti jejich setkání, čímž je opět narušena představa, kterou Kumičino vyprávění vyvolalo. Noričin voice-over je klasicky rozděleno na krátké proplétající se časové segmenty, tentokrát ale ne až tak fragmentované, jako v předchozích případech.

Navazuje Tetsuzův voice-over, oddělený od Noričina černou obrazovkou s časovým údajem: „*O rok později*“.¹⁵⁸ Tetsuzo nejdříve naráží na ulici na Kumiko, poté se setkává s neznámým mladým mužem v kavárně, kde s ním vede rozhovor ohledně domnělého spojení Klubu sebevrahů¹⁵⁹ s Kumiko. Rozhovor je nejasný, mladý muž odpovídá na Tetsuzovy otázky mlhavě, dává mu metaforické rady, které racionální Tetsuzo nechápe. Přesto se zde objevují další vodítka odhalující postavu Kumiko – Tetsuzova odhalení ohledně ní (z toho lze soudit, že před příjezdem do Tokia odhalil její spojení s Noriko) a mlhavé informace od mladého muže. Celkově ale tato scéna přináší spoustu nových sdělení, které musí divák zpracovat, jsou ale natolik vágní a nespojené s předchozím děním, že je obtížné z nich cokoli přesnějšího vyvodit. Časová (a zároveň kauzální) mezera onoho jednoho roku je natolik velká, že divák může sice nějaké hypotézy vytvářet, ale budou mít jen velmi spekulativní charakter. Tetsuzův voice-over také neposkytuje žádné přesnější informace, jsou to spíše jeho osobní poznámky k sobě samému, které ale bez znalosti kontextu nejsou zcela pochopitelné.

¹⁵⁸ Citace z filmu *Večere u Noriko*.

¹⁵⁹ Tetsuzo viní ze všech problémů a sebevražd, které se začaly ve zvýšeném počtu dětí, Klub sebevrahů, muž mu ale vysvětluje, že se nejedná o žádný klub, ale *kruh* – tedy slovo, které neneso význam organizované jednotky jako *klub*. Slovo *wa*, které muž v kavárně používá, znamená kruh či kruh života, ale také harmonii a mír, přičemž kruh může být v japonské kultuře chápán jako znázornění harmonie.

Kapitola o Tetsuzovi začíná jeho vypravěčským hlasem. Představuje se podobným způsobem jako Noriko, prostřednictvím různých výjevů, které spojuje právě jeho vyprávění, přičemž pasáže, ve kterých vzpomíná na rodinný život v Toyokawě jsou zasazeny do rámcové scény, ve které se v Tokiu setkává s přítelem a donutí jej si objednat falešnou rodinu – Noriko a Yuka mají hrát jeho dvě dcery, Kumiko manželku. Silně sebekritické vyprávění o Toyokawě zahrnuje jeho vzpomínky před a po útěku obou dívek, který zásadně naruší jeho dosavadní chápání vlastní rodiny. Tetsuzo našel Yučiny zápisy, které jen přibližně odpovídaly skutečnosti¹⁶⁰, čímž znovu odhaluje nespolehlivost Yuky jako vypravěče (respektive obrazové složky, která její vyprávění doprovází¹⁶¹). Tetsuzo, o němž měl dosud divák jen kusé informace od Noriko a Yuky, a byl spíše vedlejší postavou, se zde dostává do středu dění a veškerá aktivita se přenáší na něj, stává se hlavním hybatelem děje.

Během příprav na Tetsuzem zadanou práci, poprvé slyšíme vypravěčský hlas Kumiko. Její tichý a klidný voice-over stojí v protikladu k jejímu arogantnímu a sebejistému chování, odhaluje tedy její osobnost, její identitu, jako hru, zatímco její skutečné já působí prázdňě, jako by jí chyběly veškeré emoce. Vypráví mimo jiné o svém setkání s matkou¹⁶², kdy konečně získáváme přesnější informace o tomto setkání, včetně obrazového znázornění. V scénách odvyprávěných Kumiko divák naplno začíná získávat vodítka spojující její zklamání z nezájmu vlastních rodičů, především matky, které se odráží v pronajímání rodinných členů.

Během Tetsuzovy kapitoly se všechny linky spojují a hlavní postavy se setkávají v předem připraveném domě, jež vypadá stejně jako rodinný dům

¹⁶⁰ Ve skutečnosti bylo jeho chování mnohem horší, než si představovala Yuka – práce nenechal hned po jejich zmizení, ale až poté, co se zabila jeho žena.

¹⁶¹ Již u Hitchcockovy *Hrůzy na jevišti* se prokázalo, jakou sílu má obraz v případě živých informací – divák má tendenci předpokládat, že informace jsou pravdivé, pokud jsou zobrazeny, spíše, než pokud se o nich jen mluví.

¹⁶² Matka ji oslovuje Mitsuko – jejím původním jménem, což vysvětluje její zvýšený zájem o dívku se stejným jménem, která se objevila na stránkách haikyo.com.

v Toyokawě¹⁶³. Kapitola končí rozsáhlou pasáží, jejímž vypravěčem je Kumiko, jež byla vyslána z domu na nákup. V řadě flashbacků (o nichž se zde již dá mluvit, jelikož všechny linie se setkáním postav v domě sjednotily a existuje tedy lineární časová linie, do které lze flashback zasadit) je dále rozvíjena charakteristika Kumiko¹⁶⁴. Divák získává plastičtější obraz dosud velmi záhadné Kumiko – dívku opustila matka a nebyla tím pádem vychována běžným způsobem (o jejím životě bez rodiny nic bližšího není uvedeno), proto jsou její názory a chování velmi nestandardní.

V poslední kapitole *Nůž v mé kapse* se postupně vystřídají voice-overly všech postav, jež se večere účastní – scény jsou tak střídavě filtrovány přes několik postav. Funkce voice-overů je zde ale v některých případech odlišná – Noričino vyprávění slouží v jednom okamžiku částečně k odvedení pozornosti od dění v pokoji. Zatímco se ze situace zmatená Noriko dívá z dveří vedoucích na terasu a baví se s bývalou spolužačkou (tedy se svou vlastní představou), v pokoji se odehrává rvačka, jejímž výsledkem bude vyvraždění několika členů ochranky, pracujících pro Kumičinu agenturu – Tetsuzo je ve snaze vyvléci se jim v amoku¹⁶⁵ ubodá. Divák ovšem vidí pouze část, kdy se na něj ochranka vrhá. Jakmile se pak Noriko otočí po svém monologu zpět do pokoje, všude je krev a mrtvoly členů ochranky.

5.1.2 Pod vlivem lásky

V *Pod vlivem lásky* slouží kapitoly především k představení postav – objevují se zde tedy postupně kapitoly *Yū*, *Koike* a *Yōko*. Jakmile jsou všechny tyto postavy představeny, nové kapitoly se již neobjevují, respektive kapitola *Yōko* je natažena až téměř do samého konce, kdy se objevuje *Poslední*

¹⁶³ Tetsuzo je zpočátku schovaný ve skříni (jeho roli zprvu hraje přítel, který dívky najímal) a mezerou mezi dvířky pozoruje dění v pokoji, to je snímáno z jeho percepčního hlediska – celý obraz je černý, jen uprostřed se objevuje pás zobrazující dění v pokoji.

¹⁶⁴ Vrací se okamžik setkání s Kumiko s Tetsuzem poté s její matkou, dále setkávání se skupinou dívek, které se nechávaly najímat na hraní rodinných členů a jejich „kruh“ je začátkem sebevražd (některé dívky totiž byly v rámci své role zabity, jiné se zabily samy).

¹⁶⁵ Tetsuzo je v šoku z několika důvodů – vidí své dcery po dvou letech, jsou ale jiné, nepoznávají jej, protože vnitřně přijaly jinou identitu, navíc je pro něj šokující jejich práce.

kapitola. Yōko se ve své kapitole představí vlastním vypravěčským hlasem, ale jakmile se po „zázraku“ rozjede hlavní děj, její voice-over se střídá s Yūovým.

Jednotlivé kapitoly jsou zde tedy víceméně výhradně spojeny s hlasem příslušné postavy, na rozdíl od *Večeře u Noriko*, kde je daná postava prezentována nejen z vlastního hlediska, ale také přes ostatní postavy. Yū představuje sám sebe, zároveň je však jeho vyprávění expozicí a posunuje děj dále. Monolog Koike se podobá Noričinu – Koike vypráví různé střípky ze své minulosti, které jsou doprovázeny příslušnými obrazy. Obdobně je to s Yōko. Rozdělení na kapitoly zde tedy opravdu slouží jak rámeček oznamující, že se divák má přeorientovat v chápání hlediska, které se přesouvá na odlišnou postavu, jako časový organizátor zde kapitoly fungují jen minimálně.

Výjimkou je odlišná *Poslední kapitola*, jež je zprvu vyprávěna bez silnější filtrace přes postavy, poté se zájmové hledisko zaměřuje na Yōko. Daná kapitola zcela postrádá voice-over, úvod popisuje prostřednictvím falešných televizních zpráv, co se v ústředí stalo, jednotlivé osudy postav po útoku na ústředí Církve Zero jsou oznámeny titulky na černém pozadí. Přes ně je přenesena informace, že Tetsu a Kaori skončili v podpůrné skupině pro bývalé členy Církve, zatímco Yōko bydlí u svých příbuzných. Vyprávění je zde v pasážích s Yōko vedeno přes její zájmové hledisko. Yōko tak přebírá Yūovu ústřední vypravěčskou roli, protože ačkoliv se v rámci filmu střídají různá hlediska a vypravěčské hlasy, přece jen se jedná především o příběh o něm a jeho boji o Yōko. Yū je ale dočasně ve stavu zmatení vlastní osobnosti a tuto roli nemůže plnit, proto ji přebírá Yōko, a je to nyní ona, jež v novém a pro ni neobvyklém harmonickém rodinném prostředí reflektuje své dosavadní chování. Její názor na Yūa se mění, nejen díky nevinnosti mladší sestřenice a jejímu odhodlání bojovat o lásku, se stejným úsilím, s jakým o ni usiloval Yū, ale také např. díky sledování DVD s video záznamy z jeho „lovů“, ve kterých vysvětluje zásady *tōsatsu*, jež chápal jako hledání

pravé lásky, což z jeho komentářů ve videu jasně vyznívá. To vše nakonec vede k její touze Yūa z blázince zachránit.

5.1.3 *Vinou lásky*

Vinou lásky využívá kapitoly nejen jako prostředek k tomu, jak oddělit představení postav, ale také jako element organizující čas a jednotlivé fáze příběhu, podobně jako tomu bylo ve *Večeři u Noriko*. Po úvodu, ve kterém je objevena mrtvola Mitsuko a začíná vyšetřování, následuje první kapitola – *Izumi Kikuchi*. Ta prostřednictvím každodenních rituálů a opakování stále stejných domácích činností odhaluje nudný život Izumi v chladném manželství se známým spisovatelem. Izumin vypravěčský hlas, který je mnohem úspornější, má daleko k téměř neustávajícím komentářům z *Večeře u Noriko* či *Pod vlivem lásky*. O Izumi se nedozvíme tolik detailů, jako o postavách v této kapitole dosud rozebíraných filmů. Informace z Izumina života, které by předcházely fabuli filmu, se nikdy neobjeví (např. jak se dala dohromady s Yukiem, co do té doby dělala, kde vyrůstala apod.). Z jejího voice-overu však zřetelně vyplývá, že Izumi postrádá nějakou životní náplň, chybí ji emocionální i sexuální kontakt s manželem, což vede mimo jiné k dlouhodobé nespavosti. Tyto informace jsou zároveň součástí jejího deníku, který si začíná psát a chce s ním skončit, jakmile bude schopná normálně usnout. Od okamžiku, kdy Izumi začíná objevovat svou sexualitu, její vypravěčský hlas téměř vymizí. Přesto je dění i nadále silně filtrováno přes ni a její zájmové hledisko je velmi silné – je přítomna ve všech scénách své kapitoly, přičemž ačkoliv nemáme přímý přístup k jejímu vědomí přes voice-over, vidíme ji v mnoha velmi intimních okamžicích, které odhalují její postupnou proměnu – ať už se jedná o scénu, ve které nahá před zrcadlem nacvičuje repliky k nabízení ochutnávek v supermarketu, či výběr odvážných šatů na procházku ve městě.

Kratičká kapitola *Zámek*, slouží pouze jako dělící hranice mezi vyprávěním o samotné Izumi a jejími příhodami s Mitsuko. Zároveň upozorňuje na hlavní

symbol spojený s postavou Mitsuko. Jedná se o referenci na Kafkův Zámek (připomeňme, že Mitsuko učí literaturu, stejně jako kdysi její otec). Ten odkazuje ke vztahu s jejím otcem, právě on je oním „zámkem“, kolem kterého zamilovaná Mitsuko neustále chodí, ale nemůže se nikdy dostat dovnitř.

Kapitola *Mitsuko Ozawa* jen omezeně využívá vypravěčský hlas, je ale stále filtrována přes Izumi, jež se seznamuje s Mitsuko a přes ni se světem prostituce. Jak již bylo dříve zmíněno, ačkoliv Izumi je zde prostředníkem, centrum pozornosti je na záhadné a neodhadnutelné Mitsuko, kterou divák poznává stejným způsobem jako Izumi. Mitsuko, která je pro Izumi vzorem a autoritou, jí dává rady, které Izumi bez rozmýšlení přijímá jako daná pravidla. V rámci svého deníku, jenž je čten v jejím voice-overu (respektive je spíše záznamem jejích myšlenek, které ve voice-overu sděluje), vyjadřuje své přesvědčení, že její přijetí pravidel vytvořených Mitsuko dělá svět mnohem jasnějším a má pocit vysvobození z předchozího ubíjejícího života.

Další kapitola *Klub čarodějek* ovšem radikálně mění pohled na charakter Mitsuko, protože nyní ji již nevidíme přes nekritickou Izuminu filtraci, ale dozvídáme se o ní informace přes perceptuální názor – od pracovníků Klubu čarodějek, podniku s erotickými pracovníci. Prostitutky, jež zde pracují, považují Mitsuko za podřadnou pracovníci, šílenou, agresivní a s nechutnými zvyky, které lepší klienty odrazují. Tomu nasvědčuje i následující scéna, kdy Mitsuko opilá jede na kole ke klientovi a vtrhne mu do pokoje, i když zažádal o její výměnu. Teprve nyní Izumi získává lepší ponětí o tom, kým Mitsuko ve skutečnosti je.¹⁶⁶

Jediný okamžik, kdy je i Mitsuko zdrojem vypravěčského hlasu je těsně před její smrtí, kdy vypráví o svém otci, jehož poměr s ní a jeho následný nezáměr Mitsuko trvale poznamenal. Její intimní výpověď dokresluje flashback z jejího mládí. Její voice-over se přitom poté přelévá do monologu

¹⁶⁶ První náznaky pravé povahy Mitsuko jsou však patrné již v scéně, jež zakončuje kapitulu *Mitsuko Ozawa*. Scéna bude dále rozebrána v sedmé kapitole.

v rámci normálního vyprávění. Je to jediný okamžik, kdy se Mitsuko konečně otevře, a okamžik, kdy se zaplňují zásadní mezery, které byly s její tajemnou osobností svázány.

Poslední kapitola *Konec příběhu* je uklidněním po předchozím dramatickém finále, během něhož v rychlém tempu umírají hned 3 postavy (Mitsuko, Kaoru, matka Mitsuko). Izumi se stává podřadnou prostitutkou, podobně jako u Mitsuko, přičemž se jedná o určitý únik od reality, poté co byla dotlačena do vraždy a zažila zklamání ze svého manžela.

5.2 Využití homodiegetického vypravěče bez kapitol

V šesti z deseti filmů analyzovaných v této diplomové práci je využito vypravěče ve formě voice-overu, přičemž dva ze zbývajících čtyř, *Exte* a *Studená ryba*, stojí pouze na okraji komplikovaných narativů a jedná se tedy o narativy nepříliš vzdálené klasické naraci. Vypravěčský hlas je u Sono jedním z prostředků, jež pomáhá komplikovaný narativ vystavět a utřídit jej tak, aby byl pro diváka srozumitelný. Ostatní dva – *Suicide Circle* a *Into a Dream* sice voice-over nevyužívají, ale pokud si uvědomíme, že Sono vytváří částečně subjektivní, nitro postav odhalující narativy, čehož dosahuje mimo jiné častým užíváním homodiegetického vypravěče (nebo heterodiegetického v jediné výjimce – *HAZARDu*), dojdeme k závěru, že v *Into a Dream* je toto nahrazeno zobrazováním snů, do kterých jsou projektovány osobní problémy a traumata hlavní postavy. *Suicide Circle* je filmem, jež není na důkladném představování postav postaven, proto je absence homodiegetického vypravěče pochopitelná.

V následujících odstavcích bude popsáno, jakým způsobem Sono pracuje s vypravěčským hlasem, pokud není svázán s kapitolami, tedy analyzujeme užití voice-overu ve filmech *HAZARD*, *Strange Circus* a *Be Sure to Share*.

Večeře u Noriko, *Po vlivem lásky* a *Vinou lásky* jsou jediné filmy, které explicitně pracují s kapitolami, jak ale bylo zmíněno, některé další filmy jsou strukturovány takovým způsobem, že by bylo možné je rovněž na kapitoly rozdělit. Ukázali jsme si, že kapitoly jsou primárně prostředkem k představení konkrétní postavy, ať už prostřednictvím jí samotné (přes voice-over, filtraci, zájmové hledisko) nebo díky filtraci přes jiné postavy. Podobná práce s představováním postav funguje také např. v *HAZARDu*, kde sice neexistuje voice-over samotných postav, ale díky vyprávění dítěte, a také díky drobným příhodám v rámci jejich nicnedělání jsou postupně představovány tři hlavní postavy – Shin, Lee a Takeda, což by mohly být také názvy možných kapitol. Obdobně v *Strange Circus* následují po sobě seznámení nejprve s fiktivní postavou Mitsuko, poté spisovatelkou Taeko a asistentem Yūjim, tedy skutečnou Mitsuko. Jejich představování sice není zcela oddělené, jako je to v případě explicitních kapitol, ale určitá struktura, dělící je aspoň částečně se zde objevuje.

Využití heterodiegetického vypravěče je pro Sona velmi neobvyklé a jak bylo řečeno, objevuje se pouze v jediném případě. *HAZARD* je vyprávěn dětským hlasem, jenž může, ale také nemusí patřit jeho synovi (kterého ovšem v rámci v syžetem zachycené fabule nemá). Ačkoliv se vyprávějící chlapec několikrát objevuje přímo v obraze, jedná se o záběry zcela oddělené od vyprávění a chlapec nemá ve filmu jinou roli než vypravěčskou a není součástí daného fikčního světa. Takovýto typ vypravěče nemá mnoho společného se Sonovým homodiegetickým vypravěčem, jež sděluje své vlastní myšlenky. Perceptuální názor je tak vyjádřen částečně skrze vypravěčský hlas, dále klasicky přes obrazové vyjádření a diegetickou i extradiegetickou zvukovou složku. Ačkoliv se tedy objevuje i Shinovo zájmové hledisko, hlavním vypravěčským módem je perceptuální názor. Dětský voice-over se neobjevuje příliš často, většinou opět pouze ve spojení s představováním ústředního tria. To probíhá přes zdánlivě nepodstatné detaily. Neprozrazuje jejich minulost, ale pouze drobné historky, které ale mají velkou vypovídající hodnotu. Příběh o tom, jak Lee polonahý obtěžoval lidi na Times Square a považoval to za neobvyklou performance, odhaluje

jeho hravou rebelskou duši, ale také lásku k poezii a umění. Takeda se náhodou zúčastnil přestřelky, ve které zemřel člověk, přičemž chtěl, aby to vypadalo, že střílel on, což jej odhaluje jako osobu, které záleží na sebezprezentaci, ačkoliv ta má málo společného s jeho skutečnou osobností. Dobrosrdečný Takeda by bez ní totiž v newyorských ulicích jen těžko přežíval. Tyto epizody jsou přitom předvedeny v obraze, ale navádí k nim právě vypravěčský hlas, který je také komentuje.

Pro Shina je takovýmto stěžejním momentem flashback z Japonska, jenž jej ukazuje, jak stojí bez hnutí na trávníku před univerzitou, zatímco kolem se ostatní studenti vesele baví, kopou si s míčem, zpívají píseň. Shin jde se svou přítelkyní do knihovny, kde znuděně prolistovává knihy, až narazí na osudovou publikaci – Nebezpečné turistické destinace, kde se zaujetím čte právě o New Yorku. Krátce na to odlétá do Spojených států. Vypravěčský hlas vypichuje především jeho pocit, že nepatří do prostředí, v kterém se momentálně nachází, a charakterizuje téměř hypnotický stav, v němž se nachází, neustále se opakující větou: „*Uspávající Japonsko, které ale nedá spát.*“¹⁶⁷

Vypravěčský hlas v *Strange Circus* je spojen s fikční postavou Mitsuko. Dokud se neobjeví první ze zvrátů, odhalující celé úvodní dění jako fikci z pera spisovatelky Taeko, nijak není naznačeno, že by se nejednalo o skutečnou postavu. Voice-over fikční Mitsuko působí jako prostředek k poznání pocitů mladičké zneužívané dívky. Ta ovšem nikterak nerekapituluje svůj dosavadní život, ve voice-overu jsou vyjádřeny její myšlenky ohledně dění, které se aktuálně odehrává v rámci narativu. Během vyprávění se její hlas v souvislosti s matením její identity mění na hlas její matky Sayuri (tedy také Taeko), příslušně tomu se také mění podoba samotné Mitsuko na její matku, oblečenou jako Mitsuko. Zároveň se vlastně jedná o vnitřní hlas Taeko, která si předcítá a představuje v duchu svou knihu. Jakmile je však princip předvedení knihy ve filmu prozrazen, vypravěčský hlas zcela mizí. Voice-over zde dopomáhá vytvářet iluzi

¹⁶⁷ Citace z filmu *HAZARD*.

„pravého“ filmového vyprávění a poskytuje vodítko k dosažení účinku, který je pak prvním zvratem částečně vyvrácen.

Homodiegetickým vypravěčem v *Be Sure to Share* je hlavní hrdina Shiro. I přes použití subjektivního vyprávěcího postupu, jakým je voice-over postavy a přes používání Shiroova zájmového hlediska je film vyprávěn především přes perceptuální názor. Obsah Shiroova vyprávění není směřován k jeho niterným myšlenkám, ale spíše pomáhá vést vyprávění. Neobjevuje se také příliš často, a je spíše doplňujícím prostředkem vyprávění, místo aby jej zásadně vedl, jako v jiných Sonových filmech.

V této kapitole jsme viděli základní postupy, jimiž Sono formuje narativ. Kapitoly slouží k časové organizaci, jsou ale také důležitým prostředkem k představení postav. To probíhá v mnoha případech skrze postavy samotné, tedy ve formě homodiegetického vypravěče postavy vyprávějí samy o sobě. S voice-overem postav souvisí také hledisko. Ne vždy je ale spojeno hledisko vyprávějící postavy s její ústřední rolí v dané kapitole. Postava, jež je centrem zájmu, může být nazírána přes filtr homodiegetického vypravěče odlišné postavy. Ačkoliv jsou kapitoly často pojmenovány podle hlavních postav, málokdy se stává, že by vypravěčem byl jen daný protagonista. Sono staví obraz postav z mnoha střípků, z komentářů dalších hrdinů, střídá hlediska a dává tak poznat velmi podrobně hned několik ústředních hrdinů.

Narativy filmů, jež využívají rozdělení na kapitoly, jsou nejvíce fragmentární, nejvíce také pracují s nechronologickou stavbou syžetu, přičemž právě organizace pomocí kapitol a vypravěče pomáhá tuto roztříštěnost uspořádat. V okamžiku, kdy kapitoly absentují, se hlavním organizujícím prvkem stává pouze homodiegetický (či v jediném případě heterodiegetický) vypravěč, ačkoliv někdy je stavba syžetu logicky rozdělená na kapitoly i bez jejich použití.

6 Specifika filmového prostoru v Sonových filmech

Dění filmů se odehrává v určitém prostoru, orientaci v něm divák získává díky vodítkům tvořeným prostorem záběru, tedy tím, co je možné vidět v samotném záběru, montážním prostorem, tedy střihem, jež jednotlivé záběry spojuje a zvukový prostorem, přičemž zvuky mohou mít svůj původ v přímo v obraze či v mimoobrazovém prostoru¹⁶⁸. U prostoru, jenž je ve filmovém narativu tvořen se ve většině případů předpokládá určitá konzistence, i fikční světy, jež jsou zcela smyšlené, a s nimi svázaný prostor se v rámci narativu řídí určitými pravidly.

U Sonových filmů, jejichž fikční svět je založen na žité realitě, ačkoliv často přetvořené do až groteskní podoby, se předpokládá, že způsob jakým jsou prostory zobrazeny, bude realisticky motivován. Tak tomu po většinu stopáže také je, v této kapitole si však ukážeme, že v Sonových filmech se objevují prostory, jež se naší zkušenosti se světem vymykají. Umělecky motivovaná práce s prostorem je přitom v jeho filmech značně různorodá.

6.1 Symbolický prostor

Kromě základního fikčního prostoru, v němž se odehrává hlavní děj, lze v rámci Sonových narativů odhalit scény, jejichž prostor rozšiřuje fikční svět stavěný na základě realistické motivace o nový rozměr. Tento prostor je alespoň částečně modelován podle reálného světa, ale je jen velmi volně spojen s prostorem fikčního světa, tyto dvě dimenze jsou zdánlivě oddělené.

Daný prostor má nejčastěji symbolický význam – jedná se o místo, jež nějakým způsobem dokresluje dění v jeho významové rovině a tento obsah rozvádí, dodává doplňující smysl. Tento prostor může být motivován

¹⁶⁸ Viz kapitola č. 7 Narration and space. In BORDWELL, cit. 3, s. 99-146.

psychologicky, může se jednat o sen, o horečnatou vizi postavy, může vykreslovat pomocí symbolů pocity a psychický stav hrdinů. To znamená, že takovýto prostor souvisí hlediskem postavy a jedná se o atypický způsob perceptuální filtrace. Stejně tak může být zcela oddělen od filtru kterékoliv z postav a může se jednat o rozšíření a dokreslení významů podané skrze perceptuální názor. Zde je dobré si uvědomit, že se v tomto případě jedná o zřetelné projevení se implikovaného autora, jež do ne zcela jasných obrazů zprostředkovaných filmovým vypravěčem vkládá určitý doplňující smysl, jež musí divák dešifrovat.

Přechod do tohoto typu prostoru není mnohdy nijak výrazně oddělen, není zde žádné vizuální nebo jiné vodítko, jež by naznačovalo, že se právě nenacházíme v rámci základního prostoru fabule. Divák sám podle svých zkušeností musí zhodnotit, že daná scéna nezapadá do konzistence fikčního světa, tak jak je budován ve velké části syžetu.

Ve *Večeři u Noriko* vede Tetsuzo v kavárně podivný rozhovor s mladíkem, jež by mohl něco vědět o Kumiko a jejím spojení s Klubem sebevrahů, na jehož existenci Tetsuzo kvůli svým pátráním věří. Mladík se mu snaží říci, že životním úkolem každého člověka je najít společenskou roli, kterou by měl zastávat. Aby toho Tetsuzo dosáhl je mu doporučeno, aby pocítil a přežil „poušť“ – tzn., aby poznal samotu. Toto v Tetsuzovi vyvolá podivný sen, jenž se odehrává ve zmiňovaném symbolickém prostoru, zde poměrně výjimečně odděleném pomocí černého záběru a Tetsuzova oznámení ve voice-overu, že oné noci se mu zdál podivný sen. V něm Tetsuzo kráčí pouští a uvažuje, jestli je to to, co mladík myslel. Náhle se podle vlastních slov ocitá v „jejich“ úkrytu, čímž myslí Kumiko s její agenturou, případně lidi spojené s Klubem sebevrahů. Jedná se tedy i v rámci onoho snu o skok do dalšího prostoru, jež není nijak spojen s pouští, tedy ani v rámci snového prostoru nejsou dodržována určitá pravidla, aby byl tento prostor v rámci sebe samotného konzistentní.

Úkryt, v němž se Tetsuzo ocitá má podobu podzemního tunelu, v jehož stěnách jsou skleněná okna skrývající prostory podobné výběhům tropických zvířat v ZOO. V těch jsou uvězněny mladé dívky, oblečené ve školních uniformách, včetně Kumiko, Yuky a Noriko. Obě sestry se nepřítomně usmívají, Noriko na otce mává. Tetsuzo se poté opět náhle ocitá v poušti, jeho vypravěčský hlas vyjadřuje odhodlání obě své dcery najít. Tetsuzo oznamuje, že pak se probudil, zároveň se objevuje černý záběr oznamující začátek kapitoly *Tetsuzo*.

Tento prostor oddělený od míst, ve kterých se odehrává dění *Večeře u Noriko*, tzn. Toyokawy a Tokia, je Tetsuzovým snem, tudíž je motivován psychologicky a filtrován přes jeho hledisko. Poušť si Tetsuzo doslovně spojil přímo se slovy mladíka v kavárně. Ačkoliv ten mluvil o poušti obrazně, Tetsuzovi se tato metafora samoty přenesla přímo do jeho snu. Špatně dostupný úkryt, v němž jsou za sklem vězněny jeho dcery, vyjadřuje Tetsuzovy obavy z toho, že ačkoliv už má dívky na dosah a ví, kde jsou (ví, že jsou zaměstnané u Kumiko), není možné se k nim jednoduše dostat. Jeho nejistotu, zda jsou dívky v dané situaci dobrovolně či ne dokazuje fakt, že jsou sice uzavřeny, ale usmívají se a vypadají relativně spokojeně. Tento sen, v němž se dívkám dostává na dosah, jej utvrzuje ve snaze získat je zpět, což bude patrně velmi obtížné – asi jako hledat je v prázdné poušti, do níž se na konci vrací.

Večeře u Noriko nabízí další příklad práce se symbolickým prostorem. V okamžiku, kdy si Noriko píše s dívkami z webové stránky haikyo.com, je obraz jejího obličej a obrazovky počítače střídán se záběry na interiér zchátralého domu na pláži, ten má tuto podobu zřejmě kvůli názvu fóra – *haikyo* znamená v překladu *ruiny*. Interiér domu není nijak osvětlen, jdou z něj tedy vidět jen rozbitá okna, z nichž je výhled na moře. Před okny stojí temné siluety dívek – neurčité znázornění uživatelů z webového fóra, jejichž identitu Noriko nezná. Temné obrysy znázorňují anonymitu internetu, kdy má uživatel jen mlhavou představu, s kým je vlastně v kontaktu. Později jasně vyjde najevo, že dívky z haikyo.com nejsou rozhodně obyčejnými

dívkami s obyčejnými problémy, jak se Noriko zpočátku domnívala. Moře za okny navozuje dojem neurčitého, opuštěného prostoru, v němž se mohou dívky scházet, aniž by jejich debaty mohl narušit kdokoliv zvenčí.

Tento prostor se objevuje znovu, když na fórum píše Noriko pro Yuku a dává jí vědět, že je se se všemi dívkami na fóru dobře zná (později se divák dozvídá, že dívky jsou nebo byly členkami Kumičiny agentury). Tehdy jsou siluety dívek nasvětleny a jde jim vidět do obličeje, což nepřímo ukazuje, že Noriko se s dívkami z fóra seznámila a že je nyní také součástí agentury. Naposledy se dům u moře objevuje na konci příběhu, kdy se Noriko v duchu loučí se svou dosavadní smyšlenou identitou, započatou právě působením na diskuzním fóru haikyo.com. Tehdy opět temné obrysy dívek pomalu mizí, s nimi mizí i Noriko spojení s nimi.

Jelikož je dům u moře vždy součástí pasáže s Noričiným voice-overem a jí filtrovaného vyprávění, dá se tento prostor rovněž považovat za psychologicky motivovaný – může se jednat o určitou vizualizaci, skrze kterou si Noriko představuje virtuální prostor, v němž komunikuje s uživatelkami haikyo.com. Tuto vizualizaci používá i poté, co uživatelky zná, stále se ale jedná o relativně uzavřený okruh lidí, což ospravedlňuje fakt, že jsou i nadále společně zobrazovány v opuštěném domě. Jejich zmizení pak znamená osvobození Noriko od tohoto společenství.

Stěžejní roli hraje symbolický prostor v *Strange Circus* – ten se ostatně promítl i do názvu samotného filmu. Podivný prostor pouti s otáčejícím se ruským kolem a bizarním cirkusem plným neobvyklých návštěvníků i vystupujících, jehož vrcholným číslem je poprava pod gilotinou¹⁶⁹, je vyjádřením děsu, jež prožívá hlavní hrdinka – nejprve fikční postava Mitsuko (tento motiv je pak převeden do Taečinych knih i poté, co již bylo odhaleno, že příběhy Mitsuko jsou pouhou na pravdě založenou literární fikcí), poté se

¹⁶⁹ Charakter cirkusu připomíná poetiku Grand Guignol, naturalistického divadla založeného roku 1897 a fungujícího až do 1962. Divadlo uvádělo převážně hororové hry, plné hraného násilí. Viz *Grand Guignol Online* [online]. 2006 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.grandguignol.com/>>

do prostoru pouti a cirkusu přenáší také Taeko/Sayuri – jedná se vysvobozující psychický útěk od reality, když má být zavražděna Yūjim. Tento prostor je ztělesněním psychického rozpoložení fikční postavy Mitsuko (v rámci Taečiných knih) a zároveň Taeko/Sayuri. Jelikož je ovšem Mitsuko postava vytvořená právě Taeko nejprve zdánlivě na jejích vzpomínkách, jedná se tak o vyjádření jejích vlastních pocitů, které zároveň přenáší do svých knih. To dokazuje i fakt, že na konci, kdy ji Yūji donutí vzpomenout si na svou minulost, se toto prostředí opět objevuje. Prostor pouti a cirkusu nemá žádné spojení s Yūjim, tedy reálnou Mitsuko.

Prvotním impulsem, proč jsou všechny hrůzy, jež literární Mitsuko prožívá, spojeny s pronikavým vrzáním ruského kola a prostředím cirkusu, je okamžik, kdy je Mitsuko otcem poprvé sexuálně zneužita a on jí k tomu použije akordeonovou hudbu z roku 1938, kterou si Mitsuko automaticky spojí s prostředím pouti a cirkusu, jež se pak objevuje v chvílích největšího psychického stresu. Danou hudbu, ovšem značně zkreslenou a pokroucenou poslouchá také Taeko, když píše v nepřičetném stavu své knihy. Zde není jisté, zda otec reálnou Mitsuko opravdu zneužíval za zvuků dané hudby, může se jednat pouze o falešnou představu, která vznikla, když Taeko/Sayuri začala sama sebe chápat jako Mitsuko, může se také částečně jednat o její autorskou konstrukci. V každém případě však platí, že tento prostor je vyjádřením jejího nitra. Ze Sonovy strany se jedná o působivý způsob vizualizace lidské psychiky.

Pokud u *Into a Dream* přijmeme nejvíce se nabízející interpretaci, že existuje dějová linie odehrávající se v „reálném“ světě a ostatní jsou pouze sny, můžeme opět mluvit o podobném principu, jako u *Strange Circus*, jelikož Suzukiho sny, také v mnoha ohledech vyjadřují jeho vnitřní boje. Jeho sny jsou přitom mnohem více spjaty s realitou Suzukiho života – dané prostory, skladiště, v němž se skrývá teroristická jednotka, stejně jako výslechová místnost, vypadají jako běžná součást fikčního světa. Rozhodně se nejedná o vysoce stylizovaný prostor, jako v případě *Strange Circus*. Ačkoliv se tedy rovněž jedná o subjektivním hlediskem nasycený prostor, jež odhaluje

psychické problémy hlavní postavy a převádí je do pro diváka lépe pochopitelné audiovizuální podoby, jejich podoba je velmi odlišná. To také odhaluje charakter a schopnosti samotných postav – zatímco sny přízemního Suzukiho jsou svým způsobem velmi obyčejné, fantasmagorické představy spisovatelky Taeko jsou mnohem barvitější a odtržené od běžné reality.

V případě *Into a Dream* je propadání se do prostoru stojícího mimo základní fikční svět příběhu kompozičně motivováno, jelikož právě princip přechodu do jiného prostoru je základním skladebným prvkem celého filmu.

Podobných příkladů symbolického prostoru rozšiřujících fikční svět by se dalo najít podstatně více, např. záběry na letištní ranvej ve filmu *HAZARD* ilustrují Shinovu touhu odletět od fádní reality života v Japonsku, nebo pohled na Yūovu rodinu v poušti v *Pod vlivem lásky*. Dosavadní příklady symbolických prostorů byly vždy alespoň částečně pochopitelné jako subjektivní představy, sny, vize, tedy byly psychologicky motivované. V případě *Pod vlivem lásky* se ovšem jedná o odlišný případ. Tato scéna není filtrována přes žádnou z postav, jedná se o názor filmového vypravěče, jež shrnuje osud celé rodiny. Scéna, obohacená o křesťanskou symboliku (Yūova rodina se snaží udržet velký kříž – tedy „nesou si svůj kříž“), je do syžetu vsazena po útoku na sídlo Církve Zero, bezprostředně po vypjaté scéně, ve které je celá rodina konfrontována s Yūem a s Koike, jež se nakonec zabije. Koike se pak objevuje i v rámci scény v poušti, kde stojí v silném větru, prstem ukazuje na rodinu s křížem a směje se jim. Zde se jedná o výjev zcela odtržený od reality, znázorňující těžký osud rodiny, jež musí bojovat s mnohými nepřízněmi, navíc reflektuje náboženskou tematiku, jež je jedním z ústředních tematických motivů celého snímku. Ukazuje také postavu Koike, jež se lidem směje do obličeje, protože se snaží se svým osudem vyrovnat, zatímco ona utíká od kruté reality k falešné pomoci fanatické sekty. Jelikož Koike ale v předchozí scéně spáchala sebevraždu, je jasné, že cesta úniku není řešením a Koike se tak vysmívá vlastně sama sobě.

6.2 Deformovaný prostor

Jak jsme si v předchozí kapitole ukázali, psychické problémy postav se u Sona v rámci syžetu mohou projevit vytvářením zvláštních prostorů – subjektivních vizí či snů, psychický stav člověka může ovlivňovat podobu tohoto prostoru, ale existuje i jiný způsob, jak pomocí práce s prostorem vyjádřit subjektivní prožitky postav, ovšem tentokrát přímo v prostoru, ve kterém se příběh odehrává. V okamžicích vrcholného psychického vypětí a stresu se některé aspekty prostoru mění a deformují tak, aby odpovídaly rozpoložení postavy. Tyto změny je někdy možné osvětlit pomocí realistické motivace, ale v mnoha případech se jedná spíše o čistý případ motivace umělecké.

Naprosto zřetelným příkladem jsou scény, v nichž je v rámci filmu *Strange Circus* poprvé zneužita postava literární Mitsuko. Její otec, ředitel školy si ji nechá zavolat k sobě do ředitelny, ke které vede bílá osvětlená chodba. Když Mitsuko z ředitelny vychází a kráčí chodbou zpět do třídy, je chodba rudá a její stěny jsou pokryté slizkým krvavým povlakem. Tato deformace prostoru chodby je spjata s psychickým stavem Mitsuko, jež si trauma z násilné deflorace spojuje s velkým množstvím krve – nejen že chodba je jí pokrytá, ale také Mitsuko si drží ústa, z nichž kape krev, kterou jako by zvracela. V tomto případě se jedná o extrémní verzi zájmového hlediska spojeného s perceptuálním filtrem. Ačkoliv se nejedná o subjektivní typ záběru, jelikož je Mitsuko přítomna v obraze, jsou změny v prostoru silně natolik subjektivní, že divák vidí chodbu tak, jak jej v daný okamžik vnímá postava Mitsuko. Opět je nutné si uvědomit, že zde se jedná o spisovatelskou fikci, jedná se tedy opět o interpretaci situace z pera Taeko, jež se domnívá, že tento okamžik zažila, ačkoliv to není pravda.

Analogický případ lze nalézt ve snímku *Pod vlivem lásky*, kde postava Yōko, vidí všude ve světě kolem sebe nebezpečí, jež představují především muži – Yōko byla totiž stejně jako Mitsuko a některé další postavy ze Sonových filmů zneužívána svým otcem. Toto nebezpečí se Yōko zjevuje v podobě

kulek létajících ve vzduchu kolem ní, opět je tak deformován prostor, ve kterém se pohybuje, tentokrát rojem kulek viditelných jen pro ni – jako by si nebezpečí reality byla vědoma jen ona. Obdobně se také jedná o silně subjektivní zájmové hledisko.

Deformovaný je také prostor ruin, ve kterých Mitsuko Ozawa ve *Vinou lásky* obsluhuje své zákazníky. Rozbořený dům nejenže symbolizuje pokroucený a traumatem zničený charakter Mitsuko (opět postavy zneužívané otcem!), ale je rovněž pravým opakem Zámku – ideálního „místa“, jež celou dobu hledala. Ve scéně, ve které je Mitsuko uškrcena se tento už sám o sobě deformovaný prostor dále mění – v okamžiku, kdy Izumi začíná Mitsuko škrtit se spouští prudký déšť, jež už dříve prokapával skrze děravou střechu. Prudký poryv deště sice lze realisticky osvětlit, ale jeho náhlý příchod naznačuje spíše uměleckou motivaci – divoké počasí zintenzivňuje už tak velmi dramatickou scénu vraždy.

6.3 Významově oddělený prostor

V Sonových filmech se objevují také prostory, jež jsou sice plnoprávnou součástí konzistentního fikčního světa, jsou však určitým způsobem ve vyprávění zdůrazněny, a to i dalšími prostředky než jen vlastní podobou daného prostoru. Jedná se o místa, jež mají pro postavy určitý význam, nebo se zde odehrávají klíčové části syžetu, přičemž důležitou roli hraje právě fakt, že se odehrávají na tomto místě.

Ve *Studené rybě* je takovým prostorem planetárium, jež má romantik a milovník astronomie Shamoto spojené s první schůzkou se svou současnou ženou Taeko. Zde se dokáže uklidnit a v klidu relaxovat při pozorování hvězd, jež jsou vzdáleny od jeho „pozemských“ problémů. Do planetária jede s Taeko poté, co by zatažen do první vraždy a kdy na něj jak vraždící pár, tak právník Tsutsui začínají vyvíjet psychický nátlak. Do planetária se společně s Taeko a Mitsuko dostává také ve svém snu, přičemž se jedná o

jediný případ, kdy jeho rodina působí harmonicky. Obdobnou roli, ačkoliv podstatně důležitější, hraje jezero v *Be Sure to Share*. Místo, na něž se otec chtěl vydat s Shiroem na ryby je také jakýmsi dokonalým místem relaxace, kde se uklidní a vyřeší všechny rodinné problémy, a kde otec se synem konečně zpečetí svůj vztah, jenž nebyl vždy úplně dokonalý. Prostor jezera tak nemá jen roli prostředí, ve kterém se děj odehrává, ale také symbolickou roli „prostředníka“ mezi Shiroem a jeho otcem. Jezero se zde stává cílem celého vyprávění, dostat se s otcem k jezeru je nutné pro jejich vzájemné smíření. Jak planetárium v *Studené rybě*, tak jezero v *Be Sure to Share* jsou prostory, jež fungují naprosto regulérně jako součást fikčního světa, přesto je zřetelně znát, že jejich význam ve vyprávění je různými prostředky vyzdvihován, přičemž se nejedná o prostředky stylové. Např. V *Be Sure to Share* je zobrazení jezera zcela v souladu s celkovým stylem filmu, jeho vzhled není navíc nijak impozantní či výjimečný – jedná se o menší, nepřilíh navštěvované jezero, u něž je rozbitá lavička. Zdůraznění se děje pomocí různých narativních prostředků – o jezeru se Shiro s otcem často baví, hledá jej na mapě, naráží na ceduli během své cesty autem apod.

Suicide Circle a *Pod vlivem lásky* nabízejí zhruba srovnatelné příklady prostorů, jež sice zapadají do konzistentního konceptu fikčního prostředí, přesto z něj díky různým prostředkům, v tomto případě i stylovým, vyčnívají a hrají důležitější roli, než ostatní místa, v nichž se fabule odehrává. V případě obou filmů se však jedná o poněkud neobvyklé lokace, jež mají přece jen dále od běžných míst jako je jezero či planetárium. V *Suicide Circle* se jedná o zákulisí koncertu skupiny Desert, kde v jevišti poloprázdného sálu sedí skupina dětí, stojících za sebevražedným boomem. Na jevišti nejdříve za zataženou oponou, poté uprostřed na otevřeném jevišti stojí Mitsuko. Celá situace je velmi neobvyklá, prostorové rozmístění vytváří dojem soudu, při němž je Mitsuko souzena dětmi, sedícími jako porota v hledišti. Ty navíc v sálu v okamžiku, kdy do něj Mitsuko vešla, ještě nebyly – objevují se až poté, co se zvedá opona. Děti postupně kladou Mitsuko otázky, jež mají rozhodnout, zda se i ona stane potenciálním sebevrahem. Děti jsou zobrazeny hledící přímo do kamery, stejně jako v jejich

protipohledu Mitsuko, jež nakonec ve zkoušce obstojí. Její tvář převážně snímaná v detailu má za sebou jen neosvětlený prostor jeviště, jež nechává vyniknout její částečně nasvícený obličej, jež tak vystupuje ze tmy a zdůrazňuje se tak dojem neurčitého prostoru, v němž je Mitsuko souzena. Konec rozhovoru s dětmi je znázorněn padající oponou. Sál, ve kterém byla Mitsuko souzena sice působil jako přenesení do jiného, alternativního prostoru, v němž je člověk zkoušen sám sebou (děti mohou i kvůli otázkám, které kladou vyjadřovat lidské svědomí), přesto jde o součást fikčního světa, ačkoliv neobvyklou.

Následující scéna, jež v podstatě protirečí předchozímu soudu, v němž Mitsuko přiznala „*spojení sama se sebou*“¹⁷⁰ a prokázala tak vůli žít, odhaluje prostor, jež náleží spíše do oblasti prostoru symbolického. V nízké rudé chodbičce klečí v řadě dívky, připravené nechat si sebrat kus kůže, mezi nimi i Mitsuko. Stojí zde předchozí skupina dětí a „kat“, jež dívky připravuje o jejich kůži. Na zemi běhají kuřátka. Do tohoto prostoru se dění přenáší bezprostředně po klesnutí opony, tedy není nijak vysvětleno, jak se zde všichni vzali¹⁷¹, a proč se Mitsuko dobrovolně vzdává kusu kůže – znaku, jež ji zařazuje mezi budoucí sebevrahy. Scéna končí pohledem na kruh dětí v temném prostoru, hledících na nasvícený pás kůží umístěný v jejich středu. Povaha spojení tohoto neurčitého prostoru s reálným světem je nejistá, může se jednat pouze o symbolický záběr, ukazující, že kruh sebevražd nikdy neskončí a že je již rozhodnuto o osudech dalších lidí.

„Pleasure room“, místo v němž řadí glam-rockový zpěvák a samozvaný „*Charles Manson informačního věku*“¹⁷² Genesis, je podobným prostorem stojícím mimo a přesto v rámci fikčního světa. Kōmori a její kamarádka sice netuší, jak se zde dostaly, jelikož byly uneseny, a netuší to ani divák, jelikož dané scény jsou filtrovány přes ni, ale spojení tohoto místa s „vnější“ realitou je potvrzeno v okamžiku, kdy Genesis udává vlastní adresu, aby mohl být

¹⁷⁰ Citace z filmu *Suicide Circle*.

¹⁷¹ V případě „dětského soudu“ vidíme zcela jasně cestu, kterou Mitsuko podnikla, než se zde dostala, což posiluje dojem, že se přes neobvyklost situace jedná o scénu odehrávající se zcela v rámci světa, v němž se odehrává většina děje.

¹⁷² Citace z filmu *Suicide Circle*.

dopaden. Dekadentní prostor staré bowlingové haly osvětlené neonovými světly, kde se po zemi zmítají v prostěradlech zamotané dívky a kde řádí podivný hudebník vyžívající se v estetizaci smrti¹⁷³, se jistě zdá být mnohem pochopitelnějším zdrojovým místem sebevražedné mánie, než spolek nevinných dětí a popová dívčí skupina. Zpočátku toto místo svou bizarností opravdu působí jako odtržené od reality, později je ale jeho zasazení do primární fikční reality shazuje celou Genesisovu identitu, jež byla založena na záhadnosti a mystifikaci – v okamžiku, kdy policie do najednou velmi konkrétního prostoru vtrhne a Genesisu zatkne, se celá tato konstrukce rozpadá, a přestože byla zadržena osoba údajně zodpovědná za sebevražednou máni, divák to nutí se zamyslet, zda její zdroj neleží přece jen jinde. O to více šokující je scéna, ve které jsou zdánlivě nevinné děti v řádně osvětleném sále připraveny odsoudit člověka k sebevraždě.

Ústředí Církve Zero v *Pod vlivem lásky* je zcela konkrétně zasazeno do kontextu Tokia – hlavní hrdina Yū se kolem budovy v rámci filmu několikrát pohybuje. Přesto jakmile se v dramatickém finále dostává dovnitř, působí to, jako by vstoupil do jiného světa. Zatímco spodní patra vypadají jako běžná administrativní budova, jakmile se Yū dostane do podlaží, v nichž se objevují asimilovaní členové Církve Zero, ocitá se v bílém prostředí, jež navozuje dojem blázince, nejen kvůli až nemocniční čistotě, ale hlavně kvůli lidským postavám, jež se zde objevují. Členové sekty vypadají, jako by byli naaranžováni do živých obrazů – příliš se nepohybují a zaujmají neobvyklé pozice. Ačkoliv Yū zde zběsile pobíhá, navíc převlečený za Sasori v černém oblečení, tedy v přímém kontrastu s bílým oblečením členů církve, nikdo na něj nereaguje. Bílá místnost, v níž dojde ke konfrontaci Yūa s jeho rodinou, Yōko a především Koike, má uprostřed ostrůvek s nízkým jídelním stolem kotatsu a Yūova rodina a Koike s jejími dvěma pomocnicemi spolu u stolu jedí. Celá scéna je svou chladnou čistotou zcela izolovaná od vnějšího světa nečlenů církve, čímž kontrastuje s okolním světem. Scény v ústředí Církve

¹⁷³ Genesis ve své písni mimo jiné zpívá, že „*chce zemřít jako Johanka z Arku v Bressonově filmu.*“ Citace z filmu *Suicide Circle*.

Zero jsou stavěny i na dalších kontrastech, které budou představeny v následující kapitole.

Pokud uvažujeme o filmovém prostoru, obvykle tím, myslíme ten, ve kterém se odehrává základní děj. Jak jsme si však v této kapitole ukázali, Sono nejenže v některých případech tento prostor modifikuje či významově zdůrazňuje, ale vytváří také do konzistence fikčního světa nezapadající, tento svět rozšiřující, prostory. Takovými jsou symbolické prostory, jež jsou nejčastěji psychologicky motivované – jako sny, představy či halucinace, a jež rozšiřují význam některých scén nebo jsou odrazem psychického stavu postav. Dalším typem je deformovaný prostor, jenž je sice právoplatnou součástí fikčního světa, ale je pozměňován a doplňován neobvyklými elementy, nejčastěji opět v souvislosti s psychickým stavem hlavních hrdinů. Sono ne zcela běžným způsobem pracuje také se základním prostorem, v němž se odehrává fabule. Význam určitého prostoru může být v rámci syžetu různými prostředky zdůrazňován a jedná se často o relativně neobvyklá místa, která ačkoliv jsou součástí fikčního světa, působí jako by částečně stála mimo něj.

7 Scény stolování jako dramatický vrchol

Jedním ze základních témat, jež se Sono ve své tvorbě zabývá, je narušení mezilidských vztahů, a jejich vliv na lidskou psychiku, ale také ve větší měřítku na celou společnost. Primárně se věnuje především vztahům v rámci rodiny, jež je základním kamenem japonské společnosti, a harmonické rodinné prostředí je společenským ideálem, ke kterému jsou lidé v Japonsku různými sociálními tlaky vedeni. Role v japonské společnosti jsou striktněji vymezené než v západním prostředí a na Japonce jsou tak kladeny mnohem větší nároky, jimž je těžké za každou cenu dostat. Tato vynucená harmonie pak může být jen vnějším obalem, pod nímž se skrývají problémy – od neschopnosti komunikace, nefunkčních vztahů až po agresivitu či abnormální sexuální chování v rámci rodiny. Právě odhalování problémů pod zdánlivě dokonalým povrchem japonské společnosti, je náplní mnoha Sonových filmů, ať už hraje ústřední či pouze doplňující roli.

V této kapitole se blíže zaměříme na některé nejvýraznější scény rodinného stolování, jež jsou pro Sono velmi typické a v různých obměnách se opakují v několika filmech. Kultura stolování je v Japonsku důležitá a jedná se o okamžik, kdy rodina nejvíce přichází do vzájemného kontaktu, právě proto je vhodným okamžikem, v němž se projevuje charakter dané filmové rodiny, Sono jej ale používá také jako dramatický střed či vrchol vyprávění. Kolem rodinných večeří se odehrávají zlomové momenty, po nichž dosavadní stav věcí už nemůže být dále zachován a následuje obrat v dění, které pak dále graduje, nebo se jedná o vyvrcholení celého syžetu. V této kapitole si proto ukážeme některé příklady takovýchto scén, jež jsou v některých případech velmi podobně znázorněny a jedná se tak o určitou Sonovu autorskou značku.

7.1 Scény stolování v *Studené rybě*

Ve snímku *Studená ryba* se objevují hned dvě scény, v nichž rodina jí spolu. Tyto dvě scény proti sobě postaveny tvoří kontrast, v němž se projevuje změna, jež se udála s hlavním hrdinou Shamotem. První scéna slouží jako expozice a seznámení s rodinou nenápadného prodavače tropických rybiček, slouží tedy k jejich charakterizaci. V úvodní scéně filmu vidíme Shamotovu otráveně přežvykující manželku Taeko, jak v supermarketu sesypává do košíku produkty, které jí zrovna padnou pod ruku, pak v detailech vidíme, jak vše přihřívá v mikrovlnce a chystá takovým způsobem, aby nešlo poznat, že jídlo ve skutečnosti nevařila. Následuje krátkým černým záběrem a ostrým stříhem oddělená scéna, jež ukazuje Shamotovu rodinu sedící u stolu, nejprve v celku, poté v polocelcích zabírajících jednotlivé členy rodiny – Shamota, Taeko a dceru Mitsuko. Nikdo se spolu nebaví, všichni se dívají dolů, Mitsuko si čte časopis. Dceři náhle zazvoní telefon a baví se se svým přítelem, poté odchází. Jak Shamoto, tak Taeko se na ní odmítavě podívají, ale ani jeden nereaguje a pokračují v tiché večeři ve dvou.

Sono v této scéně, v níž jediným mluveným okamžikem je telefonát dcery Mitsuko, nechává promlouvat pouze obrazová vodítka, jež jsou však natolik výmluvná, že skrze ně divák o vztazích v rodině získává poměrně jednoznačné informace – Taeko její rodina nestojí ani za to, aby jim uvařila pořádné jídlo, pasivní Shamoto není schopen svou dceru i přes zjevné vnitřní odsouzení jejího chování ani pokárat, Mitsuko evidentně prochází rebelským obdobím a rodina je pro ni natolik podružná, že je schopná bez jakéhokoliv odůvodnění odejít uprostřed rodinné večeře. Mezi všemi členy rodiny navzájem je patrný chladný odstup a naprostá absence komunikace během jídla naznačuje špatné vztahy. Ačkoliv však dochází k charakterizaci současného stavu rodiny, existují zde již v úvodu kauzální mezery – divák netuší, proč jsou rodinné vztahy tak chladné. Jedná se však o mezery pouze dočasné.

V následujícím dění je Shamoto vystaven silnému psychickému nátlaku ze strany konkurenčního prodejce tropických ryb, dominantního, ale pragmatického Muraty, jenž jej zatáhl do vražd, které už delší dobu provádí, aby se zbavil konkurence. Ten také obere Shamota jak o jeho dceru, z níž udělá svou zaměstnankyni, tak částečně o manželku, na níž si vynutí pohlavní styk. Shamoto pak pod tlakem těchto událostí zcela změní svůj postoj a jeho dosavadní ignorace problémů a neschopnost je řešit, je vystřídána napodobováním Muratových bezskrupulózních metod.

V druhé scéně, jež se odehrává u rodinného stolu, dochází ke střetu „nového“ Shamota s jeho rodinou. Nečekaně agresivní Shamoto vtrhne do kuchyně, donutí Taeko uvařit jídlo a pošle Mitsuko, aby se šla převléknout z úboru, jež nosila jako Muratova zaměstnankyně. Opět následuje ostrý střih, kratičkový černý záběr a přes další ostrý střih se objevuje obraz rodiny u jídelního stolu. Zde je kopírován způsob snímání i zásadní okamžiky úvodní scény. Rodina společně jí, ale nemluví, usmívající se Shamoto však vyhledává oční kontakt s ženou a dcerou, jež se na něj dívají zděšeně, respektive znechuceně v případě Mitsuko. Jakmile zazvoní telefon Mitsuko a začne se domlouvat s přítelem, Shamoto jí nejprve varuje, aby toho nechala, a poté ji uhodí. Prchající Mitsuko před domem zbije, stejně jako jejího přítele. Mitsuko v bezvědomí dotáhne do domu a vrací se ke stolu. Taeko donutí sednout si k němu ke stolu, ale téměř okamžitě se jí začne ptát na její sexuální styk s Muratou a stejně jako Mitsuko ji napadne, a posléze znásilní.

Shamoto v dané scéně ukazuje extrémní projev zájmu o vlastní rodinu, což dokazují o pokusy o úsměv během rodinné večeře. Shamoto sice má touhu starat se o svou rodinu, ale kvůli své submisivní povaze nebyl schopen s nimi navázat jakýkoliv kontakt. V podstatě tak zcela popřel svou roli dominantního rodinného patriarchy, jež je v Japonsku stále převládajícím modelem mužské role. Do této role se dostává v závěrečné části filmu, Sono však evidentně kritizuje obě krajní polohy – jak zbabělost a absenci jakékoliv životní aktivity, tak arogantní a bezohlednou dominanci, jež se Shamoto naučil od Muraty. Zatímco první poloha je Shamotovi patrně vrozená, jelikož

nikde nejsou naznačeny okolnosti, jež by se jeho povahu zásadně formovaly, druhá poloha je psychickou reakcí na prodělaný stres. V jeho filmovém charakteru tak existuje výchozí bod, jenž je zachycen v úvodní scéně, když nedokáže nijak reagovat na dceřino chování. Z tohoto bodu se pak dostává do stavu, v němž se nachází v druhé scéně u jídla, divák tedy může zcela zřetelně zaznamenat jeho proměnu právě proto, že částečně kopíruje úvodní scénu a ukazuje stejnou situaci, která však vyvolá odlišnou reakci. Zároveň je evidentní že jediný, kdo proměnou prošel, je Shamoto – Taeko a Mitsuko reagují v obou scénách podobně, ačkoliv na ně také v průběhu fabule působily neobvyklé podněty, ať už se jedná o sexuální zneužití, respektive práci v Muratově obchodě.

Tyto dvě scény mají tedy ve vyprávění hned několik rolí. Úvodní scéna slouží k charakterizaci rodiny, ale také jako základ pro srovnání s druhou scénou rodinného stolování. Ta je jedním z dramatických vrcholů celého příběhu, respektive součástí celého řetězce scén, jež jsou vyvrcholením filmu. Základem filmu je sice Shamotova proměna, ta je ale důležitá právě ve vztahu k jeho rodině, a v této scéně se transformace Shamotova postoje k jeho vlastní roli a k rodině naplno projeví.

7.2 Scéna odpoledního čaje ve *Vinou lásky*

Vinou lásky obsahuje scénu u jídelního stolu, jež sice nesplňuje základní charakteristiku tohoto typu scén, jelikož u stolu nesedí jen rodinní členové, ale také osoby, jež jsou vnějšími pozorovateli konfrontace matky a dcery, přesto však ji zde lze zařadit, protože stejně jako v předchozím případě je zde nástrojem deskripce vztahu rodinných příslušníků. Podivné scéně u šálku čaje jsou přítomny obě hlavní hrdinky, Izumi a Mitsuko, pasák Kaoru a především matka Mitsuko, jež se zde ve vyprávění objevuje poprvé. To ona je hlavním aktérem této scény – s úlisným úsměvem vypráví ostatním přítomným o své dceři, která je podle ní perverzní, a narušuje pověst její rodiny, stejně jako kdysi její otec. Ačkoliv se Mitsuko i její matka na sebe

usmívají, a jejich vzájemná nenávisť nejde zcela vytušit z jejich výrazů v obličejích, protože se obě snaží zachovat příjemný výraz ve tváři, projevuje se v konverzaci, jež však sestává hlavně z monologu matky Mitsuko a jen řídkých reakcí Mitsuko či Kaorua. Většina záběrů v rámci této scény zaměřuje na obličej všech zúčastněných a pozoruje jejich výrazy, jež jsou částečně v rozporu s tím, co je především matkou Mitsuko vyprávěno. Zároveň se soustředí na reakce Izumi, jež tuto podivnou situaci patřičně nechápe.

Vztah matky s dcerou je zde charakterizován právě pomocí hry kamerových detailů na obličej vyprávějící matky a téměř celou dobu mlčící Mitsuko. Její obličej je snímán z mnoha úhlů a kamera tak sleduje každé pnutí v jejím obličejích, takže divákovi je jasně předána zpráva, že ačkoliv se Mitsuko snaží zachovat patřičné chování v dané situaci, je velmi rozrušená, což dokládá i okamžik, kdy pokládá hrnek s kávou na podšálek a chvěje se jí ruka. Strojená scéna pak končí jakoby žertovnou debatou mezi Mitsuko její matkou a Kaoruem, jejíž předmětem je zabití Mitsuko i její matky, aby jejich rodinná čest nemohla být už dále zneuctěna. Tento okamžik je ovšem ozvěnou věcí budoucích, jelikož bude skutečně Mitsuko zabita.

Tato scéna má ale nejen význam jako prostředek k vykreslení nefunkčního vztahu mezi Mitsuko a její matkou, ale rovněž jako první odhalení pravé osobnosti Mitsuko. Ta byla dosud prezentována jako sebevědomá, rozhodná žena, a nekritická Izumi ji bere jako vzor dokonalosti, a jelikož je dění filtrováno přes ni, má tento dojem částečně i divák, přestože je pravděpodobné, že žena natolik inteligentní jako Mitsuko by se nestala bezdůvodně prostitutkou. Teprve tato scéna odhaluje, že důvod, proč se dala na dráhu sexuální pracovnice, leží v rodině, konkrétně v nenávislném vztahu s matkou a v naopak abnormálně blízkém vztahu k zesnulému otci. Jedná se tedy o scénu, jež narušuje dosavadní prezentaci postavy Mitsuko a nutí diváka přehodnotit jeho chápání této postavy.

7.3 Scény stolování v *Pod vlivem lásky*

V *Pod vlivem lásky* se objevuje větší množství scén u jídelního stolu, jež slouží k znázornění vztahů v rodině. V úvodní kapitole je pomocí scén u rodinného stolu ukazována změna vztahu Yūa s jeho otcem – od harmonického jídla s tehdy ještě živou matkou, jež je však narušeno prvními projevy její nemoci, přes poklidné společné večeře Yūa s jeho otcem, až po narušení rodinné idyly příchodem Kaori a depresi, jež na otce padne po jejím odchodu. Prostředkem k této charakterizaci není jen chování a konverzace u jídla, ale také modlitba před jídlem, jež se mění ve frašku za přítomnosti Kaori, či naopak chybí po jejím odchodu, protože otec přestane téměř mluvit, ale také mnohem později, když otec modlitbu zcela odmítá, protože jeho kněžský stav mu brání vzít si Kaori, jež na něj kvůli tomu čím dál tím víc tlačí. Jakmile otec Yūa opustí, novou rodinou se mu stávají jeho kamarádi a u jídelního stolu se tak schází s nimi, přičemž jídlo převážně nahrazuje alkohol. Změnu u otce, jež se opět dal dohromady s Kaori signalizuje jeho návrat domů – a k jídelnímu stolu. K rodinným večeřím se tak přidává nejen Kaori, ale nyní i Yōko, její nevlastní dcera, později také náborářka do Církve Zero Koike, jež vztah Yūa s jeho rodinou zcela zničí.

Scény u rodinného jídla pochopitelně nejsou jediným prostředkem charakterizace rodiny, ale neustále opakování v zásadě stejné a velmi jednoduché situace, jako je jídlo, zdůrazňuje změny, jež se v rodině odehrávají – každá odchylka od normálu je zde totiž okamžitě vidět. Nejedná se tudíž o charakterizaci ve smyslu expozice, kdy se dozvíme základní informace důležité pro následující dění, ale o zachycení vývoje vycházejícího, z opravdové expozice, již jsou první scény stolování. Jedná se v podstatě o podobný případ jako u *Studené ryby*, zde je ale podobných scén mnoho a zachycení změn je více pozvolné, kdežto v *Studené rybě* obě scény tvoří radikální kontrast, dvě protikladné polohy, což také dokládá zásadní význam těchto scén, kdežto v *Pod vlivem lásky* se jedná pouze o jeden z mnoha prostředků, jež divákovi pomáhají pochopit vývoj rodinných vztahů.

Poslední scéna rodinného jídla v *Pod vlivem lásky* má také kontrastní charakter, avšak odlišný od toho ve *Studené rybě*. Daný kontrast se totiž odehrává přímo v rámci scény. Pomocí křížového střihu jsou zde spojeny dvě roviny – Yūova infiltrace do hlavního sídla Církve Zero a společné jídlo Yūovy rodiny s Koike a jejími přísluhovačkami, které se na konci propojí v okamžiku, kdy Yū vrazí do místnosti, kde jídlo probíhá. Akční záběry, ve kterých Yū napadá ochranku a probíhá prostorami ústředí Církve, se střídají se záběry na idylické záběry stolování, v nichž se všichni smějí a užívají si společné jídlo. Vytvářený kontrast je poněkud paradoxní, protože divák nemůže onu idylu vnímat jako pravou, jelikož z dosavadních informací podaných v rámci syžetu ví, že církev funguje na velmi pochybných morálních principech a toto štěstí je jen iluzí, kterou členům vnucují, aby je obrali o jejich finance. Dosud značně naivní a až dětsky nevinný Yū zde sice používá násilí, aby dosáhl svého, scéna je ale zobrazena jako pocta exploitation¹⁷⁴ filmům a díky její extrémní stylizaci zahrnující neobvyklé prostředí (jak bylo již v předchozí kapitole popsáno), bitvy s katanami, záběry na obrovskou skupinu ochranky utíkající po schodech či přehnané gejzíry krve, jež ostříkují sněhově bílé zdi, není možné Yūovo chování odsoudit jako nepatřičné, protože přestože je závěr v podstatě tragický, divák již ví, že svět, ve kterém se celé dění odehrává, je značně pokroucenou vizí skutečného světa a do reality má daleko (přestože takto komentuje reálné problémy). Yūovo extrémní chování je tak zcela v harmonii s vyprávěcím tónem celého filmu, jež si bohatě vypůjčuje také z mangy a anime, jeho chování tedy jen stěží může diváka donutit, aby díky tomuto změnil své chápání této postavy. Nepatřičné se zdá právě ono poklidné stolování, které děsí, protože vyvolává dojem klidu, ačkoliv se blíží obrovská tragédie. V okamžiku, kdy Yū vtrhne do místnosti, kde společné jídlo probíhá, se totiž naplno projeví falešnost celé situace, zejména díky chování Koike, jež z milé společnice okamžitě přepne do polohy dominantní diktátorky.

¹⁷⁴ Toho je mimo jiné dosaženo také tím, že hlavní hrdina Yu se převléká za Sasori, tedy hlavní postavu ze série exploitation filmů ze 70. let o vězenkyni Sasori (sasori znamená škorpión), viz např. *Joshuu 701-gō: Sasori* (1972), *Joshuu sasori: Dai-41 zakkyo-bō* (1972), *Joshuu sasori: Kemono-beya* (1973) ad.

7.4 Scéna rodinné večeře jako dramatický vrchol

Večeře u Noriko

Zásadní roli hraje rodinná večeře ve filmu, v němž se tato scéna dostala přímo do názvu filmu. *Večeře u Noriko* nabízí až surrealistickou večeři u rodinného stolu, jež je dlouhým finále tohoto filmu, jež navíc různými vyprávěcími prostředky střídá chvíle gradujícího napětí s dočasným uvolněním. Scény plné vypjatých emocí jsou střídány se zdánlivě banálními okamžiky uklidnění – otcovo první předstoupení před jeho dcery, jeho napadení Kumiko, a posléze bitka a masakr celé ochranky přerušují okamžiky, ve kterých Kumiko leží na zemi a pozoruje měsíc nebo Noriko, hledící z okna fantazíruje o své bývalé kamarádce s přezdívkou „Mandarinka“, jež se před ní objevuje v zahradě. Tyto odbočky od hlavního dění v pokoji narušují plynulé dění a vzniká kvůli nim obrovské množství kauzálních mezer, jež jsou hned ale většinou opět zaplňovány. Dění navíc pomalu ztrácí jakoukoliv realistickou motivaci. Ačkoliv v pokoji jsou stále mrtvoly a na zdech je krev, rodina pod vedením Kumiko hrající roli matky, jež se vzpamatovala z Tetsuova napadení pokračuje v přípravách večeře, jako by se nic nedělo, přičemž je opět přerušena ve scéně, v níž se členové rodiny baví o možnosti společné sebevraždy. Dochází tak ke katarzi v rámci rodinných vztahů a krvavá odbočka s ochrankou sloužila pouze k ještě většímu vyhocení již tak dost vyhocené situace, aby pak mohla přejít ostrým zlomem do rodinné idyly.

Sono zde poprvé využil stříhový postup, jenž se pak objevuje i ve *Studené rybě*. Scéna, v níž Yuka s nožem v ruce s brekem prosí o prodloužení času, jež si Tetsu objednal u Kumičiny agentury, je ostře ukončena a po černém záběru následuje ostrý stříh na rodinu sedící u stolu a večeřící. Tento eliptický postup vytváří zřetelnou časovou i kauzální mezeru, která již nikdy není zaplněna a scéně tak dodává symbolický význam, posílený ještě tím, že místnost je najednou čistá a mrtvá ochranka zmizela. Rodina se mezi sebou zpočátku vesele baví o banálních věcech, především o jídle samotném, později Tetsu svou rodinu přesvědčuje, že musí ve svých

vztazích začít znovu od začátku. Následuje další eliptický skok na záběr, v němž rodina večeři končí. Problém byl evidentně vyřešen a večeře tedy může spět ke konci.

Komplikovanou stavbu celé scény ještě narušují mnohé odbočky mimo dění v samotném pokoji. Kumiko vzpomíná na své zážitky s dívkami z agentury, Tetsu si vybavuje svůj rozhovor s mladíkem s kavárny, Noriko vzpomíná, jak s Mandarinkou chodila do školy. Během celé večeře se navíc střídají různá hlediska, což ještě více fragmentuje vyprávění. Vodítka, jež zde Sono divákovi předává, jsou sice sestavena do velmi neobvyklé struktury, jež pouze dokládá modulární podobu jeho narativů, nedá se ale říci, že by byla přehnaně matoucí, co se významu týče. Ačkoliv tedy divák není schopen na základě těchto vodítek přesně sestavit fabuli, toto ani není hlavním cílem při pozorování tohoto typu filmu. Důležitá je zde myšlenková stavba a poselství filmu, jež skrze ne zcela dějově jednoznačné scény jasně vyplývá najevo.

7.5 Rodinná debata u stolu v *Suicide Circle*

Za zmínku stojí i setkání celé rodiny detektiva Kurody u jídelního stolu v *Suicide Circle*, přestože se nejedná přímo o scénu společného jídla, jídelní stůl je ale zde opět ukázán jako centrum rodinného života. V dané scéně večer detektiv Kuroda svolává rodinu poté, co musel vyšetřovat sebevraždy v metru. Jak jeho děti, tak manželka ale upírají svou pozornost na televizi, v níž běží videoklip skupiny Desert. Kuroda nakonec pokus o rodinnou debatu vzdává a také se dívá na televizi. V této jediné scéně je vyjádřena snaha Kurody s rodinou komunikovat, tato však nenachází úrodnou půdu a Kuroda stejně jako celá rodina upadá do transu z televizního vystoupení dívčí skupiny, které jejich vzájemný kontakt zcela utlumila. Přitom na první pohled se nezdá, že by vztahy mezi členy rodiny byly špatné, spíše jsou si natolik vzdáleni, že mezi nimi neexistuje žádný řádný emocionální vztah. Scéna večeře je snímána ze strany, kde je umístěna televize, takže členové

rodiny hledí směrem ke kameře, zcela odvráceni od otce, jež se pokoušel po těžkém dni najít útěchu u rodiny.

Jak jsme viděli, v Sonových filmech hrají scény rodinného stolování velmi důležitou roli. Mohou být určitým druhem expozice – slouží k charakterizaci rodiny, jejích členů a především jsou v nich jasně patrné vztahy panující mezi členy rodiny. Společné jídlo je totiž okamžikem, kdy se celá rodina schází a dochází ke konfrontaci všech jejích členů, proto se tento typ scén v několika případech stává rovněž dramatickým středem celého vyprávění nebo zlomovým okamžikem, od něhož vyprávění dále graduje.

8 Komplikované narativy a sociální realita

Dosud se tato práce věnovala analýze Sonových filmů jako komplikovaných narativů, poté jsme se věnovali některým konkrétním postupům, jež filmy pomáhají jako komplikované narativy formovat, konkrétně využití kapitol, voice-overu a hlediska, práci s prostorem a možností jeho rozšíření do symbolických rovin, jeho psychologicky motivované deformaci či významovému zdůraznění určitých částí filmového prostoru pomocí různých narativních prostředků. Nakonec jsme se dostali až k typickému typu scény, jež je těsně spjata s všudypřítomným tématem Sonových filmů. Krize instituce rodiny, jež se nejzřetelněji projevuje právě v rámci scén rodinného stolování, je tématem, jež se objevuje u mnoha japonských režisérů, nejen u Sona.

Podobně jako se mění sociální realita, mění se také umělecké formy, což pochopitelně platí také o formách narativních. Pokud si vezmeme komplikované narativy jako jeden z aktuálních vývojových trendů v oblasti narace, bylo by přínosné poznat, jakým způsobem se tyto formy vyvíjely a jak pomáhaly k reflexi různých témat. Jelikož zachycení rodinných vztahů je jeden z oblíbených námětů v japonské kinematografii, bylo by přínosné komparovat, jakými narativními postupy bylo toto téma zpracovááno ve filmech jiných japonských režisérů. Nabízí se především Yasujirō Ozu, proti jehož chápání rodiny, ale také způsobu zpracování tohoto tématu v narativu se Sono v rozhovorech tak často vymezuje¹⁷⁵, či srovnání s tvorbou dalších současných japonských režisérů, v jejichž tvorbě lze také najít prvky komplikovaných narativů. Bohužel taková komparace silně přesahuje rozsah této práce, proto ji necháme jako námět k dalšímu výzkumu v této oblasti a v této závěrečné kapitole se zaměříme především na zobecnění Sonových

¹⁷⁵ Viz s. 31, dále např. se Sono ke svému vztahu k Ozuovi vyjadřuje viz cit. 92.

narativních postupů a způsobů, jakými reflektuje instituci rodiny, potažmo s tím související postavení jedince ve společnosti.

8.1 Sociální realita – japonská rodina

V posledních dekádách prochází instituce rodiny v Japonsku výraznými změnami. „Od počátku éry Meiji (1868-1912) se idea „japonské rodiny“ stala předmětem státního zájmu při ustanovování modernizovaného národa. (...) Od této éry byly rodiny v Japonsku formovány potřebami státu, ale jejich skutečné podmínky leží v realitě často velmi odlišné od té předpokládané – nebo požadované – tvůrci těchto potřeb.“¹⁷⁶ Ačkoliv je tedy rodina stále chápána jako základní stavební kámen japonské společnosti, situace se postupně vyvíjí, a podoba japonské rodiny a role v ní se razantně mění.

Po konci 2. světové války došlo ke změně chápání rodiny, do níž již nebyli přímo zahrnuti prarodiče¹⁷⁷, ale přecházelo se spíše k západnímu formátu nukleární rodiny. Ženy dostaly možnost pracovat, a ačkoliv jich stále bylo zaměstnáno poměrně malé množství, jejich důležitost ve veřejném životě díky tomu začala pomalu stoupat. To ovšem oslabilo pouta japonské rodiny, jež byla do té doby velmi silná. Pokud tradiční model předpokládal, že otec je hlavou rodiny a pracujícím živitelem a matka se stará o děti a domácnost, začátek 90. let znamenal další výrazný zlom pro tento model. Se splasknutím ekonomické bubliny zmizela jistota celoživotního zaměstnání pro velké množství pracovníků, ztráta práce pak vedla v mnoha případech k depresi a alkoholismu. Roli živitele pak byly částečně nuceny nahradit ženy, jejichž povinnosti teď ještě více sahaly od práce, po starosti o děti a domácnost, zatímco celý den pracující otcové trávili s dětmi jen

¹⁷⁶ WHITE, Merry. Change and Diversity in the Japanese Family. In LYON BESTOR, Victoria – BESTOR, Theodore C. – YAMAGATA, Akiko (ed.). *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*. New York: Routledge, 2011, s. 129. ISBN 978-0-415-43649-6.

¹⁷⁷ Na toto poukazuje např. Ozu v *Příběhu z Tokia* – prarodiče již nejsou chápány jako základní součást rodiny, jejich děti nemají čas se o ně starat kvůli pracovní vytíženosti.

víkendy.¹⁷⁸ Rozvoj výpočetní techniky navíc převzal velkou část edukační role a zdroje informací, jež do té doby zastávali především rodiče, což patrně přispělo k snížení množství kontaktu mezi rodiči a dětmi, zároveň dopomohlo k špatné socializaci dětí, především jedináčků, a vzniku fenoménů jako jsou extrémní *otaku* či *hikikomori*.¹⁷⁹

S narušením tradičního modelu japonské rodiny došlo také ke změně postavení jedince ve společnosti, změnily se společenské podmínky především pro uplatnění žen v zaměstnání¹⁸⁰, jelikož nyní dostaly rovněž možnost budovat kariéru, přestože pro ně stále existují různá omezení a ty, které si zvolí kariéru před rodinou, jsou často kritizovány za vyhýbání se své společenské roli a je jim dáována zodpovědnost za klesající porodnost v Japonsku. V rodině pak matky převzaly zodpovědnost za finance a pozice otců jako hlavy rodiny se mění, ačkoliv jsou stále těmi, kdo přináší do rodinného rozpočtu rozhodující příjmy. Všechny tyto vlivy se postupně projevují určitou fragmentarizací rodiny.¹⁸¹ Sonovy filmy, vznikající v této změněné společenské realitě, ukazují možné negativní důsledky, jež razantní změny mohou mít na stabilitu rodiny.

8.2 Zachycení japonské rodiny v narativu

Sono se ve svých filmech zaměřuje na obyčejnou rodinu, jež staví do extrémních situací, přičemž jeho řešení konfliktních situací není v rámci celé jeho tvorby vyhraněně pesimistické či optimistické. Někdy situace dopadne dobře a rodina ve zkouškách obstojí, jindy je situace zničí či rozdělí. Přestože jeho vidění současné společenské situace není příliš pozitivní, snaží se hledat východiska ne na celospolečenské úrovni, ale právě na

¹⁷⁸ Viz WHITE, cit. 176, s. 136.

¹⁷⁹ Tamtéž, s. 134.

¹⁸⁰ V roce 1986 vznikl zákon zaručující ženám právo na stejné platové podmínky na stejné pracovní pozice jako mužům, přesto se však ženy stále setkávají s útlakem a obtěžováním v práci, jelikož tento zákon není dostatečně uplatňován. Tamtéž, s. 135.

¹⁸¹ Tamtéž, s. 136.

úrovni vztahů s nejbližšími lidmi, jež dokáže každý jedinec částečně ovlivnit sám.

Sono se věnuje také neúplným rodinám, primární je u něj téma vztahu jednoho z dětí s jedním z rodičů. Nejčastěji to bývají otcové s dcerami, ale objevuje se i několik dalších případů (vztah otce se synem, i matky s dcerou¹⁸²). Jeho zájem o charakter vztahů v rodině se týká především schopnosti vzájemné komunikace, porozumění jeden druhému a nalezení rovnováhy mezi schopností přizpůsobit se ostatním členům rodiny a prosazením svých vlastních potřeb, jako problém Sono vidí přílišnou sobeckost, ale také pasivitu. S tím souvisí i postavení jedince ve společnosti. Sono se staví na stranu těch, kteří prosazují své vidění světa v případě, že je jejich chování logicky opodstatnitelné, přestože tím poruší společenskou normu.

Zabývá se také psychikou těch, jež poznamenala rodinná krize, a zkoumá, jak toto ovlivnilo jejich osobnost a identitu. Sonovy postavy často vlastní identitu teprve hledají, ta se často formuje v průběhu vyprávění. Mnohdy postavy svou identitu dočasně či trvale ztrácejí, nahrazují ji jinou, vymyšlenou, objevuje se motiv alter ega a dvojnictví. Ztracené postavy jsou často vedeny někým na první pohled schopnějším a zkušenějším, ve výsledku se pak ale ukazuje, že dané postavy mají ještě větší psychické problémy. Ten, kdo byl ze začátku veden tak musí sám hledat sílu, aby dokázal najít svou vlastní identitu či překonat obtížnou situaci.

8.3 Vztah sociální reality, lidské identity a narativu

Fragmentárnosti rodiny a neurčité lidské identitě, tedy Sonovým ústředním tématům odpovídají narativní postupy, jež jsme dosud rozebírali. Narativ se rozpadá na oddělené části, jež jsou však mezi sebou spojeny kauzálními i

¹⁸² Reflexe vztahu matky se synem se věnuje pouze jediný film a to velmi okrajově. V *Pod vlivem lásky* dostává mladinký Yu od své umírající matky úkol najít si svou ideální dívku – Marii. Toto poslední matčino přání na něj však má velký vliv.

časovými vazbami (i když mohou být někdy ne úplně jasné). Podobně se v Sonových narativech rozpadají rodinné a mezilidské vztahy, přesto však mezi nimi určité vazby stále existují. Stejným způsobem je v jeho filmech strukturována i lidská identita – spojení člověka s jeho individuálními charakterovými vlastnostmi a emocionálními stavy je narušeno, ale ne zcela ztraceno, a v závěru filmu, v okamžiku, kdy jsou odkryta všechna vodítka nutná k odhalení fabule, je pravý stav věcí odhalen, ne vždy je však možný návrat k původnímu stavu.

Ačkoliv v některých případech se Sono staví na stranu některých postav tím, že proti nim postaví antagonistu, jenž je pouze schematickou postavou a jeho role v příběhu je pouze spouštěč konfliktu, běžně nehledá konkrétního viníka, ale ukazuje chyby u všech zúčastněných, ale také v sociálním prostředí, ve kterém žijí a které je formovalo. Využívání kapitol svázaných s různými postavami a střídání voice-overů a hledisek slouží k tomu, aby divák poznal všechny zúčastněné postavy a pochopil jejich motivace, i když díky implikovanému autorovi může vyjít najevo, že to, co dané postavy říkají, je sice z jejich pohledu oprávněné a logické, ale ve skutečnosti divák chápe, že jejich uvažování je mnohdy scestné. U postav, jež mají charakter manipulátora a výrazně narušují osudy dalších postav, pomalejší a odkládané prokreslení motivací pomáhá upozornit na ty nejzásadnější problémy, jelikož identita a psychika těchto postav už byla natolik poznamenána, že pro ně není cesty zpět. Navíc právě skutečnost, že narušení jejich psychiky vychází najevo jen velmi pozvolna a naplno se projevuje až v závěru, jen dokazuje, že ty největší problémy zůstávají schované pod povrchem a jsou potlačovány a zatajovány, což samozřejmě neplatí jen v stavbě syžetu, ale také v sociální realitě.

Zdá se tedy, že komplikované narativy jsou ideálním prostředkem k zachycení současné japonské sociální reality, jež je ovlivňována nejen dynamickými změnami společenských rolí, ale také kvůli všudypřítomné výpočetní technice, jež sice poskytuje velké množství informací a rozšiřuje společenské sítě, ty jsou ale odlišného charakteru. Lidská zkušenost je

fragmentována a člověk obývá různé virtuální prostory. Ty se v Sonových narativech objevují přímo, když postavy využívají internet či mobilní telefony, ale jejich existence se odráží také ve vytváření symbolických či deformovaných prostorů. Nová chápání prostoru se tak projevují i v rámci narativu odkloňováním dění do míst, jež jsou rozšířením fikčního světa a jedná se o formu přechodu do únikového prostoru, přesně jako v případě vstupu do virtuálního prostředí internetu. Pokud jsme v rámci druhé kapitoly citovali Bucklanda¹⁸³, jenž se domnívá, že nová média narušují naše zkušenosti a chápání světa a ty se stávají nejasnými a fragmentovanými, což se mimo jiné projevuje také v našem způsobu vytváření a chápání narativů, v Sonově tvorbě to nepochybně platí.

¹⁸³ Viz s. 23-24.

9 Závěr

Tato diplomová práce si dala za úkol provést narativní analýzu filmů japonského režiséra Shiona Sona, jež je i přes značnou oblibu na filmových festivalech stále přehlížen odbornou veřejností. Cílem bylo najít pro Sonovu tvorbu typické narativní postupy a ukázat jak s jejich pomocí zpracovává některé ze svých stěžejních témat, mezi něž patří především rodinné vztahy a krize instituce rodiny, lidská identita a psychické reakce v krajních situacích či postavení člověka ve společnosti.

Dílčím úkolem byla také stručná rekapitulace Sonovy tvorby a její zasazení do kontextu současné japonské kinematografie, především do vlny japonského hororového filmu, do níž Sono přispěl především svým zlomovým filmem *Suicide Circle*. Dále byla součástí také žánrová specifikace Sonových filmů. Ty využívají prvky mnoha rozdílných žánrů a kompaktním způsobem je kombinují. Pro Sona je typický především hororový žánr, konkrétně tzv. techno-horor a také prvky hororového subžánru *kaidan*, dále pak žánr, či spíše umělecký směr *ero guro nansensu*, jehož prvky se objevují napříč celou Sonovou filmografií.

Ústřední část práce tvořila analýza vybraných Sonových filmů, konkrétně celovečerních snímků, jež se dostaly do distribuce od roku 2001, tedy od vzniku filmu *Suicide Circle*. Jako základní teoretické východisko jsme použili Bordwellovu teorii narace a z ní vycházející narativní analýzu, obohacenou o přístup Seymoura Chatmana v oblasti filmového vypravěče a hlediska. Dále byly využity některé teorie týkající se komplikovaných narativů. Sonovy narativy, jež jsou často silně fragmentární a nechronologické, jsou zástupci tohoto typu narativů, což se tato diplomová práce snažila prokázat. K tomu sloužilo několik typologií komplikovaných narativů od různých autorů. Stěžejním byla Cameronova typologie modulárních narativů a Bergova taxonomie alternativních syžetů. Oba autoři představují typické znaky komplikovaných narativů a ukazují základní typy syžetů, jež se v tomto typu

filmů objevují. Sonovy filmy byly na základě těchto typologií analyzovány a bylo prokázáno, že se skutečně o komplikované narativy jedná, přičemž Sono nezůstává věrný jen jednomu typu syžetu, ale naopak je často střídá a kombinuje dohromady.

Od narativní analýzy na úrovni celého syžetu jsme se posunuli ke konkrétnějším narativním postupům, jmenovitě využití homodiegetického vypravěče (respektive heterodiegetického v jediné výjimce), jež bývá často spojen s filmovými kapitolami. Oba tyto narativní prostředky slouží k organizaci rozdrobeného syžetu a jedná se o způsob, kterým je dopomáháno divákovi k pochopení komplikovaného narativu. Kapitoly, jež bývají spojeny s určitou postavou a jejím voice-overem, případně voice-overem dalších postav, neslouží pouze k podrobnému představení jednotlivých hrdinů, ale také částečně k časové organizaci. Důležitou roli hraje u Sono také práce s filmovým hlediskem – především díky nadměrnému využívání homodiegetického vypravěče dochází k silné filtraci přes některé postavy, v mnoha případech se navíc jedná o větší množství postav, jejichž hlediska se střídají a nabízí tak možnost konfrontace různých pohledů.

Analyzována byla také Sonova práce s filmovým prostorem, konkrétně s jeho neobvyklými typy, jež se vymykají z chápání prostoru, jako místa, ve kterém se odehrává děj fabule a jež je formován podle určitých konzistentních pravidel. Sono prostor fikčního světa rozšiřuje o symbolické prostory, často psychologicky motivované jako sny, představy či halucinace, jež ilustrují psychický stav postavy nebo rozšiřují význam dění v rámci hlavního prostoru. Psychologicky motivované jsou také deformace prostoru, jež je sice oním konzistentním prostorem, v němž se odehrává fabule, ale jeho vlastnosti jsou změněny, jelikož daný prostor je nahlížen přes filtr některé z postav a zachycuje tak její psychický stav. Sono také v rámci svých filmů různými narativními prostředky zdůrazňuje význam některých prostorů, jež hrají obzvláště důležitou roli v narativu.

Ústředním tématem Sonových filmů je rodina a vztahy mezi jejími členy, proto není divu, že Sono často využívá scén, v nichž rodina společně stoluje. Sono tyto scény nejčastěji využívá k charakterizaci vztahů mezi členy rodiny, jelikož právě při společném stolování, jež hraje v japonské kultuře důležitou roli, se projevují vztahy v rámci rodiny. Tyto scény se také stávají dramatickým středem celého narativu a u jídelního stolu dochází k zásadním střetům mezi členy rodiny.

V závěrečné kapitole, jež se zabývá zobrazením Sonových typických témat, (především krize instituce rodiny, narušování lidské identity či postavení jedince ve společnosti a jeho role) v rámci narativu, jsme došli nejen k závěru, že komplikované narativy jsou vhodným prostředkem ke zpracování japonské sociální reality, jež 2. světové válce prodělala velké změny. Rozdrobené, nechronologické syžety odpovídají nejen lidské zkušenosti, jež je díky užívání výpočetní techniky a nutnosti zpracovávat velké množství informací stále více fragmentována, ale také stavu rodiny v Japonsku, tak jak jej Sono vidí – jako v mnoha případech nepevnou a rozpadající se instituci.

Také jsme podali podněty k dalšímu výzkumu v této oblasti. Nabízí se možnost komparace jak s narativy starších generací japonských režisérů, především s Ozuovým dílem, proti němuž se Sono často vymezuje, tak s narativními postupy současných autorů.

10 Summary

The theme of this thesis is analysis of narrative in the works of Shion Sono, a Japanese film director, and presentation of his most typical narrative techniques. His films are analysed on the basis of theories of narration by David Bordwell and Seymour Chatman, but also using typologies of complex narratives by, among others, two authors – Allan Cameron and Charles Ramírez Berg.

Partial goal was putting Sono's works into the context of contemporary Japanese cinema and genre specification of his films, but this thesis concentrates mainly on the analysis of the the whole films as complex narratives, then goes into more detail when analysing the way of using film chapters that are connected with homodiegetic narrator and character's point of view. Besides creating consistent space, Sono also presents specific spaces – symbolic space, deformed space or simply accents certain parts of the space by narrative means, so Sono's work with space is dealt with in one of the chapters.

Another one deals with a typical scene in Sono's films – a dining table scene, that is connected with his main theme – the dysfunctional family. The final point of this thesis is that the way Sono works with narrative is adequate to the changes in Japanese society.

11 Prameny a literatura

Prameny

(v chronologickém pořadí dle data vzniku)

Citované filmy Shiona Sona

Ore wa Sion Sono da!! (I Am Sion Sono!!, 1985)

Otoko no hanamichi (A Man's Hanamichi, 1986)

Jitensha toiki (Bicycle Sighs, 1991)

Heya (The Room, 1992)

Keiko desu kedo (I Am Keiko / It's Me, Keiko, 1997)

Dankon: The Man (1998)

Utsushimi (2000)

Ocm4 (2001)

Jisatsu sâkuru (Suicide Circle / Suicide Club, 2001)

Puromu naito (Prom Night, 2002)

Chichi no hi (Father's Day, 2003)

Nô-pantsu gâruzu: Movie box-ing2 (segment Otona ni nattara, 2004)

HAZARD (2005)

Yume no naka e (Into a Dream, 2005)

Kimyô na sâkasu (Strange Circus, 2005)

Noriko no shokutaku (Večeře u Noriko, Noriko's Dinner Table, 2005)

Kikyû kurabu, sonogo (Balloon Club, Afterwards, 2006)

Ekusute (Exte -Hair Extensions-, 2007)

Ai no mukidashi (Pod vlivem lásky, Love Exposure, 2008)

Chanto tsutaeru (Be Sure to Share, 2009)

Tsumetai nettaigyo (Studená ryba, Cold Fish, 2010)

Koi no tsumi (Vinou lásky, Guilty of Romance, 2011)

Himizu (2011)

Ostatní citované filmy

- Rashômon* (Rašomon, r. Akira Kurosawa, Japonsko, 1950)
- Stage Fright* (Hrůza na jevišti, r. Alfred Hitchcock, VB, 1950)
- Příběh z Tokia* (Tōkyō monogatari, r. Yasujirō Ozu, Japonsko, 1953)
- The Killing* (Zabíjení, r. Stanley Kubrick, USA, 1956)
- Joshuu 701-gô: Sasori* (Female Prisoner #701: Scorpion, r. Shunya Ito, 1972)
- Joshuu sasori: Dai-41 zakkyo-bô* (Female Convict Scorpion Jailhouse 41, r. Shunya Ito, 1972)
- Joshuu sasori: Kemono-beya* (Female Prisoner Scorpion: Beast Stable, r. Shunya Ito, 1973)
- A Zed and Two Noughts* (Zet a dvě nuly, r. Peter Greenaway, Nizozemsko/VB, 1985)
- Drowning by Numbers* (Topení po číslech, r. Peter Greenaway, Nizozemsko/VB, 1988)
- Tetsuo* (r. Shinya Tsukamoto, Japonsko, 1988)
- Mystery Train* (Tajuplný vlak, r. Jim Jarmusch, USA/Japonsko, 1989)
- Jacob's Ladder* (Jakubův žebřík, r. Adrian Lyne, USA, 1990)
- Nema-ye Nazdik* (Close up, r. Abbas Kiarostami, Írán, 1990)
- Reservoir Dogs* (Gauneři, r. Quentin Tarantino, USA, 1992)
- Groundhog Day* (Na hromnice o den více, r. Harold Ramis, USA, 1993)
- Pulp Fiction* (Pulp Fiction: Historiky z podsvětí, r. Quentin Tarantino, USA, 1994)
- Shall We Dance?* (Smím prosit?, r. Masayuki Suo, Japonsko, 1996)
- Hana-bi* (Ohňostroj, r. Takeshi Kitano, Japonsko, 1997)
- Jackie Brown* (r. Quentin Tarantino, USA, 1997)
- Mononoke hime* (Princezna Mononoke, r. Hayao Miyazaki, Japonsko, 1997)
- The Game* (Hra, r. David Fincher, USA, 1997)
- Following* (Sledování, r. Christopher Nolan, VB, 1998)
- Lola rennt* (Lola běží o život, r. Tom Tykwer, Německo, 1998)
- Ringu* (Kruh, r. Hideo Nakata, Japonsko, 1998)
- Sliding Doors* (Srdcová sedma, r. Peter Howitt, USA/VB, 1998)
- The Thin Red Line* (Tenká červená linie, r. Terrence Malick, USA, 1998)

Fight Club (Klub rváčů, r. David Fincher, USA/Německo, 1999)
Magnolia (r. Paul Thomas Anderson, USA, 1999)
The Sixth Sense (Šestý smysl, r. M. Night Shyamalan, USA, 1999)
Amores Perros (Amores perros - Láska je kurva, r. Alejandro González Iñárritu, Mexiko, 2000)
Memento (r. Christopher Nolan, USA, 2000)
A Beautiful Mind (Čistá duše, r. Ron Howard, USA, 2001)
Donnie Darko (r. Richard Kelly, USA, 2001)
Kairo (Pulse, r. Kiyoshi Kurosawa, Japonsko, 2001)
Adaptation. (Adaptace, r. Spike Jonze, USA, 2002)
Ying xiong (Hrdina, r. Yimou Zhang, Čína, 2002)
21 Grams (21 gramů, r. Alejandro González Iñárritu, USA, 2003)
Ju-on: The Grudge (Nenávist, r. Takashi Shimizu, Japonsko, 2003)
Kill Bill: Vol. 1 (Kill Bill, r. Quentin Tarantino, USA, 2003)
5x2 (r. François Ozon, Francie, 2004)
Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Věčný svit neposkvřené mysli, r. Michel Gondry, USA, 2004)
Melinda a Melinda (r. Woody Allen, USA, 2004)
The Butterfly Effect (Osudový dotek, r. Jonathan Mackye Gruber, Eric Bress, USA, 2004)
Last Days (Poslední dny, r. Gus Van Sant, USA, 2005)
The Cock and Bull Story (Tristram Shandy, r. Michael Winterbottom, VB, 2006)

Literatura

BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008. ISBN 978-074-8624-744.

BEN-SHAUL, Nitzan S. *Hyper-narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. New York: Rodopi, 2008. ISBN 978-90-420-2461-8.

BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect.". *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 5-61. ISSN 0163-5069.

BERRA, John (ed.). *Directory of World Cinema - Japan*. Bristol: Intellect, 2010. ISBN 978-184-1503-561.

BITEL, Anton. Cold Fish. *Sight & Sound*. 2011, 21., č. 5, s. 54-55. ISSN 0037-4806.

BORDWELL, David. Film Futures. *SubStance: A Review of Theory & Literary Criticism*. 2002, Vol. 31, č. 1, s. 88-104. ISSN 0049-2426.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10174-6.

BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006. ISBN 978-052-0246-225.

BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge, 1992. ISBN 04-150-7512-2.

BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 978-140-5168-625.

CAMERON, Allan. Contingency, Order, and the Modular Narrative: "21 Grams" and "Irreversible". *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*. 2006, č. 58, s. 65-78. ISSN 0149-1830.

CAMERON, Allan. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan, 2008. ISBN 978-023-0210-417.

CRAWFORD, Travis. The Urban Techno-alienation of Sion Sono's Suicide Club. In SCHNEIDER, Steven Jay (ed.). In *Fear Without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*. Godalming, England: FAB, 2003, s. 305-311. ISBN 19-032-5415-9.

DAVIS, Bob. Setting Noriko's Dinner Table. *American Cinematographer*. 2007, Vol. 88, č. 4, s. 12-14. ISSN 0002-7928.

FELPERIN, Leslie. Noriko's Dinner Table. *Variety*. 7/25/2005, Vol. 399, č. 9, s. 39. ISSN 0042-2738.

GRANT, Andrew. Jesus Christ, Rock Star: Sion Sono. In: *GreenCine Daily* [online]. July 6, 2009 [cit. 2012-02-09]. Dostupné z: <<http://daily.greencine.com/archives/007515.html>>

HARPER, Jim. J-Horror / Japanese Horror. In BERRA, John (ed.). *Directory of World Cinema - Japan*. Bristol: Intellect, 2010, s. 176-181. ISBN 978-184-1503-561.

HEINEN, Sandra – SOMMER, Roy. *Narratology in the Age of Cross-disciplinary Narrative Research*. New York: Walter de Gruyter, 2009. ISBN 978-311-0222-425.

HOENIGMAN, David F. Channeling Chaos - An Interview with Sion Sono. *3:AM Magazine* [online]. 28.7.2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.3ammagazine.com/3am/channeling-chaos-an-interview-with-sion-sono/>>

HOENIGMAN, David F. Suicide Pacts, Cults and Violence Shape Director Sion Sono. *Japan Today: Japan News and Discussion* [online]. 23.6.2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.japantoday.com/category/arts-culture/view/suicide-pacts-cults-and-violence-shape-director-sion-sono>>

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2008. ISBN 978-807-2942-602.

JOHNSTON, Trevor. Guilty of Romance. *Sight & Sound*. 2011, 21., č. 10, s. 66. ISSN 0037-4806.

JOHNSTON, Trevor. Love Exposure. *Sight & Sound*. 2009, 19., č. 11, s. 71. ISSN 0037-4806.

LAVIK, Erlend. Narrative Structure in "The Sixth Sense": A New Twist in "Twist Movies"? *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*. 2006, č. 58, s. 55-64. ISSN 0149-1830.

MALHOTRA, Anuj. The Man of the Moment. In. ROHIT, Nitesh (ed.). *Indian Auteur* [online]. 2010, č. 10, s. 46 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.issuu.com/nitesh/docs/iamarch2010>>

MCROY, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. New York, NY: Rodopi, 2008. Contemporary cinema, 4. ISBN 978-90-420-2331-4.

MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-126-1.

MITTELL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television. *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*. 2006, č. 58, s. 29-40. ISSN 0149-1830.

PANEK, Elliot. The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film. *Film Criticism*. 2006, Vol. 31, 1/2, s. 62-88. ISSN 0163-5069.

REICHERT, Jim. Deviance and Social Darwinism in Edogawa Ranpo's Erotic-Grotesque Thriller "Kotō no oni". *Journal of Japanese Studies*. 2001, Vol. 27, č. 1, s. 113-141. ISSN 0095-6848.

RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos*. Rev. ed. Bristol: Kodansha International, 2005. ISBN 47-700-2995-0.

RIMMONOVÁ-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 2001, s. 95. ISBN 80-7294-004-X.

ROHIT, Nitesh (ed.). *Indian Auteur* [online]. 2010, č. 10, s. 46 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.issuu.com/nitesh/docs/iamarch2010>>

ROONEY, David. Suicide Club. *Variety*. 2/25/2002, Vol. 386, č. 2, s. 76. ISSN 0042-2738.

SHILLING, Mark. Indie Hardman Opens the Tear Ducts. *The Japan Times Online* [online]. 21.8.2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.japantimes.co.jp/text/ff20090821r1.html>>

SCHEIB, Ronnie. Exte. *Variety*. 8/13/2007, Vol. 407, č. 12, s. 44. ISSN 0042-2738.

SCHNEIDER, Steven Jay (ed.). *Fear Without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*. Godalming, England: FAB, 2003. ISBN 19-032-5415-9.

STOJKOVIC, Jelena. Alternative Japan. In BERRA, John (ed.). *Directory of World Cinema - Japan*. Bristol: Intellect, 2010, s. 34-37. ISBN 978-184-1503-561.

VAN HOEIJ, Boyd. Guilty of Romance. *Variety*. 6/6/2011, Vol. 423, č. 4, s. 23. ISSN 0042-2738.

VAN HOEIJ, Boyd. Himizu. *Daily Variety*. Vol. 312, č. 44, s. 10. ISSN 0011-5509.

WARDROPE, Todd. An Exquisite Nightmare: New Asian Horror Sprays the Screen. *GreenCine* [online]. [cit. 2012-03-20]. Dostupné z: <<http://www.greencine.com/static/primers/asianhorror2.jsp>>

WHITE, Merry. Change and Diversity in the Japanese Family. In LYON BESTOR, Victoria – BESTOR, Theodore C. – YAMAGATA, Akiko (ed.). *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*. New York: Routledge, 2011, s. 129-139. ISBN 978-0-415-43649-6.

2010 February Interview with Sono Sion. *Tomblands* [online]. 10.2.2010 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://tomblands-fr.blogspot.com/2010/02/2010-february-interview-with-sono-sion.html>>

Grand Guignol Online [online]. 2006 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.grandguignol.com/>>

Midnight Eye: Visions of Japanese cinema [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: <<http://www.midnighteye.com/>>

Sono Sion - Sharing the Poetry of Perversion. *YESASIA: YumCha! - Asian Entertainment* [online]. November 12, 2009 [cit. 2012-02-10]. Dostupné z: <<http://www.yesasia.com/us/yumcha/sono-sion-sharing-the-poetry-of-perversion/0-0-0-arid.274-en/featured-article.html>>

Sono Sion Profile. *Sono Sion* [online]. [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.sonosion.com/>>

Shion Sono. *IMDb: The Internet Movie Database* [online]. 1990-2012. [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <<http://www.imdb.com/name/nm0814469>>

Slovník odborných pojmů z oblasti asijské kultury: Ero guro nansensu.
Rejže: České stránky o asijském filmu [online]. 2006-2012 [cit. 2012-04-23].
Dostupné z: <http://rejze.cz/info/slovník.html#ero_guro>

Twitch [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: <<http://twitchfilm.com/>>

12 Obrazové přílohy

Obrazová příloha ke kapitole 6

1. Symbolický prostor



Obr. 1-2 Večeře u Noriko – otec Tetsuzo prochází ve snu pouští a poté sleduje svou dceru Yuku uzavřenou v prosklené vitríně.



Obr. 3-4 Večeře u Noriko – silueta uživatelky internetového fóra haikyo.com v úvodní části filmu zdraví Noriko. Na konci filmu pak siluety dívek postupně mizí.



Obr. 5-6 Strange Circus – prostor cirkusu s gilotinou. Kolotoč, jehož zvuk Mitsuko slyší v okamžicích největšího psychického vypětí.



Obr. 7-8 Pod vlivem lásky – Yūova rodina nese svůj kříž, Koike se jim vysmívá.

2. Deformovaný prostor



Obr. 9-10 Strange Circus – Mitsuko prochází chodbou před a po prvním zneužití otcem.



Obr. 11 Pod vlivem lásky – Yōko všude kolem sebe vidí létající kulky.

Obr. 12 Vinou lásky – déšť protéká „ruinami“, vepředu naaranžovaná mrtvola Mitsuko, vzadu na stěně znak 城 (shiro – zámek). Záběr se objevuje v úvodu filmu a po vraždě Mitsuko.

3. Významově oddělený prostor



Obr. 13-14 Suicide Circle – Genesis hraje pro Kōmori v opuštěné bowlingové hale. Mitsuko předstupuje před „soud“ dětí zodpovědných za vlnu sebevražd.



Obr. 15-16 Pod vlivem lásky – Yū probíhá ústředím Církve Zero a naráží na členy církve. Poté vchází do místnosti, kde jeho rodina jí u stolu spolu s Koike.

Obrazová příloha ke kapitole 7



Obr. 17-18 Studená ryba – první scéna rodinného stolování, všichni mají skloněnou hlavu, nebaví se spolu. Poté, co Mitsuko zazvoní telefon, se na ni Shamoto ohlédne, ale nereaguje.



Obr. 19-20 Studená ryba – druhá scéna stolování. Shamoto hrozí, že udeří Taeko, aby ji donutil udělat večeři. Během večeře se pak na nechápající rodinu usmívá.



Obr. 21-24 Vinou lásky – návštěva v rodinném domě Mitsuko. Mitsuko se snaží zachovat chladnou hlavu, ale chvějící se ruka s šálkem ukazuje její pravý psychický stav. Její matka ji totiž s úlisným úsměvem pomlouvá přímo před ní a její návštěvou. Celá společnost se směje morbidním vtipům, kromě Izumi, jež se nechápavě dívá kolem sebe.



Obr. 25-28 Večeře u Noriko – poté co Tetsuzo pozabíjel členy ochranky, přichází Kumiko a začíná chystat večeři, jako by se nic nestalo, přestože je všude plno krve a kolem se válejí mrtvoly. Čas vymezený pro večeři ale končí a Yuka s nožem v ruce prosí o prodloužení. V následujícím záběru jsou mrtvá těla i krev pryč a rodina spokojeně večeří.



Obr. 29 Suicide Circle – rodina sice vypadá spokojeně, ale vzájemná komunikace chybí, všichni pozorují vystoupení skupiny Desert v televizi.

Anotace

Bc. et Bc. Kristýna Oslzlová
Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Název práce: Narativní analýza filmové tvorby Shiona Sono
Title: Analysis of narrative in the works of Shion Sono

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

Počet znaků: 226 518 (bez příloh a seznamu použitých zdrojů)
Počet příloh: 1 obrazová příloha (29 obrázků, obrazové materiály pořízeny autorkou práce)
Počet titulů použité literatury: 51

Klíčová slova: narativní analýza – narratologie – narace – komplikované narativy – japonská kinematografie – Shion Sono

Tématem této práce je narativní analýza filmů japonského režiséra Shiona Sono a charakterizace narativních postupů, jež jsou pro jeho tvorbu typické. Jeho filmy jsou analyzovány na základě teorií narace Davida Bordwella a Seymoura Chatmana, ale také za pomoci typologií komplikovaných narativů především dvou autorů – Allana Camerona a Charlese Ramíreze Berga. Práce se zaměřuje na způsob práce s filmovými kapitolami, homodiegetickým vypravěčem, hlediskem a filmovým prostorem. Dílčím tématem práce je také zasazení Sonovy tvorby do kontextu současné japonské kinematografie a žánrová specifikace jeho filmů.

Key Words: narrative analysis – narratology – narration – complex narratives – Japanese cinema – Shion Sono

The theme of this thesis is analysis of narrative in the works of Shion Sono, a Japanese film director, and presentation of his most typical narrative techniques. His films are analysed on the basis of theories of narration by David Bordwell and Seymour Chatman, but also using typologies of complex narratives by, among others, two authors – Allan Cameron and Charles Ramirez Berg. This work concentrates mainly on the way of using film chapters, homodiegetic narrator, character's point of view and film space. Partial goal is putting Sono's works into the context of contemporary Japanese cinema and genre specification of his films.