

David Flesch – Život a filmy Kitana Takešiho

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Filozofická fakulta

Ústav Dálného východu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2009

David FLESCH

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Filozofická fakulta

Ústav Dálného východu

Život a filmy Kitana Takešiho

David Flesch

Bakalářská práce

2009

David Flesch – Život a filmy Kitana Takešiho

CHARLES UNIVERSITY, PRAGUE

Faculty of Arts

Institute of East Asian Studies

The Life and Films of Kitano Takeshi

Bachelor Work

2009

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Karlova má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Karlova oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek a úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně Univerzity Karlovy.

V Nagoji dne 1. března 2009

David Flesch

ÚDAJE PRO KNIHOVNICKOU DATABÁZI

Název práce	Život a filmy Kitana Takešiho
Title	The Life and Films of Kitano Takeshi
Autor práce	David Flesch
Obor	Japonská studia, ÚDLV, FF UK Praha
Rok obhajoby	2009
Vedoucí práce	Mgr. Martin Tírala, Ph.D.

Poděkování:

Především chci poděkovat Martinovi Tiralovi za odborné vedení práce, cenné návrhy, četné korektury, ale především za to, že mi díky jeho působení na poli japonského filmu bylo vůbec umožněno se tímto tématem zabývat. Můj dík samozřejmě patří i všem ostatním učitelům z oboru Japonských studií na UK, kteří mi byli vzorem po celou dobu mého studia.

Velké díky rovněž patří paní Sasaki Jasuko z Nagojské univerzity za její laskavou pomoc při psaní této práce za mého ročního pobytu v Japonsku.

Abstrakt:

V bakalářské práci *Život a filmy Kitana Takešiho* se zabývám rozborem prvních jedenácti filmů režiséra Kitana Takešiho: *Sono otoko, kjóbo ni cuki*; *3-4 x džúgacu*; *Ano nacu, ičiban šizukana umi*; *Sonačine*; *Minná jatteru ka!*; *Kizzu ritán*; *Hana-Bi*; *Kikudžiró no nacu*; *Brother*; *Dolls a Zatóiči*. Analýza těchto děl tvoří centrální část práce, kterou v úvodu doplňuji stručnou biografií, která čtenáře provede autorovou minulostí až do okamžiku, kdy se stává filmovým režisérem. Každému filmu se věnuji zvlášť. V syntéze v závěru práce shrnuji společné prvky jednotlivých filmů za účelem identifikovat styl, se kterým autor k filmové tvorbě přistupuje. Čtenářovi ulehčuji orientaci v problematice krátkým náhledem do procesu a zákulisí vzniku filmu a stručným uvedením do děje. Dále rozebírám postavy a porovnávám je v kontextu celé Kitanovy tvorby. Snažím se v jednotlivých filmech najít paralely mezi autorovými prožitky a motivy filmu. V neposlední řadě rozebírám technickou stránku filmu a porovnávám změny, které jsou s postupem času znatelné v autorově rukopisu. V příloze uvádím podrobná data o jednotlivých filmech.

Obsah:

ÚVOD	9
ŽIVOT A DÍLO	12
01. Zrození mistra	13
02. Z ulice na pódium, z pódia na televizní obrazovky	13
03. Cesta k filmu	14
FILMY	16
01. Rok 1989: <i>Sono otoko, kjóbó ni cuki / Violent Cop</i>	17
02. Rok 1990: <i>3-4 x džúgacu / Boiling Point</i>	21
03. Rok 1991: <i>Ano nacu, ičiban šizukana umi. / A Scene at the Sea</i>	25
04. Rok 1993: <i>Sonačine / Sonatine</i>	29
05. Rok 1994-95: <i>Minná jatteru ka! / Getting Any?</i>	33
06. Rok 1996: <i>Kizzu ritán / Kids Return</i>	36
07. Rok 1997-98: <i>Hana-Bi / Fireworks</i>	39
08. Rok 1999: <i>Kikudžiró no nacu / Kikujiro</i>	43
09. Rok 2000-01: <i>Brother / Brother</i>	47
10. Rok 2002: <i>Dolls / Dolls</i>	51
11. Rok 2003: <i>Zatóiči / Zatoichi</i>	55
SYNTÉZA	59
Ticho	60
Násilí	60
Humor	61
Moře	61
Ženy	62
„Hra“	62
Autobiografičnost	63
Styl	63
ZÁVĚR	65
PŘÍLOHA	67
PRAMENY A LITERATURA	72

ÚVOD

Shrnout renesanční osobnost Kitana Takešiho jedním slovem je takřka nemožné. Bez nadsázky se dá říci, že je jednou z nejvýznamnějších a nejpopulárnějších osobností v dějinách japonského show businessu. Doma, kde často vystupuje pod pseudonymem Bító Takeši, je znám především jako komik, moderátor a společenský komentátor, v zahraničí naopak jako herec a filmový režisér s nezaměnitelným rukopisem. Český divák se s ním mohl seznámit jednak v 90. letech prostřednictvím televizní soutěže *Fúun! Takešidžó*, která se u nás vysílala pod názvem *Takešiho hrad*, jednak díky pásmu nezávislých filmů v České televizi a v neposlední řadě díky společnosti *Filmhouse*, která šestici jeho filmů vydala na DVD (*Scény u moře*, *Všichni to dělají!*, *Děti se vracejí*, *Ohňostroj*, *Kikudžiro* a *Loutky*). Kitano je rovněž plodným spisovatelem a díky rostoucí popularitě v posledních letech se řada jeho knih dočkala překladu do angličtiny, němčiny, francouzštiny nebo italštiny. V Japonsku a na Západě rovněž během posledních dvaceti let vyšla řada studií zabývajících se Kitanovou tvorbou a osobností a jeho filmy jsou s oblibou analyzovány jak v akademických kruzích, tak mezi filmovými nadšenci.

Jeho filmovou tvorbu jsem si zvolil za téma své bakalářské práce z několika důvodů. Filmy Kitana Takešiho značně ovlivnily můj pohled na kinematografii jako celek a byly zároveň jednou z věcí, které mě donutily obrátit pozornost vůči Japonsku a jeho bohaté kultuře. Jelikož český čtenář trpí nedostatkem překladové literatury a jelikož je Kitanova filmová tvorba neoddělitelně spojena s jeho životem a poněkud rozpolcenou osobností, která střídavě osciluje mezi komikem Bító Takešim a umělcem Kitano Takešim (a jak sám Kitano tvrdí, možná i třetí osobností, která těmito dvěma osobnostmi střídavě manipuluje), vzal jsem si za úkol provést podrobnou analýzu značné části jeho filmografie, která snad napomůže čtenářovi a divákovi v orientaci v jeho filmech a navede ho k lepšímu uchopení jeho mnohostranné osobnosti.

K analýze jsem si vybral prvních jedenáct filmů, neboť tvoří hlavní část jeho filmové tvorby a lze tak na nich dobře vyzorovat postupné zrání motivů a autorova filmařského umu. V odborných kruzích panují spory o periodizaci Kitanova díla. Osobně se přidávám ke skupině, která dělí Kitanovu tvorbu na tři hlavní období: od roku 1989 do roku 1994, od roku 1994 do roku 2003 a od roku 2003 do současnosti. Od roku 2003 se Kitano rozhodl věnovat trojici autobiografických filmů, kterými se ohlíží za svojí dosavadní kariérou. Toto poslední období, které končí rokem 2008, jsem se rozhodl z práce vynechat, neboť, jak Kitano sám tvrdí, jedná se o zcela nový start v jeho kariéře režiséra a není tudíž pro účely této práce zásadní.

V práci rozebírám jedinečný režisérský rukopis, tedy jednotlivé motivy, postavy a vztahy mezi nimi, i technickou stránku filmu. Cílem práce je vymezit a prozkoumat prvky, které jsou jádrem Kitanovy filmové tvorby, podrobnou analýzou jednotlivých snímků proniknout hlouběji do jejich podstaty a pokusit se určit, do jaké míry jsou si tyto snímky podobné. Stručná biografie v úvodu má za úkol čtenáře seznámit s osobností režiséra a načrtnout jeho cestu k filmu. Hlavní analytickou část jsem pro lepší orientaci v práci rozdělil do jedenácti podkapitol podle názvu filmu a syntézu hlavních motivů v závěrečné kapitole dělím do tematických kategorií.

Při psaní této práce jsem pracoval skoro výhradně s anglickými a japonskými zdroji. Bohatým zdrojem informací se staly samotné knihy Kitana Takešiho (některé vydal pod svým pseudonymem), mnohá interview ve filmových magazínech a v neposlední řadě knihy a eseje od

odborníků přímo pojednávající o Kitanově filmové tvorbě. Názvy Kitanových filmů ve zbytku práce ponechávám v japonském originále v české transkripci a v nadpisu jednotlivých kapitol přidávám anglický název. U prvního výskytu rovněž uvádím název v kandži a v českém překladu. U filmů, které oficiálně vyšly v české distribuci, ponechávám oficiální český název. Ve všech ostatních případech uvádím vlastní překlad. V přepisu japonských slov a názvů se držím české transkripce a japonská jména ponechávám v tradičním pořadí, kde rodové jméno předchází osobnímu.

ŽIVOT A DÍLO

01. Zrození mistra

Kitano Takeši se narodil 18. ledna 1947 v tokijském Adači rodičům Saki a Kikudžiróovi. Vyrůstal v malém domku společně se svými staršími bratry Šigekazuem a Masaruem, starší sestrou Jasuko a babičkou Uši. Kikudžiró, vyučený lakýrník, často střídal profese, aby uživil rodinu a většinu času se živil jako malíř pokojů. Jelikož jen málokdy plnil své rodičovské povinnosti (bývá často zobrazován jako násilnický opilec), zastupoval ho v roli otce Takešiho starší bratr Šigekazu. Naopak matka Saki byla v tomto ohledu pravým opakem svého manžela, neboť se rozhodla zasvětit svůj život kvalitní výchově svých dětí, když se stala typickou *kjóiku mama*.¹ I přes značný odpor ke studiu měl Takeši ve škole dobré výsledky a prokazoval velký talent v matematice a výtvarné výchově. Byl rovněž dobrým sportovcem, často reprezentoval školu v běhu a plavání, nadevše však miloval baseball. Ve 14 letech rovněž objevil svoji lásku k boxu a rozhodl se tak navštěvovat místní boxerskou školu.

V roce 1961 byl Takeši přijat na střední školu. Již na základní škole prokazoval jistý talent v přírodních vědách, a proto se v roce 1965 rozhodl zkusit své štěstí na strojírenské fakultě při Univerzitě Meidži. Úspěšně složil zkoušky a byl přijat na obor strojní inženýrství. Brzy však ztratil svůj prvotní zájem o studium a namísto přednášek začal trávit čas v jazzových kavárnách na Ikebukuro nebo Šindžuku, ve společnosti aspirujících umělců a volnomyšlenkářů. Začal se zajímat o francouzský existencialismus, umění a literaturu. Brzo nato přerušil studium (dokončil ho v roce 2004) a v devatenácti letech odešel z domu. Jelikož už nemohl žádat peníze od rodičů, začal se živit jako číšník v jazzovém klubu, nebo jako taxikář. I tento nejistý životní styl rebela však Takešiho brzo omrzela a v roce 1972 se rozhodl jednat.

02. Z ulice na pódium, z pódia na televizní obrazovky

V roce 1972 se Kitano Takeši rozhodl zamířit do tokijské Asakusy a stát se komikem. Po většinu 20. století byla Asakusa jednou z hlavních zábavních čtvrtí v Tokiu s mnoha divadly, kiny a striptýzovými kluby. V 70. letech se však pozornost mladých lidí přesunula na čtvrtě Šindžuku a Šibuja. Mladý Takeši chodil od divadla k divadlu a hledal mistra, který by ho vzal pod svá křídla. Toho záhy našel ve Fukamim Senzaburóovi, komikovi staré školy, který v 70. letech stál v čele malého divadla *Fransuza*, které nabízelo kromě striptýzu i krátká komická vystoupení. Přes těžké začátky, kdy pracoval jako liftboy, se nakonec Takešimu podařilo stát se učněm mistra Fukamiho a během dvou let se stal stálým komikem na scéně divadla. I přes své úspěchy však Takeši věděl, že dávná sláva Asakusy je nenávratně pryč.

Během svých dnů v divadle *Fransuza* se seznámil s komikem Kaneko Kijošim, se kterým se rozhodl v roce 1974 zformovat komické duo. Úspěch na sebe však nechal čekat a duo se brzy rozpadlo. Takeši věděl, že vtipy, které Kijoši pro duo psal, na tehdejší dobu nestačily a začal sám psát svižné scénky plné štiplavého verbálního humoru. Jako Bító Takeši a Bító Kijoši pak

¹ Doslova matka vychovatelka, nebo matka oddaná vzdělávání svých dětí.

opětovně navázali pracovní vztah a zformovali duo *Cú Bító* (ツーボート). Jejich komedie však nebyla zcela ve stylu klasického *manzai*,¹ Takeši většinu času vedl dialog takovou rychlostí, že Kijoši nestíhal kontrovat a byl v podstatě nucen přímo na místě vymýšlet krátké improvizované odpovědi. *Cú Bító* tak přímo stáli u zrodu nového, moderního druhu komedie *manzai*, charakterizovaného bleskovou rychlostí dialogů a nevídanou profánností jazyka a témat a stali se zanedlouho miláčky mladé generace. V roce 1976 se poprvé objevili na televizních obrazovkách, kde jejich humor nabral absurdních rozměrů. Čím více je však kritika nenáviděla, tím více je fanoušci zbožňovali. S koncem 70. let ale Takeši pocítil touhu zkusit něco nového a duo se začátkem let osmdesátých rozpadlo, tentokrát již definitivně.

Na přelomu 70. a 80. let se Kitano oženil s Macudou Mikoko, se kterou má syna Acušiho (nar. 1981) a dceru Šóko (nar. 1982). V roce 1979 však umírá jeho otec Kikudžiró a v roce 1983 jeho mistr Fukami, který Kitanův odchod z divadla *Francuza* nesl jen velmi těžce. Obě události Takešiho hluboce zasáhly.

03. Cesta k filmu

V roce 1981 se Kitano stal stálým hlasatelem radiového programu *Óru naito Nippon*, který byl založen na dopisech posluchačů, většinou středoškoláků a Takešiho radách, které byly přesně v souladu s absurdním humorem dua *Cú Bító*. Z mas fanoušků, které Takeši oslovoval *omaera*,² nakonec vzniklo jakési hnutí, které si začalo říkat *gundan* („*Takešiho armáda*“) a přezdívalo Takešimu *tono*.³ Později přišel s řadou televizních pořadů (např. *Súpádžokki*, *Oretači hjókinzoku*, *Fúun! Takešidžó* nebo *Urutora owarai kuizu*), ve kterých tuto „armádu“ podroboval nekonečné sérii absurdních úkolů a bolestivých trestů. Obrovská popularita Bíta Takešiho byla v 80. letech pouze posílena zfilmováním jeho autobiografického románu *Takešikun, hai!* v roce 1985 a úspěchem knihy *Kizzu ritán*.

I přes svůj otevřený postoj k osobnímu životu byl v roce 1986 Kitano pobouřen článkem v bulvárním časopise *Friday*, který zveřejnil fotografie jeho údajné milenky. Kitano krátce na to s členy *gundan* vtrhl do redakce časopisu a zaútočil na redaktory hasícími přístroji. Kvůli následnému tlaku ze strany médií byl Kitano nucen na sedm měsíců ustoupit od veškerých aktivit. Mezitím byl zvolen nejpoblábnější televizní osobností a po návratu na obrazovky byl tak silnější, než kdy předtím.

80. léta rovněž pro Kitana znamenala přesun k herectví. Přes prvotní komické role Kitano na popud režiséra Óšimy Nagisy, který v něm spatřoval velký herecký talent, začal vyhledávat role spíše záporné. V roce 1983 tak ztvárnil sadistického seržanta Haru v Óšimově *Sendžó no*

¹ 漫才; Druh japonské stand-up komedie s kořeny v Ósace. Komedie je založena na svižném humorném dialogu dvou hlavních aktérů – *cukkomiho* a *bokeho*.

² Nezdvornilé zájmeno pro 2. osobu množného čísla, často užívané mezi blízkými přáteli a skoro výhradně muži.

³ Vládce, pán.

meri kurisumasu (戦場のメリークリスマス, *Veselé Vánoce, pane Lawrenci*) a masového vraha Ókuba Kijošiho v televizním seriálu *Ókubo Kijoši no hanzai* (大久保清の犯罪, *Zločin Ókuba Kijošiho*). V roce 1985 byl obsazen do role vůdce náboženské sekty v seriálu společnosti TBS *Iesu no hakobune* (イエスの方舟, *Ježíšova archa*) a pokračoval v záporných epizodních rolích ve snímcích jako *Jaša* (夜叉, *Démon, 1985*) nebo *Komikku zašši nanka iranai* (コミック雑誌なんかいない, *Už žádné komiksy!*, 1986) až byl v roce 1989 obsazen do snímku *Sono otoko, kjóbó ni cuki* (その男, 凶暴につき, *Violent Cop*), který se nakonec stal jeho prvním režisérským počinem. V 90. letech se objevil v titulní roli snímku *Kjóso tandžó* (教祖誕生, *Zrození mistra, 1993*), který vznikl podle jeho vlastního námětu a dokonce ve vedlejší roli v hollywoodské adaptaci románu Williama Gibsona *Johnny Mnemonic* (1995). Mezi jeho známější role rovněž patří postava Hidžikaty Tošizóa z Óšimova snímku *Gohatto* (御法度, *Poslední samuraj, 1999*), role učitele Kitana z kasovního trháku *Batoru Rowaiaru* (バトル・ロワイアル, *Battle Royale, 2000*), nebo hlavní role v dramatu *Či to hone* (血と骨, *Krev a kosti, 2004*).

V roce 1994 nastal v Kitanově kariéře zásadní zvrát. Po divoké noci se členy *gundan* Kitano se svým skútreem při zpáteční cestě domů ve vysoké rychlosti narazil do krajnice. To mělo za následek značnou deformaci a ochrnutí poloviny obličeje. Měsíc po události Kitano uspořádal tiskovou konferenci, po které všem bylo jasné, že je ve hře kariéra možná nejnámější osobnosti v Japonsku. Kitano se však nevzdal a po několika operacích a dlouhé terapii se s novým odhodláním do práce a nepřehlédnutelnou vyzrálostí vrátil na trůn krále mediální zábavy, který okupuje dodnes.

Od roku 1989 uplynulo dvacet let, během kterých si Kitano vybudoval pověst světoznámého režiséra. Během těchto dvaceti let natočil 14 snímků, zatímco pokračuje aktivně v práci herce, moderátora, spisovatele, malíře a dokonce zpěváka. Vraťme se nyní do roku 1989 a podívejme se na 11 prvních filmů, jejichž podrobnou analýzu nabízím v následující kapitole.

Zdroje použité v biografii:

- Gerow, Aaron. *World Directors: Kitano Takeshi*. London: British Film Institute, 2007
- Abe, Kašó. *beat takeshi vs. takeshi kitano*. New York: Kaya Press, 1994
- “Beat” *Takeshi Kitano*. London: Tadao Press, 1999
- Bító Takeši. *Asakusa Kiddo*. Tokio: Šinčó bunko, 1992
- Bító Takeši. *Takešikun, Hai!*. Tokio: Šinčó bunko, 1995
- Dokumentární film *Scenes by the Sea* na DVD *Brother*.

FILMY

01. Rok 1989: *Sono otoko, kjóbo ni cuki* / *Violent Cop*

V roce 1989 započal Kitano Takeši, komik, herec, moderátor a mediální hvězda první třídy, svoji kariéru filmového režiséra. Cesta ke vzniku prvotiny jménem *Sono otoko, kjóbo ni cuki* byla zprvu trnitá. Pokud bychom řekli, že se Kitano dostal k režii jako slepý k houslím, nebyli bychom daleko od pravdy. V roce 1989 měl pod taktovkou významného režiséra Fukasaku Kindžiho vzniknout thriller s pracovním názvem *Šakunecu* (灼熱、*Výheň*).¹ Již v rané fázi produkce však Fukasaku od projektu odstoupil, neboť Kitano, zaneprázdňen prací v televizi, nemohl být přítomen při natáčení po celou dobu.² Když mu poté byla nabídnuta možnost převzít úlohu režiséra, neváhal, a přes to, že s režii neměl žádné zkušenosti, se příležitosti chopil. S novým režisérem přišel i nový název *Sono otoko, kjóbo ni cuki*, který pro film vymyslel producent společnosti Šóčiku a pozdější producent Kitanových filmů *3-4 x džúgacu* (3-4×10月、*Bod varu*) a *Sonačine* (ソナチネ、*Sonatina*), Okujama Kazujoši.³ Podle něj rovněž nebyly důvodem Fukasakuova odchodu pouze časové problémy, ale i požadavky Kitana, který údajně odmítal opakovat záběry⁴ a chtěl natáčet vše „na ostro“, bez nácvičku scén. Jak uvidíme později, jsou právě tyto dva improvizací aspekty nedílnou součástí Kitanovy pozdější filmové tvorby. Původní scénář Nozawy Hisašiho, který v mnohem větší míře ospravedlňoval chování hlavní postavy a vůbec celkově hrál na nostalgictější notu v souladu s předchozími Fukasakuovými filmy, Kitanovi nevyhovoval a byl ve výsledku ze značné části přepracován samotným režisérem, i když se v závěrečných titulcích jeho jméno v souvislosti se scénářem neobjevuje. Oba scénáře byly postupně uveřejněny v časopise *Šinario* a je tedy možné porovnat, do jaké míry Kitano původní scénář modifikoval jak z technického hlediska, tak z hlediska obsahu. Z hlediska věcného konfliktu několika osobností Kitana Takešiho je rovněž pozoruhodná reklamní kampaň, která film doprovázela. Pokud bychom uvažovali o Kitanově kariéře režiséra jako o útěku z televizní obrazovky, resp. útěku od Kitanova alter ega (komika, herce, televizní osobnosti) Bíta Takešiho, musíme se pozastavit nad reklamní kampaní k tomuto filmu, která byla z důvodu přilákání obecnstva zcela založena právě na Kitanově televizním alter egu. Nejednou tak Kitano v rozhovorech vyjádřil nespokojenost s japonským publikem, které stále nebylo s jeho hereckou stránkou seznámeno a zprvu nevědělo, jak na jeho kamennou, nemluvnou tvář reagovat a propukalo tak ve smích v nepatřičných momentech. I tak však byl film velkým komerčním úspěchem a vydělal více než 300 milionů jenů.⁵ Pojdme se nyní podívat podrobněji na film samotný.

Hlavní postavou filmu je excentrický detektiv Azuma (Bíto Takeši), ke kterému odkazuje už samotný název filmu. Název *Sono otoko, kjóbo ni cuki* by se dal kostrbatě přeložit, jako „Ten

¹ Viz Gerow, Aaron. *World Directors: Kitano Takeshi*. London: British Film Institute, 2007, str. 221

² Viz Abe, Casio. *beat takeshi vs. takeshi kitano*. New York: Kaya Press, 1994, str. 32-33

³ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 66

⁴ Viz Okajama, Kazujoši. *Bíto Takeši e no kecubecu*. Tokio: Bungei šundzú vol. 71 no. 9, 1993, str. 285

⁵ Tamtéž str. 286

muž je vyzbrojen krutostí“. Anglický název *Violent Cop* i přes svůj nádech „béčkovosti“ však pro západní publikum o postavě vypovídá jasněji. Bító Takeši se zde chopil role renegáda, který se nebojí překračovat svoji pravomoc policisty a jehož metody vyšetřování jsou přinejmenším pochybné (nezalekne se nepřiměřeného násilí, v Japonsku nelegálních hazardních her, ani falšování důkazů). Když je nalezeno v docích tělo drogového dealera, pustí se Azuma s nováčkem Kikučim (Ašikawa Makoto) do vyšetřování. Zanedlouho vyjde najevo, že Iwaki (Hiraizumi Sei), jeho jediný přítel u policie, je zapleten do obchodu s drogovým bossem Nitóem (Kišibe Ittoku). Poté, co je Iwaki nalezen mrtev, vyráží Azuma bez ohledu na následky do boje proti Kijohirovi (Hakurjú), Nitóově krvelačnému zabijákovi, v důsledku čehož přijde o práci. V ten okamžik Azumova definitivně bere spravedlnost zcela do svých rukou a popravuje Nitóa v jeho kanceláři. Když pak Kijohiro unese Azumovu mentálně postiženou sestru Akari (Kawakami Maiko), schyluje se nezvratně k poslednímu boji, ve kterém přijdou o život jak Azuma a Akari (Azuma v záchvatu nihilismu neunes pohled na Kijohirovou tlupou zdrogovanou sestru a z lítosti ji zastřelí), tak Kijohiro. Z této základní kostry příběhu je jasné, že se jedná o typický thriller s nemalou, kupodivu však nikterak excesivní, dávkou fyzického násilí. Čeho bychom si však měli všimnout, je jeho atypická prezentace. Podle Kitana samotného je pro skutečně děsivé zobrazení krutosti potřeba její zasazení do všedního života a tak se nám dostává několika scén, které šokují jinak, než svojí krvavou prezentací. Na mysli mám kupříkladu úvodní scénu, ve které skupina mladých výrostků v jednom dlouhém záběru bezdůvodně ukope bezdomovce do bezvědomí (zprvu to vypadá, že je mrtev, což je později vyvráceno), nebo scénu, ve které skupinka dětí za doprovodu nadávek z mostu hází plechovky na kapitána, stojícího na přídi pod mostem projíždějící lodi.

S tímto přístupem k násilí a krutosti úzce souvisí Kitanova snaha z výsledného filmu zcela osekát přebytečný materiál. Neuvidíme tu tudíž žádné bombastické exploze, ani choreograficky propracované přestřelky, ba dokonce některé lokace Kitano nechal zbavit veškeré výzdoby (např. Nitóova pracovna). Co zůstává, je pouhá syrová krutost všednosti. Příkladem je scéna, ve které je omylem zastřelena nevinná dívka vycházející z kina, když Azuma odvrátí kopem výstřel z Kijohirovy pistole. Jak ve své knize píše Aaron Gerow, není tragičnost této události vykreslena ničím jiným, než zděšeným křikem kamarádky usmrcené dívky. Kitano se nesnaží v divákovi budit další emoce použitím hudby, nebo detailem na šokovanou tvář kamarádky. Všednost lidské krutosti je rovněž dobře viditelná ve scéně, kdy si Kikuči cvičí odpal golfovou holí a zcela ignoruje fakt, že se nachází na smuteční slavnosti za zemřelého Iwakiho.¹ Pokud pojednáváme o násilí, je třeba zmínit pravděpodobně nejznámější scénu z celého filmu. Mám na mysli scénu, ve které se Azuma snaží dostat na toaletě diskotéky z drogového dealera potřebné informace opakovaným fackováním (Bító Takeši skutečně opakovaně fackuje hercovu tvář a to více než dvacetkrát). Surovost násilí v této scéně je skutečně zářející i v dnešní době a délka celé scény hraničí s absurdnem. Tendence protahovat délku scény na hranici únosnosti se později stane součástí Kitanova autorského rukopisu (především

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 68

v polovině tvorby), podobně jako jeho přístup k fyzickému násilí jakožto k něčemu, co kromě své všednosti musí šokovat svojí náhlostí. Příkladem budiž scéna, ve které je potyčka prchajícího podezřelého a mladého detektiva doprovázena lyrickou hudbou, která je náhle přerušena v okamžiku, kdy podezřelý baseballovou pálkou udeří detektiva do hlavy – akt, který je, nutno dodat, doprovázen značným množstvím filmové krve.

Pokud se vrátíme k režisérovi snaze minimalizovat přebytečný materiál, dobrým příkladem je scéna, ve které Azuma „vede rozhovor“ s Iwakim v restauraci. Scéna původně obsahovala značné množství dialogu, ve finální verzi nám však Kitano nabízí pouze široký záběr na Azumu a Iwakiho mlčky sedící uvnitř restaurace. Scéna je zabírána zvenku skrze okna, ze značné vzdálenosti a beze zvuku. Všimněme si, že postavy ani neotvírají ústa. Díky tomuto filmovému minimalismu máme dojem, že Kitanovy filmy spíše než ukazují, nebo komentují krutost v nich obsaženou, jsou kruté samy o sobě tím, jak tuto realitu zobrazují. Již v Kitanově prvotině můžeme nabýt pocitu, že se Kitano dívá, ba přímo chladně zírá svojí kamerou na postavy jako na neživé objekty.¹ Tento dojem pouze nabývá na síle ve filmech jako *Sonačine* nebo *Dolls*, kde Kitano hojně využívá techniky zdánlivě nic neříkajících dlouhých frontálních záběrů na v klidu stojící, nebo jinak nehybné postavy.

Pokud jsem zmínil Kitanovu snahu minimalizovat přebytečný materiál, je třeba zdůraznit do očí bijící množství scén, ve kterých postavy pouze jdou. Úvodní scéna, ve které Azuma jde do práce, trvá okolo jedné minuty. Scény, ve kterých kamera z boku zabírá postavy jdoucí zprava doleva, nebo zleva doprava jsou ve filmu rozestety v pravidelných intervalech. Scénu, kde Azuma jde zprava doleva, kopíruje později scéna s jeho sestrou na nemocniční chodbě, nebo později i stejná scéna s Kijohirem (obě zabírané zvenku skrze okna). Abe Kašó v těchto scénách nezobrazujících nic než holé fyzično spatřuje snahu režiséra Kitana „zničit“ postavu Bíta Takešiho, resp. navrátit ho do stádia, kdy nebyl kontaminován realitou televize, ve které, podle Abeho, dochází k neustálé redukci těla na obrazy. Azumova mlčenlivost pak pouze zesiluje naše vnímání fyzičnosti této postavy a do jisté míry rovněž nahrazuje její duševní pochody. Tato mlčenlivost a bezvýraznost Bítovy tváře je v pozdějších Kitanových filmech dovedena do extrému (v tomto snímku stále můžeme pozorovat citové projevy Bítovy postavy, jako např. bolest a vyčerpání – něco, co je v pozdějších filmech v podstatě eliminováno).

Náznakovost není přítomna pouze ve scénách zobrazujících násilí, ale je mistrně využita i ve scénách, jejichž význam divákovi může napoprvé uniknout. Kupříkladu scéna, ve které Azuma vyzvedne svoji sestru v nemocnici. V této fázi divák neví, jakou nemocí Akari trpí. Podle Šinozakiho Makota nám zde Kitano nabízí jedinou indicii, kterou je hlava plyšového králíka koukající z tašky, kterou Azuma nese – hračky, na kterou je Akari očividně příliš stará.² Jak uvidíme později, vztah Azumy a Akari je rovněž klasickým nerovným vztahem mezi mužem a ženou v Kitanově tvorbě (viz *Ano natsu, ičiban šizukana umi* [あの夏、いちばん静かな海。 *Scény u moře*], *Hana-Bi* [Ohňostroj], *Dolls* [Loutky], nebo *Brother*).

¹ Tamtéž

² Viz *beat takeshi vs. takeshi kitano*, str. 61

Jelikož neměl Kitano nad *Sono otoko, kjóbo ni cuki* absolutní autorskou kontrolu, dá se ve větší míře pozorovat jakýsi autorský rukopis až v jeho druhém filmu, *3-4 x džúgacu*. Do značné míry je odlišná práce kamery, ke které v případě *Sono otoko, kjóbo ni cuki* přistoupil Sasakibara Jasuši spíše tradičněji, než Janagidžima Kacumi ve filmech počínaje *3-4 x džúgacu*. Například jeřábových záběrů, které se v tomto prvním snímku objeví přinejmenším tři, se opět dočkáme ve větší míře až v *Sonačine*. V souladu se zmíněnou technikou kamery chladně pozorující své oběti, Kitano již ve své prvotině přichází s nekonvenčními záběry, kdy je nehybná postava zabíraná frontálně náhle zabita, jakoby před zraky diváka. Jak si ukážeme později, rozvinul tuto hravost ve svých pozdějších filmech, jako např. *Sonačine*, *Kikudžiró no nacu* (菊次郎の夏、Kikudžiro), nebo *Brother*. Barvy jako v pozdější Kitanově tvorbě příliš nevybočují z palety šedivých a tmavomodrých tónů. Film je z velké části bez hudebního doprovodu, a pokud už je původní hudba Kumeho Daisakua přítomna, je přinejmenším minimalistická, s hojným využitím motivu *Trois Gnossiennes*, *Lent* od Erika Satie.¹

Pokud bychom nakonec chtěli vysledovat projevy Kitanovy osobnosti a vliv jeho života na jeho debutní snímek, můžeme sáhnout po scénách, kde Azuma po propuštění hraje baseball, nebo si prohlíží obrazy v galerii (sport i výtvarné umění jsou častým motivem v Kitanových filmech). Kijohiro si rovněž v autě pouští *rakugo*,² což je kromě několika scén, ve kterých na povrch proniká vliv komika Bíta Takešiho, jediným pojícím prvkem mezi tímto nemilosrdným snímekem a Kitanovou komediantskou minulostí.

Tento film poskytl Kitanovi dostatečný prostor vyzkoušet své schopnosti a položit základ něčeho, čemu snad můžeme říkat Kitanův styl – styl, který na rozdíl od klasické řemeslně kvalitní akční produkce Fukasaku Kindžiho již v Kitanově prvním snímku zřetelně inklinuje k minimalismu a kategorii art filmu.

¹ Viz tamtéž, str. 51

² Tradiční japonské vypravěčství s humornými prvky.

02. Rok 1990: *3-4 x džúgacu / Boiling Point*

Uchopit Kitanův v pořadí druhý film, *3-4 x džúgacu*, není zcela jednoduchým úkolem. Rok poté, co dokončil svůj první, v rámci možností poměrně klasický thriller, přišel Kitano Takeši s filmem, který nelze žánrově jednoznačně zařadit. Zapadá sice do režisérovy série filmů s násilnou tematikou, od pozdějších snímků jako *Sonačine*, *Hana-Bi* nebo *Brother* se však značně liší. Mnohdy bývá *3-4 x džúgacu* označován jako nejbizarnější, nejexperimentálnější, nejhravější a někdy i jako nejnesmyslnější z Kitanových počínů. I přes to, že měl Kitano tentokrát větší kontrolu nad celým projektem, byl jeho druhý film stejně jako *Sono otoko, kjóbo ni cuki* prezentován jako film Bíta Takešiho (v reklamní kampani skutečně byla připisována režie Kitanovu alter egu, samotné titulky však jako v případě všech filmů uvádí jméno Kitano Takeši).

Dějová linie se dá shrnout poměrně jednoduše. Hlavním hrdinou je Masaki (Ono Masahiko), jako v mnoha Kitanových filmech málomluvný a ne zrovna bystrý mladík, který se svým ne zcela úspěšným týmem tráví čas na omšelém baseballovém hřišti. Když se při práci u benzínové pumpy dostane do křížku s jakuzou, přispěchá mu jeho trenér Iguči (Iguchi Takahito), bývalý člen gangu na pomoc, jenom aby na sebe strhl hněv svých bývalých kolegů. Když Masaki zjistí, že má jeho trenér potíže, rozhodne se s kamarádem z týmu Kazuem (Iizuka Minoru) odjet na Okinawu za účelem pořízení zbraní. Po příjezdu spojí své síly s Ueharou (Bíto Takeši), šíleným členem místního gangu a jeho kolegou Tamakim (Tokašiki Kacuo) a i když nakonec obdrží kýžené zbraně, zůstávají po návratu do Tokia nepoužity a celá nesmyslnost výpravy je podtržena efektním sebevražedným útokem Masakiho a jeho dívky Sajaky (Išida Juriko) na centrálu tokijského gangu, do které dvojice najede cisternou s benzínem.

Pokud bychom brali tuto dějovou linii jako hlavní, dalo by se zcela jistě říci, že se jedná o film krutý a co se týče děje i značně absurdní. Kitano však tuto „vnitřní“ dějovou linii zaobalil do linie „vnější“, kterou je fakt, že v podstatě celý film je Masakiho snem. Film začíná i končí stejným záběrem – záběrem na Masakiho sedícího ve tmě na toaletě. Ke konci tak tímto krutým gagem v podstatě dochází k anulování veškerých událostí a postav, které jsme po hodinu a půl sledovali. Co zůstává, je změna Masakiho charakteru. Pokud působil na počátku snu dojmem loutky, znaveného mladíka, který je poháněn pouze osobami a událostmi okolo sebe, zdá se na konci, že jeho sen přeci jen změnil jeho osobnost, na což lze usuzovat z toho, že se z toalety nevrací plíživou chůzí, ale klusem. Tato změna je nepochybně centrálním motivem filmu, se kterým úzce souvisí jeho podivný a dokonce pro většinu Japonců nečitelný původní název.¹ *3-4 x džúgacu* (čti *San tai jon ekkusu džúgacu*), jak se film v originále jmenuje, podle Aarona Gerowa odkazuje na nepříliš známou figuru v baseballu, kdy dojde k nečekané výhře slabšího týmu těsně na pokraji prohry.² Jak se však dozvídáme z knihy Takady Fumia *Bíto Takeši no šiwase maru džúnen*, odkazuje 3-4x rovněž na bodový stav hry, kterou Masakiho tým kvůli jeho chybě prohraje. Toto skóre je ve filmu možné vidět na výsledkové tabuli. *Džúgacu* (japonsky říjen) pak

¹ Na konci oficiálního traileru (ukázky na film) je pro diváky opakovaně nahlas vyřčen název filmu.

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 85

odkazuje na původní termín premiéry filmu, která se měla konat v říjnu a byla nakonec přesunuta na září, čímž titul ztatil původní význam.¹ Podobně jako v *Sono otoko, kjóbo ni cuki*, kde Azumovu chůzi po mostě po jeho smrti převzal jeho mladý kolega Kikuči, je tedy i v *3-4 x džúgacu* dějová linie díky Masakiho snu dokonale cirkulární.

Ve srovnání se *Sono otoko, kjóbo ni cuki* se však na první pohled v *3-4 x džúgacu* objevuje mnohem častěji humor. To je dáno celkově volnějším přístupem k celému natáčecímu procesu (Kitano konečně bez nevole štábu mohl ve větší míře natáčet bez nacvičování dialogů a bez opakování záběrů), tím, že tentokrát Kitano napsal scénář sám a v neposlední řadě přítomností mnoha členů „Takešiho armády“ *gundan*² (všimněme si však, že Kitano záměrně ve filmu použil pravá jména herců namísto jejich televizních přezdivek, aby odlišil jejich televizní a filmové identity, podobně jako odlišuje Kitana Takešiho umělce a Bíta Takešiho „komedianta“). Ve své prvotině nám Kitano nabídl poněkud netradiční pohled na násilí, ve svém druhém filmu na tento trend plynule navazuje (příkladem budiž nevyhnutelná Ueharova smrt) a zároveň nám nabízí zajímavou fúzi násilí a komedie. Jak jsem zmínil dříve, tato poněkud bizarní hravost se už v pozdějších filmech v této míře neobjevuje. Stejně jako v jeho prvním snímku využívá Kitano hojně prostředku rychlého střihu pro zesílení dojmu náhlosti a absurdity příčiny a důsledku. Kupříkladu scéna, ve které Masakiho kamarád Akira (Ašikawa Makoto) předá mladému motorkáři jeho nový motocykl, přičemž tiše poznamená, že očividně nemá řidičský průkaz. Když mu nabídne k motocyklu helmu, mladík odmítne a vysokou rychlostí zmizí na motocyklu ze záběru. Střih je následován přímým frontálním záběrem na mladíkovu zkrvavenou tvář, očividně po nehodě, tupě zírající do kamery. V *3-4 x džúgacu* je tato metoda více než jinde využita jako prostředek humoru, spíše než jako prostředek pro zobrazení realistického násilí. Podobný efekt má scéna, ve které Masaki pozve servírku Sajaku na projížďku motocyklem a v další scéně spolu místo toho roztlačují cizí auto na silnici, nebo hned nato následující scéna, ve které auto plné pokřikujících mladíků náhle narazí do auta přistaveného u silnice. Mladíci se s řidičem dostanou do konfliktu, řidič jim začne vyhrožovat, následuje střih na Masakiho a Sajaku na motocyklu a hned nato střih zpět na potyčku u silnice, kde už vidíme pouze zmláceného řidiče samotného sedícího na chodníku vedle rozbitého vozu. Tento druh náhlého vizuálního humoru je typický pro Kitana, jakoby divákovi záměrně chtěl ukázat krutost komedie.

Tato krutost není přítomna pouze díky technickému zpracování, ale i díky postavám samotným. Trenér Iguči se na baseballovém hřišti mění na dětinskou postavičku vztekle pokřikující a honící jiné hráče po poli, ve scénách, kdy jedná se svými bývalými kumpány, však působí nebezpečně seriózně. Nejlepším příkladem je ale postava Uehary, se kterou se Masaki a Kazuo setkávají na Okinawě. Pro svůj druhý film pro své alter ego Kitano zvolil poměrně odlišnou postavu maniakálního bisexuálního gangstera, jehož chování je na rozdíl od Azumy ze *Sono otoko, kjóbo ni cuki*, naprosto nepředvídatelné a nebudí zhola žádnou empatii. I přes své zjevné šílenství a perverzní oblibu v násilí a sexu však jeho chování budí občas úsměv. Z příběhu

¹ Viz <http://ja.wikipedia.org/wiki/3-4X10月>

² Věrná skupinka herců a přívrženců působící kolem televizní osobnosti Bíta Takešiho.

se dozvídáme, že Uehara dluží svému gangu peníze, které má do dalšího dne odevzdat se svým useknutým prstem. Později donutí svého kumpána k souloži se svojí „dívkou“ Sumijo, což mu později vytkne a za což oportunisticky žádá, aby si místo něj prst usekl on. Uehara pak Sumijo za tuto „nevěru z donucení“ ve zdánlivě nekonečné sérii záběrů týrá pohlavky, kopanci, nebo i třeba tím, že jí jako jediné u pumpy nekoupí zmrzlinu. Tato šikana ve filmu trvá tak dlouho, až nakonec sklouzává do absurdna, podobně jako fackovací scéna v *Sono otoko, kjóbó ni cuki* a divák ji tak může vnímat jako humornou. Co však naznačuje mnohem více, je v tomto případě pokleslost a nevypočitatelnost Ueharova charakteru.

Fakt, že Uehara chce odevzdat svému gangu prst někoho jiného, je ve světle toho, že plánuje celý gang stejně vymítit, pouze jedna z mnoha nelogičností v *3-4 x džúgacu*. Lze říci, že Masakiho plán jet na Okinawu pouze za účelem získání zbraně (kterou později stejně nepoužije) je podobně nesmyslný. Náhlý „kitanovský“ střih, který nás nečekaně v jedné vteřině z Tokia přesune na okinawskou pláž je rovněž zajímavou ukázkou režisérovy snahy spíše ukazovat, než verbálně vysvětlovat. Kazuo odmítá jet s Masakim, předá mu před odjezdem peníze, jen aby se hned nato objevil v následující scéně s Masakim na pláži. Co ho nakonec vedlo k tomu jet s ním, se nikdy nedozvíme. Na druhou stranu jsou tyto nesrovnalosti v ději jaksi opodstatněny tím, že divák nakonec ví, že se jedná pouze o sen.

Pokusme se ještě podívat na *3-4 x džúgacu* z hlediska autorského rukopisu. Již ve větší míře lze v tomto snímku vysledovat prvky, které se v zárodečné podobě objevily v Kitanově prvním filmu a které v dalších filmech budou hrát mnohem důležitější úlohu. Z těchto prvků lze jmenovat kupříkladu Okinawu, pláž, moře, květiny, nihilismus, kamenné tváře, dlouhé záběry na mlčící postavy, náhlé exploze násilí a humoru, sport, mladé lidi bez budoucnosti, nebo jakousi bezčasovost okamžiku, ve které si postavy filmu pouze hrají.¹ Tento poněkud surrealistický prostor her se zde objevuje ve formě scény na okinawské pláži, ve které si Ueharova skupinka (Uehara, Tamaki, Sumijo, Masaki, Kazuo a bezejmenná černošská dívka v bílých šatech) bezstarostně užívá baseballu a potápění. Tento koncept je dotažen k dokonalosti ve filmu *Sonačine* (mimochodem také na Okinawě) avšak v mnohem éteričtějším, takřka snovém provedení a objevuje se dále kupříkladu v *Kikudžiró no nacu* nebo v menší míře v *Brother*. Mnohé řemeslně zručné kamerové techniky Sasakiho ze *Sono otoko, kjóbó ni cuki* bychom v *3-4 x džúgacu* hledali marně – byly vystříhány netradičním provedením v podání Janagidžimy Kacumiho. Scény jsou zabírány z relativně velké vzdálenosti (něco, co Kitano vědomě rozvedl ve svém dalším snímku *Ano nacu, ičiban šizukana umi*) a postavy často mluví na někoho, kdo není v záběru a naopak. Hudba, které už tak bylo v Kitanově prvotině poskrovnu, zmizela úplně. Ve filmu se rovněž objevuje tzv. flashforward,² který přísluší Ueharovi a divákovi dopředu odhaluje čtyři události, kterými do budoucna musí postava nevyhnutelně projít: zabití šéfa gangu, sex se Sumijo v autě, trhání květin a vlastní smrt. Tento prvek se znovu objevuje až v *Dolls*. Oproti *Sono otoko, kjóbó ni cuki* rovněž přibylo zpomalených záběrů.

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 77

² Opak flashbacku - scény, ve které divák nahlíží do minulosti postavy.

Co se rovněž dá na *3-4 x džúgacu* vypořádat, je poměrně striktní rozčlenění postav na dvojice. Již v předchozím filmu jsme měli dvojice jako Azuma – Kijohiro, Azuma – Kikuči, Azuma – Akari, v Kitanově druhém filmu dvojic není o nic méně. Hlavní hrdina se zprvu zdá být samotář, časem ho však vidíme v páru s vlídným Akirou, který ho učí správný odpal, s přítelkyní Sajakou (ta jakoby ho slepě následovala, jak se nakonec ukáže, až do hrobu) a v neposlední řadě s Kazuem, se kterým se vydává na dalekou Okinawu. I ďábelský Uehara má partnera v mírnějším Tamakim, a tvoří poněkud podivný pár se Sumijo. Ta naopak s nemluvnou černoškou, která se s Ueharovou partou vydává na cestu, reprezentuje jediné dva ženské, a nutno říci značně submisivní, elementy v části odehrávající se na Okinawě.

Dalo by se říci, že Kitanův druhý film je něco jako osobním experimentem, nebo dokonce jakýmsi filmem „nanečisto“. Filmařina ve své holé, ničím nepřikrášlené formě, extrémní filmový purismus, téměř hraničící s porušováním základních pravidel výstavby filmu. Jak uvidíme dále, bude Kitano postupně od tohoto filmového minimalismu upouštět. To však nebude mít ani v nejmenším negativní vliv na expresivitu a údernost jeho děl.

03. Rok 1991: *Ano nacu, ičiban šizukana umi. / A Scene at the Sea*

Pro jedince, kteří zprvu nahlíželi na Kitanovy filmy jako na jakousi sérii svázanou dohromady podobnými motivy a zpracováním, byl jeho třetí film, *Ano nacu, ičiban šizukana umi*, poněkud šokující. Fakt, že se nejedná o nihilistickou ódu na sebedestrukci, ale na první pohled dokonce o pravý opak, milostný příběh, byl pro rostoucí skupinu příznivců Kitanových filmů skutečným překvapením, stejně jako zjištění, že se v něm sám Bito Takeši tentokrát ani neobjevuje. Kitano se k tomuto kroku několikrát vyjádřil v tom smyslu, že by bylo nudné donekonečna pokračovat v tvorbě snímků, jako *Sono otoko, kjóbo ni cuki* a *3-4 x džúgacu* a proto se rozhodl dočasně tento žánr uložit k ledu. Jak sám říká

Kdybych řekl, že natočím čistokrevný milostný příběh, všichni by padli na znak. To je taky celkem legrace, ne?¹

Domnívám se, že ze všech tří dosavadních snímků je paradoxně *Ano nacu, ičiban šizukana umi* „nejkitanovštějším“ v tom smyslu, že se tentokrát ujal nejen pozice režiséra a scénáristy, ale dokonce se podílel na plánování celého projektu a materiál sám sestříhal (později se o střihu vyjadřuje jako o své nejmilejší fázi tvorby filmu). Abychom zůstali objektivní, musíme však zmínit i nemalou skupinu lidí, kteří o tomto filmu rozmýšleli ve zcela opačném smyslu, tedy o filmu, na kterém není Kitanův rukopis takřka znát.² Ať se přidáme k jakékoliv skupině, musíme uznat, že výsledkem je v podstatě němý film, který více než kdy předtím hovoří silou obrazů a expresivitou těl hlavních protagonistů.

Pokud si někdo myslel, že již nelze redukovat příběh *3-4 x džúgacu*, byl očividně na omylu, neboť se Kitanovi v jeho třetím filmu podařilo příběhovou linii zredukovat na něco, co by se při troše snahy dalo shrnout do několika vět. Hlavními aktéry je dvojice Šigeru (Maki Kuródo) a Takako (Óšima Hiroko), hluchoněmý pár. O jejich rodinách a životě v podstatě nic nevíme, kromě toho, že Šigeru pracuje jako popelář. Jednoho dne najde v odpadcích zlomené surfové prkno, které změní život nejen jemu a Takako, ale jak se ukáže i dvěma mladíkům (Koiso Kacuja a Macui Tošio), kteří se sice Šigeruově neskonale touze se naučit surfovat zpočátku vysmívají, jsou ale později sami při pohledu na něj tímto sportem strženi. Šigeru chodí k moři každý den a Takako jeho snaze trpělivě přihlíží. Když se Šigeru konečně zlepší, vzbudí údiv u majitele surfařského obchodu Nakadžimy (Fudžiwara Tošizó), který ho zprvu podvedl při koupi prkna. Později je ale vše zapomenuto, když ho majitel vezme pod svá křídla a přihlásí ho dokonce na závody. Po krátkých útrapách ve vztahu s Takako se na konec Šigeru úspěšně umístí na závodech a vše směřuje ke šťastnému konci. Nebyl by to však film Kitana Takešiho, aby alespoň v posledních minutách nepřišel náhlý zvrat. Šigeru jako vždy míří na pláž, tentokrát však za

¹ Op.cit. *Kitano Takeši kantoku intabjú*. Kinema džunpó no. 1068, 15. října 1991, str. 40

² Viz Udo, Tommy. *A Scene at the Sea, "Beat" Takeshi Kitano*. London: Tadao Press, 1999, str. 26

deště. Když po chvíli přichází Takako, nachází na břehu už jen Šigeruovo surfové prkno... Takto jednoduše se dá shrnout snímek o délce 100 minut.

Divák znalý Kitanových předešlých dvou snímků okamžitě zpozoruje celkovou změnu v tempu celého vyprávění. Pryč jsou rychlé střihy a náhlé výbuchy humoru a násilí. Film se nese s nevídanou elegancí, nikam se nežene, jakoby občas zcela stagnoval a divák sám jakoby seděl na pláži s Takako a pozoroval Šigerua na moři. Jak sám Kitano řekl,

Tehdy jsem si byl velice vědom tlukotu vlastního srdce a vnímal jsem tento film jako krev, kterou mé srdce prohání mým vlastním tělem. Je to skvělý pocit vidět hotový film natočený do rytmu vlastního srdce, asi bych nemohl film sestříhat podle rytmu srdce někoho jiného.¹

Z toho můžeme usuzovat, že Kitanovo srdce tlučte výjimečně pomalu a pravidelně, neboť takřka jediným dramatickým zvratem je zašokování ve vztahu Šigerua a Takako v polovině a Šigeruova smrt na konci filmu. Když už zmiňuji styl, jakým je film natočen, je třeba zmínit fakt, že je zde poprvé v opravdu velké míře znát Kitanova obsese modrou barvou (moře, nebe, popelářské vozy, uniformy, deštník atd.). Podívejme se však podrobněji na práci kamery.

Jak správně namítají mnozí autoři, včetně Aarona Gerowa a Abe Kašóa, je práce kamery v *Ano nacu, ičiban šizukana umi* na absolutní hranici minimalismu. Film je z velké části konstruován jako opozice dvou druhů záběrů: pozorující (ti na pláži) a pozorovaný (ti na moři).² Většinou se jedná o frontální záběr ze značné vzdálenosti. Podle asistenta režie Kitahama Masahira byla vzdálenost kamer v tomto filmu ještě větší,³ čímž prý Kitano chtěl zabránit dojmu kýčovitě romantiky. Chtěl tímto způsobem vzbudit dojem nestranného, chladného pozorovatele – sám to přirovnává k pozorování divoké zvěře na safari.⁴ Dalším zajímavým postřehem je skoro úplná eliminace subjektivních záběrů z Šigeruova úhlu pohledu (*POV – Point of view shot*⁵). Film sice začíná pohledem na moře bez zvukového doprovodu, jak se záhy ukáže z Šigeruova úhlu pohledu, ve zbytku filmu jsou však pohledy jeho očima záměrně eliminovány. Takako jich má naopak velké množství. Jak se domnívá Abe Kašó, je díky této nepřítomnosti subjektivních záběrů Šigeruova postava redukována na jakousi „věc“, něco nehumánního a bestiálního⁶ – tento dojem je podle něj dále podpořen tím, že vůči osobám kolem sebe, dokonce ani Takako, neprojevuje dostatek citů a pro diváka je tak těžké se s takovou postavou ztotožnit. Aaron Gerow ve své knize dodává, že tato bestiálnost pramení z toho, že ve filmu, kde je hlavní osou výměna

¹ Op.cit. *beat takeshi vs. takeshi kitano*, str. 147

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 98

³ Viz *Ano nacu, ičiban šiwase datta bokutači*. Eiga geidžucu no. 363, zima 1991, str. 53

⁴ Viz *Kitano Takeši kantoku to kataró*. Eiga geidžucu no. 363, zima 1991, str. 11

⁵ Česky POV = hledisko, POV Shot = hlediskový záběr. Jinými slovy záběr představující ve filmu "zviditelněný" či nějak v diegezi (uvnitř filmového světa) "motivovaný" pohled, který nás často staví do pozice některé z postav a dramaturguje její hledisko.

⁶ Viz *beat takeshi vs. takeshi kitano*, str. 95

pohledů, Šigeru povětšinou pohledy pouze přijímá a málokdy vrací. Podobně jako v *Sono otoko, kjóbbó ni cuki* i zde máme velké množství z boku zabíraných scén, kde postavy někam pochodují, avšak postrádají dynamiku a fyzičnost, kterou vyznačovala chůze detektiva Azumy. Dalo by se říci, že tyto scény už jsou tu pouze za účelem udávat filmu jisté tempo a fungují jako prvek, který „drží pohromadě“ mnohé scény na pláži.

Ukázali jsme si, proč můžeme vnímat film jako krutý. Jak je ale možné, že tento na první pohled tak odtažitý a chladný film vzbuzuje u mnohých kladné emoce a dojetí? Přestože jsou hlavními aktéry hluchoněmý pár, vyhýbá se Kitano záměrně jakékoliv sociální kritice. Soucit s hlavními hrdiny je v mnoha případech silně subjektivní, např. ve scéně, kde si Šigeru za těžce vypracované peníze konečně jde koupit vytoužené surfové prkno a prodavač mu ho prodá za vyšší cenu, než za kterou by ho mohl koupit ve vedlejším obchodě. Podobný vliv na diváka má také scéna ze závodů, ve které Šigeru neslyší hlášení, v důsledku čehož promešká start. Hlavní aktéři se zde však nesnaží překonávat nějaké společenské bariéry, jak by se u filmu o postižených dalo předpokládat a postavy okolo nich nejsou vykresleny černobíle. Domnívám se, že emoce zde velice jemným způsobem vzbuzuje neverbální a zcela asexuální platonický vztah dvou hlavních aktérů. Kitano sám několikrát přiznal, že se stydí zobrazovat sexualitu a tak divákovi předkládá lásku Takako k Šigeruovi ve velmi jemných nostalgických náznacích. Příkladem je její roztomilý (avšak v dnešní emancipované době pro část obecenstva možná pobuřující) zvyk úhledně složit Šigeruovy šaty kdykoliv za ním přijde na pláž, nebo způsob, kterým se Šigeruem nese jeho prkno. Rovněž po většinu času chodí za ním, ne vedle něj a následuje ho na každém kroku. Na pláži trpělivě sedí a s úsměvem na tváři Šigerua pozoruje na moři a kdykoliv musí Šigeru jednat s jinými lidmi, jedná Takako za něj. I tento vztah muže a ženy je tedy v konečném důsledku, i přes jeho jemně romantické a ve své podstatě i velice japonské vyobrazení, nerovným vztahem.

Radikální změnou oproti Kitanovým předešlým snímkům bylo rovněž rozhodnutí pro film najmout už tehdy dobře známého hudebního skladatele Hisaišiho Džóa (s výjimkou *Minná jatteru ka!* [みんな～やってるか!、*Všichni to dělají!*] spolupracoval s Kitanem na všech filmech až po *Dolls* včetně). Ten pro film zkomponoval lyrický podkres kombinující klasické piano a syntezátory. Úvodní melodie s titulem *Silent Love* je dnes již neoddělitelně spojená s tímto snímkem a její použití v klíčových scénách, především v montáži na konci filmu, je dokonalou prezentací síly filmové hudby a její schopnosti několikanásobně umocnit emoční dopad samotného dění na plátně.

Štiplavý humor *3-4 x džúgacu* se zde až na výjimky změnil na humor situační, nebo chceme-li slapstick¹ posílený repeticí. Příkladem je začínající surfař v růžovém neoprenu (na rozdíl od Šigerua s perfektní výbavou), který při každém pokusu vběhnout do moře zakopne a upadne. Jiným příkladem klasického slapsticku je scéna, ve které Šigeru a Takako pozorují

¹ Nadsazené situace mnohdy se značnou mírou fyzického násilí (ovšem bez vážných následků), převyšujícím běžné hodnoty skutečnosti. Např. postava je silně udřena obrovskou pánví, nebo vběhne přímo do zdi, ale nic se jí nestane atp.

vzdálené molo, na kterém na kole v obleku jedoucí muž náhle a bezdůvodně spadne přes okraj do vody. Komický efekt náhlosti a nesmyslnosti výjevu je posílen velkou vzdáleností od místa, kde pár sedí. Jediným pozůstatkem humoru *3-4 x džúgacu* je scéna, která následuje těsně po tom, co Šigerua a Takako sveze na závod svým malým nákladáčkem postava Teradžimy Susumua, která přímo cituje scénu s mladíkem na motocyklu. Postava Teradžimy se dostane do konfliktu s policisty kvůli tomu, že svezl tři lidi v dopravním prostředku pro dva. Následuje scéna krácejícího Šigerua a Takako, po které se v rychlém střihu vracíme k postavě řidiče nákladáčku s krvácejícím nosem koukajícího nabubřele z okýnka vozu. Humor je zde rovněž zprostředkován dvojicí mladíků, kteří skončují s fotbalem a po vzoru Šigerua najdou oblibu v surfování.

Pokud se vrátíme k výše zmíněnému „konceptu hry“, můžeme namítat, že do něj tentokrát zapadají veškeré scény Šigerua na moři. Když Šigeru surfuje, ocitá se jakoby mimo časoprostor, je ve svém světě, ve kterém ho nikdo neruší. K plnému rozvíjení tohoto prostoru radovánek však dochází až na úplném konci filmu, paradoxně po Šigeruově smrti. Potom, co Takako najde osamocené Šigeruovo prkno na pláži, rozhodne se ho vzít zpět na místo, kde tenkrát zvítězil v závodech a se společnou fotografií jej poslat na dobro na širé moře. Po tomto „rozloučení“ s Šigeruem následuje montáž scén z minulosti, které jsme ve filmu nemohli vidět. Pryč je konstrukce scén „pozorovatel“ vs. „pozorovaný“. V tomto, podle Kitana, „bonusovém materiálu“ (*omake*)¹ jsme jedinými pozorovateli my, diváci. Vidíme postavy se spontánně smát, jakoby to už nebyly postavy, ale herci sami. Takako smí v tomto snovém časoprostoru nést Šigeruovo prkno vepředu a smí na něm i jezdit (avšak pouze na pláži). Vidíme Šigeruova kolegu popeláře Tamukaie (Kawahara Sabu) i Takako, hrdě si prohlížející Šigeruovu trofej a rovněž všechny surfaře a rozhodčí, nastoupené před kamerou jako při focení. Celá montáž budí dojem, že je pouze čirou „hrou“ před kamerou v ničím nezátížené alternativní realitě. Film je definitivně zakončen modrým nápisem *Ano nacu, ičiban šizukana umi (Tenkrát v létě, nejklidnější oceán)*, naznačující, že vše je pouze vzpomínkou na jedno léto u moře.

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 92

04. Rok 1993: *Sonačine* / *Sonatine*

Sonačine, Kitanův v pořadí čtvrtý film, znamenal velký návrat hned v několika ohledech: návrat k tematice *Sono otoko*, *kjóbó ni cuki* a *3-4 x džúgacu*, návrat producenta Okujamy Kazujošiho (který ho však v konečném důsledku stál post u *Šóčiku*,¹ neboť film byl extrémně prodělečný) a návrat Bíta Takešiho do hlavní role. Často bývá tento film charakterizován jako film uzavírající „trilogii“, kterou tvoří s Kitanovým prvním a druhým filmem, domnívám se však, že jde spíše o brilantně promyšlenou fúzi všech předešlých snímků, včetně *Ano nacu*, *ičiban šizukana umi*. Podobně jako v případě *3-4 x džúgacu* je obtížné *Sonačine* žánrově definovat. Film se zprvu nese v podobně seriózním duchu, jako *Sono otoko*, *kjóbó ni cuki*, přebírá však spíše tematiku *3-4 x džúgacu*, i když je méně absurdní a plyne tempem *Ano nacu*, *ičiban šizukana umi*. Kitanova obliba v bezprostřednosti a improvizaci zde dosáhla svých výšin, neboť byl údajně skoro celý film založen na improvizovaných dialozích a situacích. Vzniklo tak dílo, které přesto, že si zachovává atraktivitu žánrové gangsterky, působí na diváka zvláště éterickým a minimalistickým dojmem pravého art filmu.

Hlavním hrdinou je ostřílený gangster Murakawa (Bíto Takeši), který je náhle šéfem svého gangu vyslán se svoji družinou na Okinawu, aby pomohl urovnat spory bratrského gangu Nakamacu s tamním gangem Anan. Murakawovi se od počátku celá situace nezamlouvá, ale přesto rozkaz uposlechne. Po příjezdu vyjde najevo, že spor je v podstatě u konce a příjezd Murakawovy skupiny pouze znovu rozdmýchá oheň pod kotlem. Murakawa, Ken (Teradžima Susumu), Katagiri (Ósugi Ren), Ueči (Watanabe Tecu) a Rjódži (Kacumura Masanobu) se tak rozhodnou ukrýt v chatrči u moře a vyčkávat. Murakawa se seznámí na pláži s dívkou Mijuki (Kokumai Aja) a všichni společně tráví bezstarostně čas hrami a lelkováním. Když je však Ken náhle zastřelen neznámým zabijákem (Minakata Eidži), začne být Murakawovi jasné, že celá akce byla plánem šéfa gangu a Murakawova kolegy Takahašiho (Jadžima Ken'iči) na převzetí jeho území. Murakawa a zbývající členové skupiny pak zosnovují plán pomsty.

Jedním z nejzajímavějších a nejpřitažlivějších aspektů *Sonačine* je nepochybně Bítova postava Murakawa. Diváci, kteří si všimnou, že celý film je prodchnut spíše než nihilismem jakousi únavou, letargií, nebo dokonce atmosférou na pokraji života a smrti, mají nepochybně pravdu. Tato vsudypřítomná letargie je jasně zřetelná ve výrazech a chování postav, především právě Murakawy, který už na začátku poznamená, že „už je vším znaven“. Není energický jako detektiv Azuma, není šílený a výbušný jako gangster Uehara a nežene se ani jako oni bezhlavě za vlastní smrtí. Je implicitně smrti tak blízko, že není schopen takovou vitalitu vyvinout - je v podstatě už mrtev. Jeho celkový postoj jaksi „nad věcí“, nebo možná i „mimo realitu“ je dobře znatelný kupříkladu ve scéně z hostess clubu. Zatímco šéf gangu večerí, Murakawa již dávno kouří (jako jediný), mezitím co ostatní čekají na svolení svého nadřízeného.² S postupem času je zřejmé, že podobný postoj má i ke smrti samotné (a to i ke smrti vlastní). Vezměme si kupříkladu

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 101

² Viz *beat takeshi vs. takeshi kitano*, str. 128

ikonickou scénu s ruskou ruletou na pláži. Murakawa z dálky pozoruje Kena a Rjódžiho, kteří si na pláži s až dětskou zaujatostí užívají nebezpečnou hru – jeden si umístí plechovku na hlavu a druhý ji má pistolí sestřelit. Se stoickým klidem Murakawa přichází na pláž a vyžádá si pistolí. Připraví ji ke hře ruské rulety a donutí oba hrát kámen, nůžky, papír. Ken dvakrát prohraje, přičemž pokaždé žoviálně Murakawa namíří pistolí na něj a zmáčkne kohoutek. Když po třetí prohraje on sám (všichni vědí, že v poslední komoře je náboj), přiloží si ke zděšení Kena a Rjódžiho v dobré náladě pistolí k hlavě a zmáčkne. Celá scéna se nakonec promění v krutý gag, když vyjde najevo, že Murakawa předem vyndal všechny náboje z bubínku. Nicméně i po této katarzi zůstává jakási nejasná pachut' (smrti). V jasném kontrastu je zde ledový klid a výraz tváře jakoby „z jiného světa“ Murakawy a poměrně realistické vyděšené reakce Kena a Rjódžiho. Scéna má neodolatelně snovou kvalitu, dojem umocněný atmosférickou hudbou Hisaišiho Džóa. Tato kvalita je v následující scéně skutečně zhmotněna v Murakawově snu, který opakuje hru na pláži s tím rozdílem, že je pistole tentokrát opravdu nabitá a Murakawa se stělí do spánku. Kitano nám opakovaně předkládá scény, ze kterých lze dobře vyčíst Murakawovu lehkost bytí. Příkladem budiž rozhovor s Mijuki:

Mijuki: *Když takhle můžeš zabít člověka, to se ani sám nebojíš smrti?*

Murakawa: *To bych nenosil zbraň. Čím víc se ale člověk smrti bojí, tím víc chce umřít.*

S takto nastaveným charakterem nelze poslední scénu, ve které se Murakawa zastřelí v autě na kraji silnice, nikterak vnímat jako překvapivou.

Podobně jako *Ano nacu, ičiban šizukana umi*. obsahuje *Sonačine* nepatrné množství dramatických zvratů a dialogů¹ a je více než kdy předtím prodchnut do prázdna zírajícími postavami. Dá se říci, že je divadlem prázdných pohledů a kamenných tváří, které jsou tak znavené životem, že se nemění ani při konfrontaci se smrtí. Např. scéna, ve které Murakawa bez mrknutí a jediného zbrklého pohybu zabije Mijukina manžela, který se ji snaží v noci na pláži znásilnit, následovaný dlouhým frontálním záběrem na jeho a hned poté Mijukinu tvář bez výrazu. Nebo scéna, ve které je zastřelen na pláži Ken. Když Ken zabijáka uvidí stát nehybně za lodí, nesnaží se (na rozdíl od Rjódžiho) ani utíkat - jakoby paralyzován hleděl svoji smrti do tváře. Je střelen do hlavy a padá do písku. Následuje záběr na u lodi nehybně sedícího Murakawu a Mijuki, zírající do prázdna (nebo dokonce do kamery² - krok, který bývá u filmu standardně považován za tabu) – záběr, který je dokonce zopakován po střihu na střelce stojícího stále ve stejné pozici za lodí. Obliba Kitana zabírat své postavy zepředu, jakoby v pozoru vůči kameře, je v *Sonačine* rovněž znát více než v předešlých dílech. Co je rovněž typické, je snaha střihem a kamerou klamat diváka – kupříkladu scénami, kde postavy v záběru pozorují dění mimo záběr, dění, jehož smysl zůstane divákovi navždy utajen. Dalším příkladem je scéna, kde je zastřelen šéf klanu Nakamacu, opět v přímém frontálním (zpomaleném) záběru. Tyto scény se velmi

¹ Viz Jamane, Sadao. *Eiga no bó*. Tokio: Misuzu šobó, 1996, str. 623

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 113

podobají scénám v montáži na konci *Ano nacu, ičiban šizukana umi* s tím rozdílem, že tentokrát kamera nepozoruje své objekty při hře, ale při umírání.

Zaměříme se však na centrální část filmu, která úzce souvisí s naším dříve zmíněným „konceptem hry“. Potom, co Murakawa se svými muži najdou úkryt v chatrči na pláži, dojde k náhle změně tempa celého snímku. Dá se říci, že dojde v podstatě k úplnému zastavení filmového času, když se všichni začnou oddávat bezstarostným hrátkám na pláži. Již v *3-4 x džúgacu* a *Ano nacu, ičiban šizukana umi* se tento koncept krátce objevil – v *Sonačine* je mu však věnována značná porce filmu. Celý segment na okinawské pláži se dá vnímat jako prostor, ve kterém neexistuje čas – fakt, který se zdá být naznačen trojí repeticí stejného záběru na úplněk. Muži se oddávají dříve zmíněné hře s pistolí, hrají si s panáčky sumistů vystřížených z papíru, nebo stejnou hru opakují sami na pláži. Po večerech cvičí tradiční okinawské tance, nebo po sobě na pláži střílí rachejtle. Většina těchto her je však sama o sobě jaksi na pokraji smrti, když kupříkladu při rachejtlové válce v zápalu hry Murakawa náhle začne pálit ze své pistole, nebo když frisbee místo házení a chytání používá jako pohyblivý terč ke střelbě. Celý tento alternativní prostor her a radovánek je náhle narušen nástupem Takahašiho zabijáka v rybářském obleku, který je sám jakoby zosobněním smrti. Objeví se, zanechá za sebou zkázu a opět bez jediného slova mizí.

Z výtvarného hlediska Kitano v *Sonačine* dále rozvádí svůj motiv modré barvy, tentokrát však několikrát v opozici vůči červené. Tokio na začátku filmu má tmavě modrý odstín, Okinawa září bledě modrou, stejně jako vůz, který Murakawovi a Mijuki zůstane po jejím manželovi. V měsíčním svitu Murakawova bílá košile září modře, stejně jako písečná pláž. Dokonce chladicí box rybáře zabijáka je bledě modrý. Naopak červené jsou květy (život), které rybář najde na pláži těsně před Kenovou smrtí a které v uměleckém záběru rozhodí do vzduchu, aby byly v prolínačce dány do souvislosti s rudým frisbee, do kterého na pláži střílí (smrt) Murakawovi muži. Rudá je samozřejmě krev, a také nebe, když se muži po přestřelce v baru zbavují u moře těla zastřeleného kolegy.

Postavy jsou jako vždy prezentovány ve dvojicích, jako Murakawa a Mijuki nebo Ken a Rjódži. Vztah Murakawy k Mijuki je překvapivě vyrovnaný a jistým způsobem velmi platonický. Dá se skoro říci, že v porovnání se vztahy z předešlých filmů Bítova postava i přes typicky roztomile přidržený humor tentokrát se ženou jedná vlídně. Jistá jednostrannost v tomto vztahu tak představuje pouze finální scéna, ve které Murakawa spáchá sebevraždu i přes to, že Mijuki čeká na jeho návrat.

Název *Sonačine* sám nechává prostor pro interpretaci. V bonusovém materiálu na DVD je slovo *Sonačine* interpretováno jako určitá fáze ve studiu hudby, ve které se student, který zvládl potřebné základy, musí rozhodnout, jakým směrem se bude dále ubírat (klasika, nebo jazz atd.) – stejně tak, jako se Murakawa musí rozhodnout, jakou cestu zvolí (život / smrt, jet na Okinawu / nejet na Okinawu atd.).¹ Název můžeme také vnímat jako odkaz na určitou fázi ve vývoji Kitana Takešiho jakožto režiséra, který tímto filmem zvládl potřebné základy a stojí na jistém rozcestí

¹ Převzato z diskusního fóra IMDb <<http://www.imdb.com/title/tt0108188/board>>

své tvorby. *Sonačine* je rovněž druh okinawské lidové hudby, jejíž prvky můžeme slyšet v původní hudbě Hisaišiho Džóa.¹ Slovo také může odkazovat ke klasickému hudebnímu útvaru sonatina, v podstatě malé sonatě, která se vyznačuje svoji jednoduchostí a lehkostí. Mívá svižný začátek a konec a pomalý střed s nepatrným vývojem hudebních motivů – podobně jako film samotný.

Na filmu *Sonačine* lze tedy pozorovat několik pro nás důležitých věcí. Navazuje na to nejlepší z předešlých filmů a zároveň předznamenává nezastavitelné zrání Kitana Takešiho jakožto režiséra, zrání, které bude mít definitivní vyvrcholení ve snímku *Hana-Bi. Ze Sono otoko, kjóbó ni cuki* přebírá serióznost vyprávění a postav, ze *3-4 x džúgacu* hravost a náhlost násilí, z *Ano nacu, ičiban šizukana umi* kamenné tváře svých protagonistů, pomalé tempo a svoji nedramatičnost, a zatímco všechny tyto prvky dovádí k dokonalosti, přidává porci l'art pour l'art-ismu, který se stane později tažnou silou zmíněného *Hana-Bi*. Jelikož je dalším snímkem v pořadí šílená komedie *Minná jatteru ka!*, kterou Kitano už po druhé zcela vykolejil své (především západní) fanoušky, můžeme, jako Bob Davis ve své biografii Kitana, považovat *Sonačine* za konec Kitanovy první fáze tvorby, kterou lze charakterizovat možná jako výjimečně sebestřednou, sobeckou² a která je podle některých poznamenána jistým počátečním amatérismem. Než se vrhneme na Kitanovu druhou etapu tvorby, podívejme se, jakým způsobem do jeho filmografie zapadá jeho pátý film, *Minná jatteru ka!*

¹ Viz Harper, Dan. *Kitano Takeshi's Sonatine (1993)*. senses of cinema, říjen 2000
<<http://archive.sensesofcinema.com/contents/00/10/sonatine.html>>

² Viz *Sonatine, "Beat" Takeshi Kitano*, str. 27

05. Rok 1994-95: *Minná jatteru ka!* / *Getting Any?*

V době vydání *Minná jatteru ka!* začala v Kitanově tvorbě být zřetelná jakási tendence neustále klamat diváka oscilací mezi několika žánry a širokou paletou témat. Pokud se dá uvažovat o jeho prvních čtyřech filmech jako o snaze zabít Bíta Takešiho, může nám překvapivě jeho pátý snímek připadat jako jakási óda na Kitanovo alter ego a jeho komediantské kořeny v tokijské Asakuse. V reklamní kampani se dokonce objevovala hesla jako „první film Bíta Takešiho a pátý film Kitana Takešiho“. ¹ V předešlé kapitole jsem hovořil o čtveřici prvních filmů jako o první fázi Kitanovy tvorby. Logicky bychom pak měli považovat *Minná jatteru ka!* za počátek fáze druhé. Film je však tak bizarní a odlišný od všech ostatních Kitanových děl, že jej považuji spíše za mezifázi, jakýsi „odpočinkový“ film v jeho tvorbě. Jak sám Kitano svůj film okomentoval

Lidé, kteří doposud podporovali mé filmy po shlédnutí Minná jatteru ka! asi spadnou ze židle. Budou si říkat – je tohle opravdu ten samý režisér? Zkrátka jsem naprosto změnil kurz. ²

Je nutno říci, že film sám o sobě byl šokující především pro západní publikum, které nebylo s Kitanovou televizní stránkou srozuměno. I v Japonsku však film naprosto propadl a získal nejhorší recenze ze všech Kitanových děl. ³ Na západě byla zřetelná snaha film ospravedlnit tím, že byl dáván do spojitosti s televizním humorem Bíta Takešiho ⁴ – tendence, která v Japonsku byla spíše odmítána s tím, že díky lepším finančním podmínkám a bez televizních restrikcí mohl Kitano sáhnout po odlišném humoru, který by na televizní obrazovce pravděpodobně v mnoha instancích podléhal cenzuře. Vytvořit klasickou komedii však nebylo Kitanovým primárním cílem. Podle jeho vlastních slov chtěl vytvořit něco, co tu ještě nebylo. Něco, co by rozložilo žánr komedie sám o sobě tak, že by se divák nakonec nesmál gagům na obrazovce, ale výstavbě komedie samotné. Výsledkem je extrémně fragmentární dílo, neustávající sled absurdních situací splených dohromady ještě absurdnější příběhovou linií.

Hlavním hrdinou „příběhu“ je Asao (Dankan) – budižkničemu, jehož jediným cílem je od začátku filmu mít sex v autě. Jeho snahy však vždy končí neúspěchem a tak se rozhodne vyloupit banku, aby měl peníze na letenku první třídy, která podle něj zcela jistě nabízí sexuální služby. Po značných útrapách, když zkouší své štěstí jako herec, si ho jakuza splete s legendárním gangsterem a Asao se tak zúčastní proti své vůli i války gangů. Ke konci se rozhodne, že se spokojí s pokukováním po slečenách v ženských lázních. Tu potká šíleného vědce (Bíto Takeši), který ho promění v neviditelného a nakonec omylem dokonce v mušího muže, který začne terorizovat hlavní město. Je povolána speciální jednotka domobrany, která přijde s geniálním

¹ Viz oficiální trailer k filmu.

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 117

³ Viz tamtéž, str. 118

⁴ Viz Udo, Tommy. *Getting Any?*, „Beat“ Takeshi Kitano. London: Tadao Press, 1999, str. 29

nápadem sesbírat veškeré fekálie z Japonska a nalákat ho tak do pasti – plán, který nakonec vyjde, když je muší muž umlácen obří plácačkou na hromadě trusu.

Celý tento slepenec je možné interpretovat jako „hru“ režiséra Kitana. Náš „koncept hry“ se tak v podstatě dá rozšířit z vnitřku filmu na jeho vnějšek, s Kitanem manipulující svůj *gundan* (Dankan, Gadarukanaru Taka, Sonomamma Higaši, Janagi Júrei a další) v nekonečné sérii nikam nevedoucích gagů. Co však je potřeba vzít v potaz, je fakt, že film sám o sobě ani není příliš vtipný a je dokonce v mnoha instancích natočený podobně odtažitým, chladným stylem, jako např. *Ano nacu, ičiban šizukana umi* nebo *Sonačine*. Je také možné se domnívat, že filmu, který si vzal v podstatě za cíl převést televizní druh humoru do filmové podoby, zkrátka chybí ohraničení v podobě obecnstva, které je v dnešním televizním světě nepostradatelným prvkem.

Pokud jsme však namítli, že film jen málokdy vzbudí v divákovi chuť se skutečně zasmát, musíme na druhou stranu vypíchnout pečlivost, jakou Kitano přistoupil v tomto filmu k parodii, k provázání scén a dobových písní, známým umělcům, kteří se hojně ve filmu vyskytují a nekonečným narážkám nejen na japonskou pop kulturu. Vezměme si kupříkladu scénu, ve které poprvé Asao vyráží s novým autem „na lov“ doprovázen písní Jamamoto Rindy *Komaččau na ze 60. let*, ve které mladá dívka vyjadřuje své obavy z prvního rande. Nebo poválečné písně *Ringo no uta*¹, která doprovází scénu, ve které má Asao dokázat své mistrné umění meče tím, že rozsekne vpůli jablko umístěné na hlavě šéfa gangu. To jsou pouze dva příklady písní svým obsahem komentující dění na obrazovce (další jsou kupříkladu *Šitamači no tajó* od Baišó Čieko, nebo *Karadžiši botan* od Takakury Kena). Původní hudba, kterou pro film složil Koike Hidehiko, rovněž přímo paroduje melodie písně *Beat It* Michaela Jacksona, nebo *Ghostbusters* Raye Parkera Jr. První se objevuje při střetu dvou zneprátených gangů v opuštěném skladišti (stejně jako v původním videoklipu k *Beat It*), druhá přímo cituje film *Ghostbusters (Krotitelé duchů, 1984)* ve scéně, ve které profesor a jeho kolega (Ašikawa Makoto) hledají neviditelného Asaa přístroji, které silně připomínají protonové zbraně právě z filmu *Ghostbusters*. Četným citacím se nevyhnula ani japonská kinematografie. Několikrát se opakuje scéna, ve které náhle smrtelně zraněný gangster (Teradžima Susumu) zkrříží vozem Asaovi cestu a pověří ho úkolem postarat se o jeho vůz, kokain, nebo pistoli. Žánr jakuzza filmů je hojně parodován v části, kde je Asao považován za legendárního zabijáka Šišido Džóa², stejně jako je žánr *kaidžú eiga* studia *Tóhó* (a očividně i Neumannův film *The Fly [Moucha]* z roku 1958, nebo Cronenbergův remake z roku 1986) parodován Asaovou mutací v gigantickou mouchu na konci filmu. Do role byl dokonce obsazen Kobajaši Akidži, který stejnou roli velitele speciální jednotky potýkající se s útoky

¹ リンゴの唄; ústřední píseň filmu *Sojokaze* (そよかぜ、1945); režie: Sasaki Jasuši; vůbec první poválečný hit z filmu.

² 宍戸錠 (narozen 6. prosince 1936); ve skutečnosti jméno herce známého svým excentrickým ztvárněním jakuzáka v celé řadě filmů. Jeho nejznámější rolí je gangster ve filmu *Koroši no rakuin* (殺しの烙印、1967); režie: Suzuki Seidžun.

monster na Tokio, ztvárnil v notoricky známé serii *Urutoraman* (ウルトラマン、*Ultraman*).¹ Kitanově pozornosti neunikl ani žánr *džidaigeki*, když sledujeme Asavy patálie s rolí slepého maséra Ičiho ze série *Zatóiči* (ani Kitano sám tehdy netušil, že bude jednoho dne stát u v rámci možností seriózního restartu této legendární série). Ba dokonce *roman poruno* studia *Nikkatsu* zde má své „cameo“, když se ve scéně v továrně, kde si Asao chce vyrobit vlastní pistoli, objeví známá herečka žánru, Ezawa Moeko.

Kitano rovněž bez většího zesměšňování dává ve svém filmu prostor velkému množství klasických umělců, jako například skupině ósackých komediantů zvaných *Čanbara torio* (Jamane Šinsuke, Minakata Eidži – který se objevil v *Sonačine* v roli rybáře zabijáka, Šimojama Takaja) ve scéně v opuštěném skladišti, nebo široké škále umělců, kteří se ke konci filmu snaží svým vystoupením nalákat Asaa do pastí.

V části, kde se Asao snaží vyloupit banku nám také Kitano nabízí parodii dvou historických událostí. Jednou z nich je tzv. *Teigin džiken*² z roku 1948, kdy zloděj maskovaný za pracovníka hygienické stanice otrávil 15 zaměstnanců banky pod záminkou vypuknutí epidemie (nechal je vypít údajnou vakcínu) a zcizil nepatřičně malý peněžitý obnos. V Kitanově verzi Asao ve zmatku jed vypije jako jediný sám. Druhým incidentem je *San'okuen džiken*³ z roku 1968, kdy muž převlečený za policistu zastavil vůz převážející peníze pod záminkou, že je ve voze bomba (kterou simuloval hořící světlicí pod autem) a s vozem následně ujel. Ukradl 300 milionů jenů a nikdy nebyl dopaden. Ve filmu však Asao hodí světlici do auta, které po několika metrech začne hořet a nakonec zcela zmizí v plamenech.

Minná jatteru ka! tedy zůstává v Kitanově filmografii podivnou anomálií, která i přes mnohé prvky, které sdílí se zbytkem jeho filmů, pouze dokazuje, že je v podstatě nemožné předvídat, jakým směrem se Kitano bude jakožto režisér a umělec ubírat dále. Pokud bychom chtěli film charakterizovat v terminologii komedie *manzai*, mohli bychom říci, že je *Minná jatteru ka!* jakýmsi *cukkomi* mezi Kitanovými filmy, který právě uzemnil a udělal hlupáky *boke*⁴ ze všech fanoušků, kteří si mysleli, že přišli Takečanovi⁵ na kobytku⁶.

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 125

² Viz Wikipedia <<http://ja.wikipedia.org/wiki/帝銀事件>>

³ Viz Wikipedia <<http://ja.wikipedia.org/wiki/三億円事件>>

⁴ *Cukkomi* a *boke* jsou pojmy pro dvojici komiků v tradiční Japonské komedii, především typu *manzai*. *Cukkomi*, serióznější ze dvojice, „tlumí“ zběsilý humor *bokeho*, mnohdy za pomoci papírového vějíře *harisen*, kterým *bokeho* tluče do hlavy.

⁵ Familiární přezdívka pro Kitana často používaná v médiích.

⁶ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 117

06. Rok 1996: *Kizzu ritán / Kids Return*

Několik dnů po ukončení práce na *Minná jatteru ka!* se Kitano Takešimu změnil navždy život. Ve vysoké rychlosti narazil 2. srpna 1994 při jízdě na skútru bez helmy do krajnice a ochrnul na polovinu obličeje. Po několika složitých operacích a dlouhodobé terapii byl však schopen se vrátit do záře reflektorů a v roce 1996 tak vznikl jeho v pořadí šestý, doposud nejosobnější film s názvem *Kizzu ritán* (キッズ・リターン、*Děti se vracejí*). Tímto snímkem začala v Kitanově kariéře režiséra nová etapa, která s sebou přinesla řadu změn jak stylistických, tak tematických. Film začíná záběrem na jeden z Kitanových obrazů (Kitano se po nehodě začal věnovat malování a jeho obrazy jsou významným uměleckým prvkem v jeho další tvorbě), který jakoby tuto novou éru tvorby ohlašoval. Sám Kitano o svém šestém filmu hovoří jako o „rehabilitačním“ snímku po své nehodě a po *Minná jatteru ka!*¹

Příběh vypráví o osudu Šindžiho (Andó Masanobu) a Masarua (Kaneko Ken), dvou středoškoláků budižkničemu, kteří se místo studia raději potloukají po školním dvoře, baví se na účet kantorů, nebo šikanují slabší spolužáky. Tažnou silou dua je drzejší Masaru. Když je jednoho dne knockoutován obráncem spolužáků, od kterých vymáhal peníze, rozhodne se zapsat do boxerské školy, jako vždy následován Šindžim. Jejich cesty se rozcházejí, když se ukáže, že rozeným boxerským talentem není Masaru, ale právě Šindži. Masaru se namísto toho stává členem místní jakuzy, zatímco Šindži pokračuje v kariéře slibného boxera. Následuje pád obou mladíků z výsluní, když je Šindži stržen rebelským kolegou Hajašim (Moro Morooka) k užívání nečistých praktik a když se Masaru díky svému temperamentu dostane do křížku se svými nadřízenými. Po letech se oba setkávají a začínají opět „od nuly“.

Když jsem zmínil, že filmem *Kizzu ritán* začíná v Kitanově kariéře nová etapa, měl jsem na mysli především promyšlenost jednotlivých postav a propojení jejich osudů, které v Kitanově tvorbě doposud nemělo obdoby. Film je tentokrát zcela založen na dvojicích postav, počínaje hlavními protagonisty Masaruem a Šindžim. Dále je třeba zmínit postavy Hirošiho (Kašiwaja Mičisuke) a Sačiko (Daiké Júko) – spolužáka, který se zamiluje a později ožení s číšnicí z nedaleké kavárny a rovněž duo spolužáků, kteří se od začátku snaží prorazit v komedii *manzai* (a jako jediní z protagonistů jsou nakonec úspěšní). Dílo bývá často interpretováno jako velmi autobiografické, což dokazuje i fakt, že Kitano sám přiznal, že jsou postavy částečně založeny na žijících osobách z jeho školních let a jejich osudy jsou naopak založeny na událostech z vlastního života. Kitano byl za mlada členem boxerské školy, pracoval jeden čas jako prodavač vah, řidič taxíku a samozřejmě jako komik *manzai*. Dokonce některé dialogy pocházejí zcela z Kitanovy paměti, jako slova zákazníka o pohodlí práce taxikáře.²

I když v tematice snímku zcela chybí odkazy na sebedestrukci a nihilismus, je *Kizzu ritán* šokující právě zobrazením bezvýchodnosti životní situace hlavních protagonistů. Vezměme si často diskutovaný závěr filmu, ve kterém se Šindži ptá Masarua:

¹ Viz Kitano, Takeši. *Takeši ga Takeši wo korosu rijú*. Tokio: Rokkingu on, 2003, str. 158

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 128

To už jsme fakt nadobro skončili?

a Masaru odpovídá,

Ty vole, ještě jsme ani nezačali!

Je běžné tento dialog interpretovat jako pozitivní, obzvláště díky nástupu Hisaišiho dynamické hudby, nicméně po delším zamyšlení je jasné, že se nám Kitano snaží naznačit, že budoucnost japonské mládeže je nejasná. Ať postavy zkouší, co chtějí, jsou nakonec opět na začátku, uzavřeny v jakémsi věčném kruhu neúspěchu. Kitano sám přiznal, že film končí špatně¹ a ani se nesnažil vyvracet, že *Kizzu ritán* může také být jeho doposud nejkrutějším dílem.

Chtěl jsem ukázat, že průměrnost v Japonsku vždy vyhraje. Pokud člověk nebude porušovat pravidla, pokud nebude plavat proti proudu, určitý stupeň úspěchu je nevyhnutelný.²

Celý film charakterizuje repetice: Šindži a Masaru na začátku i na konci krouží na kole po školním hřišti, běhají po stejné trase při tréninku, Šindži v zápase opakuje stejné údery jako při tréninku, žáci ve škole stále koukají při vyučování z okna, dokonce Sačiko na konci stále pracuje v kavárně a je znovu pozvána na rande mužem sedícím na stejném místě, jako tehdy Hiroši. Kitano zkrátka pro své hrdiny vytvořil krutou kruhovitou realitu, ze které není zdánlivě útěku.

Velkým tématem snímku je bezesporu schopnost ovlivňovat lidi kolem sebe, resp. neschopnost jednat pouze za sebe. S tímto tématem jsme se měli možnost setkat již v *Ano nacu, ičiban šizukana umi*, kde jsme viděli dvojici mladíků infikovanou touhou Šigerua surfovat. V *Kizzu ritán* je od začátku jasné, že Šindži zcela podléhá Masaruovi. Když Masaru okrádá mladší spolužáky, Šindži přihlíží, když Masaru nepřijde do školy, Šindži sám neví co se sebou – posedává na střeše školní budovy a neodvážá se sám k žádným nepravostem. Když Masaru začne chodit na box, přidá se i Šindži a když s boxem Masaru končí, je trenér jediným, kdo zabrání v odchodu i Šindžimu. I potom, co Masaru zmizí z jeho života je však neschopen vlastního jednání, když začne chodit po trénincích do hospody s Hajašim, který na něj v konečném důsledku má ještě destruktivnější vliv, než jeho kamarád ze školních let. Podobnému osudu podléhá i Hiroši, který sice zprvu jedná zcela sám, když bojuje o náklonnost Sačiko, později však odchází z pozice prodavače vah na popud svého kolegy, se kterým začne pracovat jako taxikář – krok, který ho nakonec stojí život. Dokonce skupinka třídních rváčů se pod vlivem Šindžiho dá na box. Zajímavý je však osud dua aspirujících komiků, kteří po tom, co jim Masaru rozčileně vynadá

¹ Viz *Takeši ga Takeši wo korosu rijú*, str. 114

² Op.cit. Trbic, Boris. *Kids Return*. senses of cinema, červen 2001

<http://archive.sensesofcinema.com/contents/cteq/01/15/kids_return.html>

Iste k ničemu, běžte do Ósaky a učte se!

skutečně pod jeho vlivem vyráží do Ósaky, kde jako jediní začnou úspěšnou kariéru komiků *manzai*. Jakoby Kitano s úsměvem na tváři říkal, že komedie, resp. show business, je jedinou šancí na úspěch v dnešním krutém světě.

Přejdeme k technické stránce filmu. Pryč je znatelná improvizace a nahodilost některých scén, kterými byly prodchnuté předešlé filmy, stejně jako s touto improvizací spojený prostor „her“ (s výjimkou legráček Masaruho a Šindžiho). *Kizzu ritán* je více než solidním scénáristickým počinem a je známkou Kitanova posunu od filmů zcela pro vlastní potěšení ke komplexním uměleckým dílům s tradičnější výstavbou. Rovněž bylo upuštěno od zbytečně dlouhých scén a záběrů ve stylu *Sonačine* (film je znatelně svižnější), stejně jako od častých pohledů postav do prázdna. Znatelně se také zmenšila vzdálenost postav od kamery (Kitano však i přes to hovořil o snaze zobrazovat postavy jako zvířata v kleci¹) a kamerové techniky jsou více účelové a efektnější. Co však zůstává, je spektrum barev, které Kitano ve svých filmech preferuje. Město je zbarvené do šedivé, většina boxerských propriet je modrá nebo červená (červené rukavice, Masaruho červená a Šindžiho modrá joggingová souprava, modré a červené mantinely ringu atd.). Novým prvkem je umístění hlavní části vyprávění do minulosti (vyprávění v retrospektivě), mezi začátek a konec filmu odehrávající se v současnosti. Mezi nejefektnější z nových technik však patří paralelní montáž, která v jeden okamžik efektně kombinuje záběry z Šindžiho tréninku a záběry ze zápasu, a která ke konci uzavírá osudy všech postav v dramatickém crescendo (paralelně sledujeme prohru Šindžiho na turnaji, fyzickou likvidaci Masaruho gangstery a smrt Hirošiho při autonehodě).

Kizzu ritán je dalším filmem, který vykazuje Kitanův nekompromisně originální přístup k filmovému materiálu a úspěšně zahajuje druhou, nepřehlédnutelně osobnější etapu jeho tvorby, jejíž témata a motivy dojdou k plnému rozvíjení ve filmech jako *Hana-Bi*, nebo *Kikudžiró no nacu*.

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 137

07. Rok 1997-98: *Hana-Bi* / *Fireworks*

S *Hana-Bi* se dostáváme ke Kitanově sedmému a pravděpodobně nejlepšímu filmu, který potvrdil jeho pozici jednoho z nejtalentovanějších japonských režisérů současnosti. Film získal prestižní cenu Zlatého lva na Benátském filmovém festivalu a je prvním Kitanovým snímkem, který byl uveden do kin ve Spojených státech.¹ Promyšlenou fúzí prvků z předešlých filmů a novým přístupem k filmu jako takovému, který začal být evidentní od *Kizzu ritán*, dal Kitano vzniknout audiovizuálně bohatému a dojemnému dílu, které doposud nemělo v jeho tvorbě obdoby.

Centrální postavou *Hana-Bi* je detektiv Niši (Bíto Takeši). Během policejní akce je zastoupen kolegou a dlouholetým přítelem Horibem (Ósugi Ren), zatímco jde navštívit svoji na rakovinu umírající manželku Mijuki (Kišimoto Kajoko) do nemocnice. Horibe je postřelen zločincem, ochrne na dolní polovinu těla a je v důsledku toho opuštěn manželkou a dcerou. Niši a několik kolegů (Susumu Teradžima a Ašikawa Makoto) si na útočníka počíhají, akce se však zvrtné, jeden policista umírá a druhý je zraněn. Trýzněn vlastní vinou Niši skončí u policie a rozhodne se půjčit si u jakuzy peníze, aby mohl financovat rodinu zastřeleného kolegy a Horibeho nový koníček – malbu obrazů, která je zdánlivě jedinou věcí, která ho drží při životě. Když ani to nestačí, naplňuje bankovní loupež a pronásledován jakuzou a svými bývalými kolegy Niši se svoji ženou vyráží na poslední cestu po Japonsku, cestu, která nakonec vede k jejich společné smrti.

Nejprve si povšimněme podobnosti s předešlými filmy. Situace, ve které se ocitá detektiv Niši je velice podobná situaci detektiva Azumy ze *Sono otoko, kjóbo ni cuki*. Azuma se stará o svoji mentálně postiženou sestru, zatímco čelí krvelačnému gangsterovi, stejně jako Niši, který se stará o svoji nemocnou ženu a je stíhán jakuzou (role gangstera dokonce připadla stejnému herci, Hakurjúovi). Mlčenlivost hlavní dvojice je naopak podobná postavám z *Ano nacu, ičiban šizukana umi*. a provázanost osudů Nišiho a Horibeho nachází paralelu ve vztahu postav z *Kizzu ritán*. Postavy jsou opět rozčleněny do dvojic, tentokráté však ve všech hraje centrální úlohu postava Bíto Takešiho, Niši. Pro vyprávění nepostradatelnou dvojici tvoří s kolegou Horibem a samozřejmě se svoji smrtelně nemocnou ženou. Jestliže byl film *Kizzu ritán* doposud nejosobnější Kitanovou zповědí, je *Hana-Bi* ještě blíže jeho osobě, neboť je Horibe nepopíratelným odkazem na jeho vlastní nehodu z roku 1994. Stejně jako Horibe po ochrnutí začal i Kitano v nemocnici malovat obrazy, které v *Hana-Bi* hrají centrální úlohu. Kitano sám přiznal, že postavy Nišiho a Horibeho odráží částečně jeho vlastní osobnost,² odmítá však tvrzení, že si Horibe na rozdíl od Nišiho vybral život před smrtí. Jak sám říká

¹ Viz tamtéž, str. 140

² Viz Kitano, Takeši. *Hana-Bi, Kitano Takeši*. Studio Voice no. 263, listopad 1997, str. 43

Niši a jeho žena prostřednictvím sebevraždy vstupují do jiného života, zatímco Horibe povede dlouhý a nenaplněný život. Svým rozhodnutím žít spáchal velice pomalou sebevraždu.¹

Jak jsme si mohli všimnout, postava Bíta Takešiho doposud ve všech jeho filmech (vyjma *Minná jatteru ka!*) na konci umírá. Zatímco se však ve všech předešlých filmech Bítovy postavy do smrti „utíkají“, je Nišiho rozhodnutí zemřít zcela racionálním a promyšleným tahem. Od chvíle, kdy skončí u policie a začne jednat na hranici zákona je jasné, že není cesty zpět. Po smrti jediného dítěte a se smrtí ženy na obzoru tak jako jediným logickým východiskem je právě smrt.

Zastavme se nyní u Nišiho rozhodnutí podniknout se ženou poslední výlet. Tento dojemný prvek vyprávění, ve kterém je poprvé v Kitanově filmu dána najevo pravá láska mezi mužem a ženou (i když opět zcela asexuální ve svém zobrazení), je velice podobný tzv. *mičijuki*² z klasického japonského divadla. Kitano tento prvek rozvinul ve své tradiční podobě ve snímku *Dolls* o několik let později. Nišiho postava sama o sobě je poněkud problematická, neboť vnáší do celého snímku jistou nostalgickou atmosféru dávno ztracené „japonskosti“. Kitano sám tvrdí, že jednání Nišiho může mnoha Japoncům připadat romantické, neboť způsob, jakým se rozhodne jednat v souladu s tím, co považuje za svoji povinnost a zodpovědnost, je silně zakořeněn v Japonské tradici přinejmenším od období Tokugawa. V souvislosti s tím Kitano rovněž vyjádřil své obavy, jestli tato „japonskost“ bude ve zbytku světa tolerována.³

Vztah Nišiho k manželce je rovněž plný tiché nostalgie. Jak jsem řekl, poprvé je nám prezentován láskyplný vztah manžela a manželky, i když je ve své podstatě nerovný, jako v předešlých filmech. Nišiho žena, zcela zdrcena smrtí svého jediného dítěte, nepromluví až do konce filmu jediného slova a svého manžela následuje poslušně až do smrti. Kitano říká, že z filmu dýchá jakási nezměrnost žen – žena ví, kam Nišiho jednání vede a nechává ho jednat. Cesta páru po Japonsku rovněž v jistém smyslu poskytuje prostor pro „hry“, které zde ve světle nadcházející krize mají paradoxně nahořklou příchut', i přes jejich nepopíratelnou roztomilost a komičnost.

Jak jsem již zmínil, Kitanovy obrazy hrají v tomto snímku velmi důležitou roli. Stejně jako v *Kizzu ritán* se s Kitanovými obrazy setkáváme už v úvodních titulcích. Film začíná záběrem na otevřenou knihu s názvem „Sedmý film Kitana Takešiho“ – koncept, který celý film stylizuje do formy (obrázkové) knihy (tento koncept se později objevuje i v *Kikudžiró no nacu*) a je následován obrazem anděla. I tento motiv je znatelný již v *Kizzu ritán* (figurka, kterou Hiroši dá Sačiko) a ve větší míře se objevuje i v *Kikudžiró no nacu* a později i v *Dolls*. Všimněme si, že obrazem anděla, tentokrát s jedním křídlem a plačícího, film po závěrečných titulcích definitivně končí. Kitanovy obrazy se v první polovině filmu hojně objevují jako dekorace scén, např. na nemocniční chodbě, v restauraci, kavárně, v pobočce jakuzy, ale i později v *rjokanu*, kde

¹ Op.cit. Smith, Gavin. *Takeshi Talks*. Film Comment vol. 34 no. 2, březen/duben 1998, str. 32

² 道行; Konvenční scéna, ve které milenci vyráží na dlouhou cestu. Tento prvek bývá často přítomen v klasickém divadle, např. ve hrách Čikamacua.

³ Viz Kitano, Takeši. *Mizuumi mitaina umi ga ii*. Cahiers du cinema Japon no. 23, březen 1998, str. 70

Niši se ženou přespí. Obrazy květin v *Hana-Bi* však patří především Horibemu, který tato malá mistrovská díla začne malovat po návštěvě květinářství. Tato scéna má obzvláště výjimečný charakter, neboť jsou v ní Kitanovy obrazy prezentovány jaksi mimo realitu vyprávění ve stylu *l'art pour l'art* – jako náhlá Horibeho inspirace. Každý záběr začíná detailem na obraz pomalu se vzdalující, až jsou odhaleny kraje obrazu a dokonce podklad, na kterém leží. Obrazy rovněž ve filmu jemně pohání příběh vpřed, jako obraz s padajícími vločkami sněhu (vločky mají tvar čínského znaku pro sníh a světlo) a rudým nápisem „sebevražda“ (zajímavostí je, že se Kitano rozhodl namísto běžného *džisacu* použít slovo *džikecu*), kterým jakoby Horibe dopředu ohlašoval Nišiho osud.

Stejně jako obrazy je film samotný plný květin, které se objevují doslova na každém kroku (ve scéně, ve které je Horibe postřelen, Horibeho obrazy, scéna v květinářství a pod sakurovými stromy, Nišiho žena sbírající květiny atd.). V souvislosti s těmito estetickými prvky je třeba zmínit prvek v přímé opozici ke kráse a květinám – násilí. Název *Hana-Bi* sám o sobě tento protiklad zdůrazňuje, krásu versus násilí, květy versus oheň, život versus smrt.

Jak se změnil Kitanův styl z technického hlediska? Již od prvních okamžiků nám Kitano nabízí krásné rozmáchlé záběry, dříve skoro nepoužité prolínačky (v *Sonačine* např. pouze jednou ve scéně s frisbee), efektní jeřábové záběry (obzvláště nájezd kamery ve scéně, kde je Nišimu předán taxík, který později přemaluje na policení vůz, nebo rotace kamery nad autem ve scéně, kde Niši popraví gang, který ho pronásleduje). Rovněž se poprvé rozhodl do svých scén zakomponovat tradiční japonské symboly,¹ jako horu Fudži, sakury, chrám, světlušky, nebo Rainbow Bridge v Tokiu. Tento krok byl kritizován mnoha autory, kteří v něm spatřovali zbytečný orientalismus, nebo Kitanovu snahu zalíbit se západnímu publiku.² Už samy tyto záběry jsou důkazem, jak moc se Kitanův styl změnil od dob jeho prvních snímků. Lehkost, elegance a krása, se kterou tyto objekty zabírá, je rovněž přenesena do stylu vyprávění celého příběhu. Kupříkladu fakt, že se Niši a jeho žena nemohou vyrovnat se smrtí své malé dcerky je divákovi jemně naznačen ve dvou scénách, ve kterých u vchodu do Nišiho bytu leží dětská trojkolka a botičky. Tento chybějící třetí element je divákovi opakovaně připomínán prostřednictvím trojice rodiče - dítě, např. trojice, kterou pozoruje Horibe na pláži a kterou později použije jako motiv svého obrazu, nebo krátkým záběrem na tři figurky v *rjokanu*³. Tento chybějící třetí element je v poslední scéně konečně na pár minut zastoupen na pláži si hrající dívkou,⁴ o které se můžeme domnívat, že Nišimu a jeho ženě těsně před smrtí ještě naposledy dopřeje pocit kompletní rodiny. Jinou doplňkovou kostrou příběhu je rovněž skládačka, kterou se Nišiho žena snaží po celý snímek složit a která nám podvědomě napovídá, že jejich osud zůstane nejasný, dokud ji nesloží (těsně než se pár na pláži zastřelí, vidíme v autě skládačku složenou).

¹ Viz *beat takeshi vs. takeshi kitano*, str. 237

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 152

³ 旅館; Hotel v tradičním japonském stylu.

⁴ Dívku hraje Kitanova dcera Šóko (ve filmu se objevuje pod dívčím jménem matky Macuda).

Vyprávění v retrospektivě, které použil Kitano v *Kizzu ritán*, se zde proměnilo na trojici Nišiho flashbacků, které divákovi postupně odhalují traumatizující odchycení zločince, které stálo život Nišiho kolegu. Scéna je prezentována zpomaleně a veškeré zvuky kromě zvuku výstřelů jsou zcela potlačeny. Jistý návrat zaznamenaly také frontální záběry na postavy nastoupené před kamerou a prázdné pohledy mimo záběr – i když ne ve svých trýznivě dlouhých formách, jak je známe ze *Sonačine*. Oproti předešlým filmům se však opět znatelně zkrátila vzdálenost mezi postavami a kamerou. Film je stále z velké části charakterizován modrou barvou (Kitanova tendence používat ve velkém tóny modré s občasným vložení kontrastně červené byla rovněž v době vydání *Hana-Bi* definována jako „Kitanovská modř“¹), díky inserci obrazů se však dá považovat za Kitanoovo první pravé barevné dílo. Kitano se sám k této barevnosti vyjádřil v tom smyslu, že pokud umělec vloží do jinak barevně sporého díla náhle barvu z jiného spektra, začne se divák ptát, co barva symbolizuje. Pokud se však ve filmu hojně budou vyskytovat barevné obrazy, nikoho nenapadne zpochybňovat jejich význam.² Můžeme se pouze dohadovat, do jaké míry měl na finální podobu filmu vliv fakt, že stálého kameramana Janagidžimu vystřídal na *Hana-Bi* Jamamoto Hideo.

Velkou změnou prošla rovněž původní hudba Hisaišiho Džóa, která se z táhlých atmosférických melodií *Ano nacu*, *ičiban šizukana umi* a *Sonačine* a kinetických rytmů *Kizzu ritán* (všechny tři měly elektronický základ) proměnila v tradiční elegickou kompozici využívající klasický symfonický orchestr vedený pianem. Můžeme říci, že i pro Hisaišiho tak začala nová etapa v kolaboraci s režisérem Kitanoem, která pokračuje *Kikudžiró no nacu* a končí snímkem *Brother*.

Snímkem *Hana-Bi* a jeho oceněním se tak Kitano nesmazatelně zapsal do podvědomí diváků jako sebevědomý režisér osobitých art filmů a výjimečnost filmu naznačuje i dopis legendy Kurosawy Akiry, který těsně před smrtí Kitanovi poslal a ve kterém „Svěřuje do jeho rukou osud japonského filmu“.³ Sláva zajistila jeho produkční společnosti *Office Kitano* lepší financování a tím větší volnost, zároveň však byl Kitano postaven před těžký úkol. S nově nabytou slávou se nyní oči celého světa upíraly na něj a Kitano tak byl poprvé nucen plnit očekávání svých fanoušků, kteří po *Hana-Bi* očekávali podobně seriózní dílo. Jak se s touto situací Kitano vyrovnal, si ukážeme na dalším, v pořadí osmém snímku: *Kikudžiró no nacu*.

¹ Viz Sató, Juki. *The Golden Lion goes to Hana-Bi, "Beat" Takeshi Kitano*. London: Tadao Press, 1999, str. 86

² Viz Kitano, Takeši. *Ore wa Nihon eiga no gan*. Juríka (rindži zókan) vol. 30 no. 3, únor 1998, str. 16

³ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 206

08. Rok 1999: *Kikudžiró no nacu* / *Kikujiro*

V roce 1999 se Kitano Takeši opět odhodlal ke kroku, který čekal málokdo. Přestože měl po mezinárodním úspěchu *Hana-Bi* moc pokračovat v očekávání nově nabytého publika a vytvořit další gangsterskou elegii, rozhodl se místo toho si se svým publikem zahrát a natočil hřejivou rodinnou komedii lehce kříženou s žánrem road movie. Tento krok nebyl sám o sobě šokující pro japonské diváky, kteří si na Kitanovy žerty již zvykli, co pro ně však bylo překvapivé, byla míra sentimentality, se kterou Kitano k materiálu přistoupil. Již v rozhovorech krátce po *Hana-Bi* o svém dalším filmu hovořil otevřeně jako o dojemném filmu plném slz.

Můj další film bude úžasný, zbavím se veškerého násilí a udělám něco ve stylu série Torasan,¹ něco úplně normálního, něco co by natočil Jamada Jódži.²

Film samozřejmě nakonec dopadl poněkud jinak, a i když je nepochybně prvoplánově dojemnější, než zbytek Kitanovy tvorby, je stále prodchnut Kitanovým osobitým pohledem na svět a typickým humorem.

Film vypráví o malém chlapci Masaovi (Sekiguči Júsuke), který žije se svoji babičkou (Jošijuki Kazuko) v tokijské Asakuse. Léto je na spadnutí a Masaovi kamarádi všichni odjíždějí z města. Jednoho dne Masao doma v šuplíku náhodou objeví fotografii matky (Daike Júko), kterou nikdy nepoznal a rozhodne se ji navštívit. Na cestu však nevyrazí sám, ale je s ním vyslán Kikudžiró (Bíto Takeši), místní buřič a jakuzák a zároveň manžel Miki (Kišimoto Kajoko), známe Masaovy babičky. Kikudžiró však dlouho neváhá a rychle utratí všechny peníze, které jim Miki na cestu dala. A tak Masaovi a jeho „ochránci“ nezbude nic jiného, než se ke svému cíli dostat alternativními prostředky. Po značných útrapách k cíli skutečně dorazí, jenom aby Masao zjistil, že jeho matka dávno žije nový život s jinou rodinou. Cesta zpět se pak díky Kikudžiróovi a dalším postavičkám, které společně na cestě potkali, změní na nekonečnou sérii her a letních radovánek.

Příběh je inspirován v Japonsku velmi dobře známou knihou italského spisovatele Edmondo de Amicis *Cuore*, lépe řečeno částí této knihy v Japonsku známé pod názvem *Haha wo tazunete sanzenri* (*Cesta za matkou vzdálenou tři tisíce mil*), ve které italský chlapec vyráží na návštěvu za svoji matkou pracující v dalekém Buenos Aires.³ Kitano se však této příběhové linii vzdaluje, když na rozdíl od Amicisova románu, ve kterém se chlapec se svoji matkou šťastně setká, ve svém filmu nechá Masaa navždy bez matky. Podobně jako mnohé z Kitanových filmů i *Kikudžiró no nacu* vykazuje silné známky maskulinity a lehkého misogynismu. Když se

¹ Notoricky známá série Jamady Jódžiho *Otoko wa curai jo* (男はつらいよ、*Chlapi to maj těžký*) o 48 pokračováních známá svým hřejivým humorem a nostalgickým zobrazením tokijského Šitamači.

² Op.cit. *Takeši ga Takeši wo korosu rijú*, str. 179-180

³ Viz *beat takeshi vs. takeshi kitano*, str. 241

Kikudžiró poprvé od Miki dozvídá, že Masao nemá matku, nadhazuje, že asi utekla s nějakým mužem, načeš mu Miki odpovídá,

Není jako tvoje matka.

Jak se ale později ukáže, měl Kikudžiró pravdu. Když se v druhé polovině filmu rozhodne sám po letech svoji matku vyhledat, je zklamán stejně jako Masao. Při hlubším zamyšlení tak divák zjistí, že nejde ani tak o Masaa a jeho vztah k matce, jako o jeho vztah ke Kikudžiróovi. Dalo by se tak říci, že díky změnám, které ve filmu podstoupí obě postavy, spíše než o hledání matky jde o hledání jakési otcovské postavy. Když se s Kikudžiróem setkáváme poprvé, je prezentován jako typický amorální gangster, který Masaa ze začátku spíše využívá, než aby se o něj staral jako opatrovník. Postupem času se však jejich přátelství prohlubuje, což je vykresleno dojemným způsobem kupříkladu ve scéně v opuštěné autobusové zastávce, kde Kikudžiró poznamená,

...ten kluk je úplně stejnej jako já.

Znatelným posunem v jejich vztahu je pak klíčová scéna, ve které Masao spatří svoji matku s novou rodinou. Kikudžiró se později na pláži snaží Masaa utiřit a od kolem projíždějícího dua motorkářů uloupí zvoneček ve tvaru anděla, který Masaovi dá. Od té chvíle také Masao říká Kikudžiróovi familiérně *odžičan*, namísto odtažitějšího *odžisan*. Je však důležité si všimnout, že i když se většinu času snaží Kikudžiró povzbudit Masaa, má Masao na svého společníka podobný, ne-li silnější vliv. Abe Kašó dokonce využívá termínu etnografa Origučiho Šinobua a přirovnává Masaa k tzv. *čísagami*, malému božstvu, nebo k dětským postavám z folklóru, které pomáhají dospělým.¹ To je evidentní třeba ve scéně, ve které se Masao stará o Kikudžiróovy rány potom, co je zbit gangstery na místní slavnosti.

Postava Kikudžiróa je rovněž zajímavá ve srovnání s ostatními postavami, které Bito Takeši ztvárnil ve zbytku Kitanových filmů. Paradoxně je Kikudžiró nejbližší postavě Uehary ze *3-4 x džúgacu*, protože je stejným způsobem netečný vůči zavedeným společenským normám a divák si nikdy nemůže být jist, co provede v další scéně. I přes svoji zběsilost, nebo právě díky ní však Kikudžiró zůstává nejtípnějším prvkem celého filmu. Velká většina humorných situací vzniká díky Kikudžiróově vrozenému talentu dostat se do maléru a většinou z něj vybruslit bez větší újmy, nebo díky jeho klasicky „bítovskému“ sekýrování lidí kolem sebe. Je to také poprvé, co se Kitano nesnažil z Bítovy postavy udělat stroj na zkázu a naopak ho ve scéně na slavnosti u svatyně vykresluje jako vyloženě slabého. Je rovněž schopen vyjádřit vděk a náklonnost, když dokonce v závěru filmu Masaa pohladí po hlavě a obejmě. Je však na divákovi samotném, aby rozhodl, do jaké míry je postava skutečně inspirována Kitanovým pravým otcem.²

¹ Viz Abe, Kašó. *Nihon eiga ga sonzaisuru*. Tokio: Seidoša, 2000, str. 309

² Postava je založená na osobě Kitanova otce Kikudžiróa.

Film se rovněž vrací k motivu „hry“ a improvizace v měřítku, ve kterém se neobjevil od dob *Sonačine*. Pokud tento prostor her v *Sonačine* představovala primárně okinawská pláž, je v *Kikudžiró no nacu* těchto oáz klidu a míru, ve kterých se postavy (a vlastně herci samotní) oddávají ničím nerušeným hrám, hned několik. Za první se dá považovat louka u silnice, kde si s Masaem hraje párek bavičů, které dvojice na parkovišti požádá o svezení, zatímco Kikudžiró dokola zkouší přijít na kloub umění žonglování. Celým filmem se táhne s tímto prostorem her spojený motiv „zakázaného ovoce“, když je kupříkladu tato scéna završena pomalým oddálením, až se v popředí louky objeví cedule „zákaz vstupu na trávník“. Rebelem, který tato společenská pravidla porušuje, je samozřejmě pokaždé Kikudžiró, když se například snaží zastavit vůz umístěním hřebíku na silnici, nebo když se snaží u silnice prodat kradenou kukuřici. Druhým prostorem her se dá označit opuštěná autobusová zastávka, ve které hrdinové stráví dvě noci. Zde nám Kitano rovněž nabízí návrat ke svým kořenům, když se na scéně objevuje jeho kolega Bító Kijoši, se kterým prorazil v manzai duu *Cú bító*. Poslední a zároveň největší pásmo her se však objevuje až v závěru filmu, ve kterém se Kikudžiró a Masao u vody znovu setkávají s postavami, které potkali během své cesty (postava potulného spisovatele a dva motorkáři, kterým Kikudžiró přezdívá tlust'och a plešoun) a se kterými pod vedením Kikudžiróa společně stráví několik bezstarostných letních dnů. I když v těchto scénách opět dochází k úplnému zastavení filmového času, je logické, že je tento prostor značně odlišný od prostoru her ze *3-4 x džúgacu* a *Sonačine*, který je ve svém důsledku prodchnut smrtí a jakousi tísnivou prázdnotou. Celá tato finální sekvence je sérií gagů a her značně připomínající Takešiho televizní humor. Jak sám Kitano přiznává, v *Kikudžiró no nacu* nechal postavě Bíta Takešiho větší volnost.¹ Jako ve svých televizních pořadech zde Bító komanduje členy *gundanu* tlust'ocha (Gurétó Gidajú) a plešouna (Ide Rakkjó), kteří dělají vše, co jim tento samozvaný „režisér“ přikáže.

Pokud ale zmiňujeme naivitu a dětskou hravost, s jakou je snímek natočen, je potřeba zmínit kupříkladu scénu s pedofilem (ztvárněn umělcem žánru *butó*² Maró Akadžim), kterou nám Kitano nabízí v první polovině a kterou diváka vrací zpět do světa, který přece jen není tak růžový, jak se zprvu zdál.

Styl, jakým je *Kikudžiró no nacu* natočen je ve své podstatě velmi podobný stylu *Hana-Bi*. Všechny prvky, které z *Hana-Bi* dělaly řemeslně bravurně zvládnuté dílo, zůstaly a přibýly nové techniky, povětšinou stejně hravé, jako snímek samotný. Na mysli mám kupříkladu záběr ze dna sklenice, do kterého hostesky nalévají pivo v Masaově snu, nebo záběr z perspektivy točícího se kola u auta ve scéně z opuštěné zastávky, nebo fraktální *POV* z pohledu vážky ke konci snímku. Prolínačku s červeným frisbee a květinami ze *Sonačine* zde Kitano přímo kopíruje s mrštěným klackem a pomeranči a hojně využívá i techniky zpomaleného filmu. Přítomny jsou opět i typické frontální záběry na postavy a mnohé záběry na Masaa (a občas i Kikudžira) se svěšenými hlavami, které tentokrát dokreslují duševní stav postav, konkrétně jejich opuštěnost.

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 169

² 舞踏; Poválečný druh tance kombinující improvizované pohyby se silnými kořeny v předmoderních rituálech.

Zlomovým okamžikem a zajímavým kontrastem je tak scéna na pláži, kdy Masao poprvé vezme Kikudžira za ruku a dívá se vzhůru do jeho tváře. Zajímavá je rovněž inserce několika snových sekvencí, které povětšinou představují Masaovy noční můry a které v podstatě uměleckými představeními evokují jistou pohádkovou atmosféru. Kitano sám citoval film *The Wizard of Oz* (*Čaroděj ze země Oz*, 1939) jako jednu z inspirací pro tento film.¹ První sen je stylizován do podoby pekla, ve kterém Masaa přivázaného ke sloupu ohrožuje démon a ve kterém opodál stojí matka, jejíž zrádná osobnost je dána najevo tím, že se ho nepokusí zachránit. Démon je opět ztvárněn Maró Akadžim, díky němuž je scéna stylizována do vystoupení *ankoku butó* (暗黒舞踏). Druhým snem je tanec dvou démonů *tengu* (zprostředkován tanečním souborem *The Convoy*), který se Masaovi zdá ve svatyni, u které navštíví s Kikudžirem místní slavnost. Těmito krátkými uměleckými vystoupeními rozesetými po celém filmu (včetně Kikudžiróovy snahy se naučit stepovat² nebo žonglovat) nás Kitano uvádí do nostalgického světa tokijské Asakusy, což zopakuje o několik let později ve filmu *Zatóiči* (座頭市、Samuraj).

Podobně jako *Hana-Bi* je i *Kikudžiró no nacu* stylizován do formy knihy, tentokrát letního deníčku malého Masaa a film je rozčleněn na jednotlivé kapitoly, jak si je Masao zaznamenal. V souladu s tematikou zvonku, kterým Masao, jak tvrdí Kikudžiró, může ve chvílích úzkosti přivolat anděla, je i film, opět jako *Hana-Bi*, ohraničen dvěma Kitanovými obrazy zobrazujícími anděly.

Přestože *Kikudžiró no nacu* nepokračuje v trendu zavedeným snímkem *Hana-Bi*, zapadá nepochybně do řemeslně vyspělých filmů druhého období Kitanovy tvorby, které v jistém smyslu vrcholí jeho jedenáctým filmem *Zatóiči*. Kitano se však touto dobou zdánlivě dostává do pasti, kterou sám na sebe nalíčil v okamžiku, kdy začal rozlišovat mezi Kitanem Takešim a Bítém Takešim. Jeho filmová tvorba je prodchnuta touhou zastínit televizního Bíta novou identitou umělce Kitana. Zatímco však tento plán funguje na domácí japonské půdě, je kvůli neznalosti Bítovy postavy ve zbytku světa tato strategie neefektivní. Západní publikum očekává „Film Kitana Takešiho“, značku, která vznikla v okamžiku, kdy Kitano po návratu z Benátek prohlásil „Jsem Velmistr!“. S *Kikudžiró no nacu* však náhle přišla snaha Bíta Takešiho se vymanit ze spárů režiséra Kitana, krok, kterým sice Kitano „podkopl nohy“ západnímu publiku, ale kterým nechal japonské diváky naprosto klidnými. Jak uvidíme v dalším snímku *Brother*, pokusil se Kitano vyřešit tento vnitřní spor zobrazením japonské hypermaskulinity v cizím prostředí.³

¹ Gardner, Geoff. *Kikujiro*. senses of cinema, říjen 2000

<<http://archive.sensesofcinema.com/contents/00/10/kikujiro.html>>

² Step byl první věcí, kterou se mladý Kitano naučil od svého pozdějšího mistra Fukamiho Senzaburóa (viz např. Kitanova povídka *Asakusa Kiddo*).

³ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 171

09. Rok 2000-01: *Brother / Brother*

Film *Brother* z roku 2000 byl návratem Kitana Takešiho na pevnou půdu série filmů na téma smrt a násilí. Zatímco navazuje na sérii jakuza filmů, jakými jsou *3-4 x džúgacu* a *Sonačine* z rané fáze své tvorby, je důležité říci, že k filmu *Brother* přistoupil s řemeslnou precizností filmů ze svého druhého období, charakterizovaného především filmem *Hana-Bi*. Film se dá bez větší nadsázky označit za první Kitanovu hollywoodskou produkci.¹ Od roku 1996 probíhala mezi stálým Kitanovým producentem Morim Masajukim a britským producentem Jeremy Thomasem (např. *Sendžó no merí kurisumasu*, ve kterém sám Takeši hrál) jednání o možné kooperaci na společném projektu. Tyto debaty nakonec daly vzniknout společné produkční společnosti s názvem *Little Brother*, pod kterou snímek s rozpočtem 12 milionů dolarů (do té doby nejdražší Kitanův film) vznikl. Kitano si vyžádal své stálé japonské osazenstvo a filmová crew se tak po dobu natáčení stala jakýmsi melting potem japonské a americké filmařiny. S americkou produkcí Kitano rovněž musel upustit od svých zavedených zvyků – musel předložit hotový scénář, z velké části v angličtině, podle kterého byl sestaven klasický natáčecí plán (Kitano byl zvyklý své filmy točit v chronologickém pořadí scénů po scéně) a musel přislíbit účast na natáčení po dobu 7 týdnů² (např. u *Kikudžiró no nacu* Kitano střídal týden natáčení pro televizi s týdnem prací na filmu³). Výsledkem je hlučná gangsterka, která překvapí svojí multikulturalitou, stejně jako svojí prázdnotou a částečnou ignorací tradice Kitanových filmů tohoto žánru.

Hlavním protagonistou filmu je již klasická postava stoického gangstera, muže mála slov, Jamamota (Bíto Takeši). Když je Jamamotův *ojabun* zavražděn znepráteleným gangem, je Jamamotovým mužům, ve snaze zabránit masakru, nabídnuta asimilace do rodiny. Část gangu, včetně „bratra“ Harady (Ósugi Ren) nabídku přijímá, Jamamoto však raději volí inscenaci vlastní smrti a útěk za mladším bratrem do Ameriky. Po příjezdu zjišťuje, že jeho bratr Ken (Maki Kuródo) ve volném čase se svými třemi kumpány prodává drogy pod dohledem mexické mafie. Ta se však snaží převzít kontrolu a Jamamoto zareaguje s krutostí pravého jakuzáka. Zatímco se upevňuje vztah Jamamota a Dennyho (Omar Epps), afroamerického kamaráda bratra Kena, stane se Jamamotův gang s pomocí jeho věrného společníka Katóa (Teradžima Susumu) a vlivného gangstera z *Malého Tokia (Little Tokyo)* Širaseho (Kató Masaja) jednou z vůdčích sil Los Angeleského podsvětí, jenom aby na sebe nakonec strhl hněv mocné italské Mafie.

Zastavme se opět napřed u postavy Bíta Takešiho, Jamamota. Kitano nám v *Brother* nabídl verzi gangstera do značné míry odlišnou od svých předešlých postav. Můžeme se domnívat, že je poměrně blízko postavě detektiva Azumy ve svém zvyku bez přemýšlení sahát k násilí, není však zdaleka tak výbušný. Není trýzněn pocitem viny, jako Niši z *Hana-Bi* a nevykazuje ani známky znavenosti životem, jako Murakawa ze *Sonačine*, nebo šilenství, jako

¹ Viz *beat takeshi vs. takeshi kitano*, str. 247

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 173

³ Viz film o filmu na DVD *Kikudžiró no nacu*.

Uehara ze 3-4 x *džúgacu*. Zkrátka jaksi „je“ – nežene se slepě za smrtí, jednoduše na ni čeká, bere ji jako danou věc. Takřka zcela postrádá jakoukoliv motivaci.¹ Svoji smrt (a tím také smrt všech členů gangu) od příjezdu do Los Angeles v podstatě „plánuje“ sám svým rozhodnutím i mimo Japonsko pokračovat v sebedestruktivním životě gangstera. Tento celkově laxní přístup začne od jistého okamžiku být více než evidentní, když Jamamoto přestane jakkoliv jednat. Neúčastní se vedení svého gangu, dokonce ani v krizové situaci sám nejde žádat Širaseho o pomoc, sám posedává v temném koutě místnosti, tráví svůj čas s podřadnou dívkou, nebo si krátí čas hrami ve společnosti Dennyho. I když nakonec s Dennyem bere do jisté míry osud do svých rukou, je Jamamotova smrt v závěru snímku pouhým vyzněním tohoto zdánlivého čekání na smrt. Nespáchá sebevraždu vlastní rukou, zkrátka jen vyjde ven z obklíčené restaurace, kde už se o zbytek postará Mafie. Přes to vše je však Jamamoto zobrazen jako jakuzák staré školy, věřící ve staré ideály.

Kitano zdůraznil svoji touhu natočit klasický jakuzácký film a je třeba ocenit jeho snahu ukázat tuto tradiční japonskou zločineckou organizaci v kontrastu se západní kulturou.² V *Brother* je tak divákovi prezentována mnohem klasičtější verze jakuzy, než v Kitanových předešlých filmech. Kitano nás nechává nahlédnout do iniciačních rituálů, nebo opakovaně ukazuje tzv. *jubicume*³ (obzvláště kontrastně působí ve scéně, ve které je japonskými členy gangu nucen tento rituál vykonat Mexičan) a dokonce i *seppuku*, kterou vykoná Harada, když je členem tokijského gangu zpochybněna jeho důvěryhodnost. Kitanova snaha ukázat „realisticky“ pravou tradici jakuzy je dále znát ve scéně, ve které se Kató obětuje za Jamamota, aby tak přesvědčil Širaseho k uzavření koalice. Širaseho postoj k této tradici je rovněž dán najevo, když se Katóovi vysměje s tím, že:

Tady nejsme ve filmu o jakuze!

Kató je tedy díky své loajalitě první postavou, se kterou Jamamoto tvoří duo. Druhou postavou je dívka Marina (Nakagawa Joy), se kterou Jamamoto tráví čas a jejímž jediným smyslem jakožto postavy je zdánlivě její smrt rukou samotného Jamamota, který ji zastřelí spolu s jejími únosci. Tato scéna je později opakována s Dennyem, který se v jeden okamžik musí rozhodnout, zda vystřelit na gangstera, který drží Jamamota jako rukojmí. Hlavní osu příběhu nesporně tvoří přátelství Jamamota a Dennyho. Jejich vztah jakoby se prohluboval jak vzájemným poškozováním (Jamamoto na začátku vrazí Dennyemu do obličeje rozbitou láhev a Denny naopak Jamamota později postřelí), tak přátelským škádlením a četnými hrami. Jako v ostatních Kitanových filmech tedy i v *Brother* můžeme vypořádat silné mužské pouto, které tvoří hlavní emotivní osu vyprávění, která v tomto případě nachází své vyvrcholení

¹ Abe, Kašó. *Nihon eiga no nidžúisseiki ga hadžimaru*. Tokio: Kinema džunpóša, 2005, str. 32-36

² Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 177

³ 指詰め; Doslova zkrácení prstu – rituál, při kterém dochází k uříznutí článku malíčku, sloužící jako omluva a odčinění za urážlivé chování.

v Jamamotově plánu, díky kterému Denny na konci filmu zůstává jako jediný na živu. Všimněme si také, že Jamamotův vztah k Dennymu je nakonec vřelejší, než ke Kenovi, se kterým ho pojí pokrevní pouto. Ve filmu je přímo řečeno, že Jamamoto z Japonska posílal Kenovi značné peníze na studia v Americe. Proč v průběhu filmu ztrácí zájem o svého bratra je však nejasné.

Pokud se na film *Brother* podíváme z hlediska continuity v Kitanově díle, zjistíme, že je i přes podobnost obsahu a motivů překvapivě prázdný. Je třeba předeslat, že z filmu zmizely veškeré narážky na Kitanův osobní život a zdánlivě jedinou hlubší paralelou, kterou Kitano divákovi nabízí, je paralela s Válkou v Pacifiku (např. Jamamotův / Kitanův „útok na Ameriku“ nebo fakt, že jména jako Jamamoto, Kató, Širase a Išihara patří významným vojenským představitelům z druhé světové války). Ve filmu je na jednu stranu znát Kitanova snaha pokračovat v pomalém stylu vyprávění ala *Sonačine*, na druhou stranu jakoby pod tlakem hollywoodské mašinérie byl nucen film neustále přizpůsobovat standardům americké akční produkce. Jako pozůstatek Kitanova stylu tak ve filmu vyčnívá pouze hrstka scén, které zapadají do jeho dílem se táhnoucího motivu her. Kromě Jamamotových her s Dennym zde máme scénu s basketballem, obligátní scénu u moře, kde si muži házejí s míčem, nebo scénu s Katóem a papírovou vlaštkou na střeše. Naopak scéna ke konci filmu, kdy auto ve frontálním záběru vyjíždí a zajíždí za horizont, je značně odlišná od stejné scény v *Sonačine*, neboť Kitano v *Brother* vkládá střih do vnitřku vozidla v okamžiku, kdy zmizí z dohledu, čímž cíleně eliminuje mrtvý čas na plátně¹. Kitano sám potvrdil, že první, mnohem uvolněnější verze filmu, měla okolo 190 minut. Tuto verzi byl kvůli smlouvě, která ho limitovala na maximálně dvě hodiny, nucen nakonec přepracovat.² Film se také bere do jisté míry velmi vážně, v důsledku čehož jakoby ubylo klasického „bítovského“ humoru a naopak přibylo násilí.

I přesto lze však i v *Brother* vyzorovat jistou hravost, se kterou Kitano přistupuje k audiovizuálnímu ztvárnění. Příkladem je úvodní scéna, která začíná záběrem z nakloněné kamery, která se pomalu vrací do horizontální polohy. Později ve filmu je tato technika opakována s tím rozdílem, že je pohyb kamery rozfázován do tří pohybů. Zajímavě je rovněž pojat prostor mimo kameru. Máme tu dialogové scény, při kterých jsou zabírány pouze stíny postav (poprvé se tento druh záběru objevil v *Hana-Bi*), nebo již zmíněnou scénu, ve které Denny postřelí Jamamota. Tato brilantně vygradovaná scéna je v podstatě dlouhým frontálním záběrem na Dennyho, který vyjednává s gangsterem držícího Jamamota jako rukojmí mimo záběr a je záhy vystřídán rychlým sledem střihů mezi střelícím Dennym a jeho obětí. Překvapivě silným dojmem působí rovněž scéna, ve které doma najde Denny svoji vyhlazenou rodinu – fakt, který je divákovi naznačen pouze jeho nárkem uvnitř domu a panenkou s dírou v hlavě pověšenou na klíce. Částečným využitím prostoru mimo kameru rovněž Kitano vystihuje děsivou anonymní sílu italské Mafie, když se rozhodl zabírat pouze těla jejich členů od krku dolů.

¹ Viz tamtéž, str. 176

² Viz Steinhart, Daniel. *Return of the Yakuza*. Film Journal International, 1. června 2001

<http://www.filmjournal.com/filmjournal/eseach/article_display.jsp?vnu_content_id=1000692574>

Jelikož Kitano sám hovořil o *Brother* jako o přepracované verzi *Sonačine*, nepřekvapí nás, že se vrací i k podobným konstrukcím. Finální přestřelku v hotelu ze *Sonačine* tak zpětně označil za „ubohou“¹ a rozhodl se ji v *Brother* přepracovat scénou přestřelky v tunelu, která rovněž využívá efektu světla výstřelů, tentokrát je však dynamicky prostřihána záběry na smrt Jamamotových mužů. Již v předešlých filmech jsme si mohli všimnout syrovosti, jakou Kitano přistupuje k práci s kamerou. Mnohé frontální záběry a opakovaně zdůrazňovaná snaha pozorovat své postavy jako zvířata v kleci je v *Brother* dotažena do extrému, když naopak postavy útočí opakovaně na kameru. Tato technika je nejzřetelnější ve scéně, ve které Jamamoto poraní Dennyho v obličeji rozbitou láhví, nebo ve scéně v suši baru, ve kterém je Širasem odhalen člen nepřátelského gangu, kterému v zápětí nosními dírkami vrazí do hlavy dřevěné hůlky. V této scéně je dokonce na kameře evidentní krvavá stopa.

Velkým pozitivem je opět hudba Hisaišiho Džóa, který pro film složil obdobně elegický orchestrální doprovod, jako pro *Hana-Bi*, tentokrát však s neodolatelně melancholickým jazzovým feelingem, který kupodivu vykresluje Ameriku lépe, než Kitanovy obrazy samotné.

Nakonec tak *Brother* zůstává poměrně klasickým žánrovým filmem, který zatímco spojuje americkou a japonskou tradici gangsterek, zůstává kvůli absenci hlubšího filozofického rámu pouze zábavným spektaklem s lehkým antirasistickým podtextem. Kitano je znám svojí schopností přemostovat s notnou dávkou elegance protikladné žánry, ve svém doposud posledním jakuzáckém filmu však tento potenciál zůstal kupodivu nevyužit. Stejně jako v Japonsku Kitano točil v anonymních lokacích a i když hotový obraz opět zaobalil do hávu svých modrých filtrů, je jeho Amerika podivně prázdným prostorem, skoro stejně prázdným, jako Okinawa v *Sonačine*.

¹ Op.cit. *Takeši ga Takeši wo korosu rijú*, str. 238-39

10. Rok 2002: *Dolls / Dolls*

Po svém hollywoodském dobrodružství se Kitano Takeši v roce 2002 vrátil na japonskou půdu se svým desátým a doposud prvoplánově nejunělečtějším snímkem své kariéry, *Dolls*. Jak si podrobněji ukážeme později, jsou *Dolls* zpětným ohlédnutím za některými tématy z předešlých Kitanových filmů, stejně jako poněkud neprozkoumaným teritoriem, které Kitanovi poskytlo prostor pro větší svobodu projevu. Film bývá často přirovnáván k *Ano natsu, ičiban šizukana umi* kvůli nepatrnému množství dialogů a pomalému tempu vyprávění, nebo k *Hana-Bi* kvůli jeho uměleckému ztvárnění. Stejně jako *Hana-Bi* se rovněž stal terčem kritiky kvůli své, pro některé recenzenty, přehnané „japonskosti“.

Jádrem filmu *Dolls* jsou tři vzájemně propojené příběhy tragické lásky (konstrukce v mnohém připomíná *Kizzu ritán*, ve kterém se do značné míry pojednávalo o osudu tří dvojic). První vypráví o Macumotovi (Nišidžima Hidetoši) a jeho dívce Sawako (Kanno Miho), se kterou se kvůli rodičům, kteří si přejí jeho svatbu s dcerou šéfa firmy, ve které pracuje, rozejde těsně před svatbou. Sawako se neúspěšně pokusí spáchat sebevraždu a nakonec zešílí. Když se Macumoto dozví, co se stalo, uteče z vlastní svatby, vyzvedne Sawako z nemocnice a zanechá za sebou celý svůj život, aby společně se Sawako putoval po Japonsku jako pár rudým provazem spojených žebráků (motiv *mičijuki*, který Kitano lehce nakouzl již v *Hana-Bi*). V druhém příběhu se seznamujeme s Hirem (Mihaši Tacuja), mladým pracovníkem v továrně, který opustí svoji dívku Rjóko (Macubara Čieko), neboť cítí, že se o ni nemůže dostatečně postarat. Slíbí, že se vrátí, až prorazí ve světě a Rjóko se rozhodne na něj každou sobotu čekat s obědem na lavičce v parku. Po letech si Hiro, nyní boss zločinecké organizace, na slib vzpomene, do parku vyrazí a se Rjóko se skutečně setká. Svoji identitu se však rozhodne uchovat v tajnosti. Každý týden Hiro přichází do parku a když mezi ním a Rjóko opět začne vznikat pouto, je Hiro náhle zastřelen. Poslední dvojicí je mladá popová hvězda Haruna (Fukada Kjóko) a její bázlivý fanoušek Nukui (Takešige Cutomu). Jednoho dne je Haruna ošklivě poraněna v obličeji při autonehodě a rozhodne se k odchodu do ústraní. Nukui se, zdrcen jejím rozhodnutím, rozhodne na věky vypálit obraz její tváře z časopisu do své sítnice a navždy se zbaví vlastního zraku. Jako slepec vyhledá Harunu na pláži, kde začne jejich skutečný vztah. Ten je však záhy přerušen rukou osudu, když Nukui umírá sražen autem na kraji silnice.

Podívejme se, jakým způsobem je příběh filmu vykonstruován. Tato trojice lidských osudů je zakomponována do rámce podobně tragické hry Čikamacu Monzaemona¹ pro tradiční loutkové divadlo *bunraku*² s názvem *Meido no hikjaku*.¹ Inscenace této hry film otevírá a dění se

¹ Čikamacu Monzaemon (1653-1725), rovněž znám jako „Japonský Shakespeare“. Známy dramatik tradičního loutkového divadla *džóruri* (dnes *bunraku*) a *kabuki*. Jeho hrami se táhne opakující se motiv společné sebevraždy milenců.

² 文楽; Tradiční forma loutkového divadla ze 17. století. Rovněž známe jako *ningjó džóruri* (人形浄瑠璃). Kitano byl touto formou divadla od dětství inspirován díky své babičce Takemoto Jaeko, která byla vypravěčkou a hráčkou na šamisen. Viz dokument o vzniku filmu na DVD *Dolls*.

přesouvá do lidské reality, když hlavní aktéři hry Čúbei a Umegawa začnou nahlížet do světa lidí a vzpomínat, resp. vyprávět příběhy tří dvojic, jejichž osudy jsou stejně tragické, jako ten jejich. Hlavní dvojicí je nesporně Macumoto a Sawako, jejichž příběh je přímou parafrází osudové lásky Čúbeie a Umegawy, což naznačuje fakt, že jejich příběh je jakousi hlavní osou, do jejíhož středu jsou vloženy zbylé dva příběhy. Zmíněná „vnější“ reminiscence loutek však není ve filmu jedinou. Jednotlivé příběhy jsou rovněž vystavěny jako příběhy odehrávající se v současnosti a ohlížející se do minulosti pomocí flashbacků, čímž se film stává jakýmsi vyprávěním na třech úrovních. Kromě toho, že Macumoto a Sawako na své cestě potkávají postavy ze zbylých dvou příběhů, je jejich provázanost nakonec ještě posílena nepatrnými detaily, jako např. Harunina píseň, kterou má Macumoto nastavenou jako vyzvánění mobilního telefonu, nebo skutečnost, že Nukui a Rjóko jsou sousedé (Rjóko Nukuimu nosí *bentó*, které pokaždé připraví pro Hira).

Je zcela zjevné, že Kitano věnoval největší pozornost příběhu Macumota a Sawako, ve kterém nacházíme většinu umělecké invence. V rozhovoru Kitano přiznal, že nápad svázat pár dohromady rudým provazem pochází z jeho mládí, když na Asakuse viděl dvojici takto svázaných žebráků.² Tento motiv však lze rovněž dobře dát do spojitosti se starou čínskou legendou o dvojici milenců spojené rudou nití osudu. Dalším příkladem Kitanovy invence mohou být náznaky Sawačiny obsese růžovou barvou. Záběry na růžového motýla v nemocnici a později na parkovišti u hotelu naznačují, že si ho Sawako odnesla s sebou. Stejným způsobem si pak v obchodě přivlastňuje růžovou foukací hračku, nebo je později na parkovišti fascinována růžovými světly nákladního auta. Podobným způsobem je vykreslena její fascinace figurkami tří andělíčků v hotelu. Jak později vidíme, dokonce si jednoho vezme na cestu. Tato fascinace je ke konci vysvětlena přívěškem andělíčka, který Macumoto Sawako věnoval místo snubního prstenu. Tuto scénu u horské chaty ke konci filmu je rovněž možno chápat jako náznak ústupu Sawačina šílenství, neboť je jednou ze dvou momentů, kdy Sawako Macumota vnímá, dívá se na něj a dokonce se na něj v této scéně usměje (druhou je scéna, ve které se Sawako probudí z noční můry). V postavě Hira pak nacházíme Kitanovu stálou fascinaci jakuzáky, v tomto případě do jisté míry dobrosrdečnými, když Hiro finančně podporuje syna bývalého kolegy (podobný archetyp jsme mohli vidět již v *Kizzu ritán*³). „Nejkitanovštějším“ ze všech příběhů se však zdá být příběh Nukuiho a Haruny. Ta s Kitano sdílí televizní svět a život mediální hvězdy a její (a později i Nukuiho) nehoda a duševní stav po ní je nepochybně přímým odkazem na událost

¹ 冥途の飛脚; Hra z roku 1711 založena na skutečných událostech, které se staly v Ósace v roce 1700. Příběh vypráví o zakázané lásce kurýra Čúbeie a kurtizány Umegawy. Čúbei se rozhodne Umegawu vykoupit ze služby, k čemuž použije peníze vlivného zákazníka. Když je za tento čin odsouzen k smrti, prchá s Umegawou z Ósaky do svého rodného města. Po cestě však dvojice umírá v horách.

² Viz *Dolls Interview* <http://www.japan-101.com/entertainment/dolls_interview.htm>

³ Kitano opakovaně žertoval, že jako dítě chtěl být členem jakuzy, neboť na něj působili kladným dojmem a vždy mu vštěpovali staré ideály, jako oddanost vůči rodičům atd. Viz dokument o natáčení na DVD *Brother*.

z roku 1994, po které byl Kitano sám nucen uvažovat o konci kariéry.¹ Zajímavý je rovněž fakt, že Takešiige Cutomu je Kitanovým řidičem v reálném životě.

Motiv loutek není přítomen pouze díky vyprávění Čúbeie a Umegawy, jistá loutkovitost je patrná na všech postavách příběhu. Jsou ovládány sobeckostí a touhou, nebo zkrátka podléhají osudu. Paralela loutek s Macumotem a Sawako je více než jasná, když si ke konci dokonce obléknou jejich vystužená kimona *dotera*² a v paralelní montáži s loutkami utíkají vstříc svému konci. Sawako loutku dokonce připomíná fyzicky, když za Macumotem klopýtá krajinou tažena na provazu, stejně jako Haruna, která je ovládána zábavním průmyslem. Nukui je naopak naprostou loutkou Haruny.

V Kitanových filmech většinou ženy trpí a ani *Dolls* se nezdají být výjimkou. I když hlavní pár nakonec umírá společně (a je pověšen na větev na útesu, jako loutky po vystoupení), je prvotní utrpení Sawako způsobeno sobeckostí Macumota, stejně jako Rjóko trpí kvůli Hirovi. A i když s Harunou trpí zároveň i Nukui, je to nakonec on, který svojí smrtí Harunu nepřímo uvrhne do opětovného osamocení.

Důležitým rámcem celého vyprávění je rovněž střídání ročních období, které pozorujeme v průběhu filmu s tím, jak Macumoto a Sawako putují krajinou. S tím spojené jsou rovněž umělecké kostýmy Jamamota Jódžiho, který s Kitanoem spolupracoval již na snímku *Brother*. Tentokrát mu však byla ponechána absolutní volnost a film se tak stává jakousi jeho módní přehlídkou na pozadí jara, léta, podzimu a zimy.³ Poprvé se tak v Kitanově filmu objevuje takto široké spektrum barev (jedinou výjimkou se může zdát *Hana-Bi*, ve kterém bylo použítí barev jaksi ospravedlněno přítomností Kitanových obrazů), což údajně vyděsilo nejednoho člena štábu.⁴ Snímek jakožto drama však postrádá tradiční Kitanův humor, který zde nachází svůj projev pouze ve dvojici postiženého chlapce na vozíčku a jeho opatrovníka, kteří se objeví v druhém příběhu (scéna s rybařením, kde chlapec na vozíčku vynadá svému příteli za to, že použil jako návnadu mandarinku, vykazuje značnou podobnost s typickým skečem *manzai*).

Po relativně prázdné formě filmu *Brother* se Kitano tedy ve snímku *Dolls* vrací ke své původní hravosti. Ve scéně z Macumotovy svatby tak máme poprvé zpomalený jeřábový záběr se změnou rychlosti obrazu v reálném čase, později nám Kitano nabízí flashbacky, ve kterých je zpomalen pouze obraz (ne zvuk), nebo si hraje se stříhem, jako např. ve scéně, ve které má být zastřelen Hiro. V okamžiku, kdy divák čeká výstřel, Kitano vkládá elegantní stříh na rudý javorový list, který dopadne na hladinu řeky. Květy z *Hana-Bi* rovněž mají svůj návrat ve scéně, kdy Nukui a Haruna prochází polem růží a ve které jsou dokonce detaily na květy střiženy do rytmu hudby. Ve filmu se rovněž objevuje mnohem více detailních záběrů, než v předešlé tvorbě, což je evidentní již v úvodní scéně s loutkami.

¹ Viz *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 189

² 襦袢; Tradiční těžké kimono vystužené bavlnou pro použití v zimě, rovněž zvané *Tanzen* (丹前).

³ Viz dokument o natáčení na DVD *Dolls*.

⁴ Viz tamtéž, str. 191

Snímek *Dolls* se rovněž stal poslední kolaborací Kitana Takešiho se skladatelem Hisaišim Džóem, který pro film složil atmosférický syntezátorový podklad, čímž se vrací ke stylu svých raných kompozic. Kitano se však s Hisaišim údajně během tvorby filmu nepohodl a počínaje filmem *Zatóiči* navázal spolupráci s jinými autory.¹ V rozhovorech se na otázku týkající se možnosti opakované spolupráce vyhýbavě vyjádřil s tím, že je na něj Hisaiši už pravděpodobně moc drahý.²

I přes to, že je *Dolls* opět filmem přizpůsobeným Kitanovu tlukotu srdce, je v něm zároveň znát větší otevřenost vůči novým ideám a jeho stálá snaha se vymanit z vlivu své předešlé tvorby. Jak sám řekl

Pokud mě diváci chytí, je po všem.

Podívejme se nyní, jestli Kitano dokázal uniknout divákům i ve svém jedenáctém filmu s názvem *Zatóiči*.

¹ Viz IMDb, The Internet Movie Database <<http://www.imdb.com/title/tt0330229/>>

² Viz Mes, Tom. *Interview with Takeshi Kitano*. Midnight Eye, 11. května 2003
<http://www.midnighteye.com/interviews/takeshi_kitano.shtml>

11. Rok 2003: *Zatóiči / Zatoichi*

Jedenáctý Kitanův film znamenal v jeho kariéře další významný zvrat. Pokud v jeho díle můžeme pozorovat jakousi tendenci postupně se otevírat novým stylům a žánrům, je *Zatóiči* nepochybně vyvrcholením této tendence, neboť lze bez nadsázky říci, že se jedná o první Kitanův film zaměřený na široké obecnstvo. I když se *Zatóiči* zdá být Kitanovým ústupem od seriózního umění a vstupem do vod masové zábavy, nevyhnul se film dalšímu ocenění na Benátském filmovém festivalu, na kterém se Kitano v roce 1997 stal miláčkem publika se snímkem *Hana-Bi*. *Zatóiči* získal sošku Stříbrného lva a zároveň se stal doposud divácky nejúspěšnějším Kitanovým filmem v Japonsku s tržbami okolo 2.85 miliard Jenů.¹ Tento domácí úspěch byl založen jak na popularitě postavy *Zatóičiho*, kterého proslavil herec Kacu Šintaró v sérii 26 filmů a televizním seriálu během let 1962 – 89, tak na zvědavosti publika, jak s touto postavou naloží někdo s tak silným autorským rukopisem, jako Kitano Takeši. Stejně jako *Sono otoko, kjóbo ni cuki* však *Zatóiči* nepocházel přímo z hlavy režiséra samotného. S návrhem vzkřísit tuto postavu přišla Saitó Čieko, majitelka několika divadel v Asakuse, která získala veškerá práva na postavu *Zatóičiho* poté, co zkrachovala Kacuova společnost Katsu Productions, kterou Saitó v 70. letech finančně podpořila. Kitano se nakonec nechal umluvit k režirování snímku s tím, že kromě základních charakteristik hlavní postavy bude finální podoba filmu zcela na něm.²

Příběh poměrně věrně pokračuje v tradici Kacuova *Zatóičiho*. *Zatóiči* (Bíto Takeši) přichází do malého městečka, navenek ovládaného gangy Ginzó a Ógija, z pozadí však terorizovaného mocným vůdcem mysteriózního gangu. Iči zanedlouho spojí síly se starší ženou Óme (Ógusu Mičijo), jejím hazardem posedlým vnukem Šinkičim (Gadarukanaru Taka) a dvěma potulnými gejšami Okinu (Daiké Júko) a Osei (Tačibana Daigoró), které putují krajinou za cílem najít vrahy svých rodičů. Do města rovněž přichází rónin Hattori Gennosuke (Asano Tadanobu) se svojí nemocnou ženou Ošino (Nacukawa Jui), který ve snaze získat peníze na její léčbu záhy nabízí své služby Ginzóovi (Kišibe Ittoku). Když Okinu a Osei zjistí, že za smrt jejich rodičů jsou zodpovědní stejní lidé, kteří ohrožují město, schyluje se k závěrečnému boji.

Kitano v rozhovoru sám naznačil, že neměl v úmyslu navazovat na Kacuovu tradici, naopak chtěl vytvořit jakousi „antikacuovskou“ verzi této postavy.³ Jak se však ukázalo později, nebyl to pouze přístup k postavě *Zatóičiho* samotného, ale k celému filmu a v podstatě i žánru *džidaigeki*, ke kterým Kitano zaujal výjimečně moderní postoj. Jak zdůrazňuje Aaron Gerow ve své knize, Kacuův styl byl zemitý a plný emocí, na rozdíl od Kitanova suchého humoru. Kacuův *Zatóiči* prochází krajinou a získává nové přátele, nevyhýbá se románekům se ženami, dokonce se

¹ Op.cit. *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 203

² Viz Walsh, Bryan. *Striking a New Beat*. Time, Tokio, 8. září 2003

<<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,483348,00.html>>

³ Viz Kitano, Takeši. *Kitano Takeši intabjú*. Bungakkai vol. 59 no. 6, červen 2005, str. 235

v *Zatóiči Keššótabi* (座頭市血笑旅、1964) stará o malé dítě.¹ Kitanův *Zatóiči* je vůči lidem značně odtažitější, skoro nemluví a v závěru dokonce bez rozloučení odchází před slavností, které se všichni účastní. Jak říká Kitano

*V poslední scéně vidíme pouze kladné postavy. Podle mně je Zatóiči bídák.*²

V jiném rozhovoru postavu shrnuje,

*Můj Zatóiči je v podstatě o týpkovi, který přijde do vesnice, poseká všechny v dohledu a zase odejde.*³

Kitanův *Zatóiči* je jaksí mimo společnost, není zmítán konfliktem *giri* a *nindžó*,⁴ nemá žádné povinnosti, nikomu se nezodpovídá, zkrátka se jen zbaví verbeže, která mu stojí v cestě a znovu sám vyráží na cestu. V Kitanově podání se tak *Zatóiči* změnil na stroj na zabíjení⁵ – skutečnost, kterou zdůrazňovala již oficiální ukázka, ve které byl *Zatóiči* označován jako za „Nejsilnějšího“. Jestli v Kacuově verzi mohl být při boji *Zatóiči* zmaten zvukem deště, nechávají takové věci Kitanova *Zatóičiho* klidným a jak závěr napovídá, je dokonce tak silný, že dobrovolně preferuje slepotu před schopností vidět. I přes svůj nepřehlédnutelný charakter samotáře a renegáda však nakonec stojí na straně utlačovaných a má jistý smysl pro spravedlnost a pořádek. To je divákovi naznačeno například ve scéně, kdy narazí na slaměného panáka, symbol plodnosti, kterého děti vytáhly z pole a pohodily na silnici. Bez váhání panáka vrátí na své místo a pokračuje v cestě. Zajímavé rovněž je, že se Kitano žádným způsobem nesnaží postavu *Zatóičiho* rozvíjet. Ve filmu, který je z velké části založen na reminiscenci postav skrze flashbaky je jedinou vzpomínkou *Zatóičiho* na minulost krvavý masakr v dešti (scéna je údajně poctou závěru *Šičinin no samurai* [七人の侍, *Sedm samurajů*, 1954] Kurosawy Akiry). To může být důkazem toho, že byl film primárně zaměřen na japonský trh, který je s *Ičiho* postavou dobře obeznámen (naopak v České republice došlo k naprosté ignoraci celé tradice, když byl titul filmu změněn na nic neříkajícího *Samuraje*).

Zatóiči nabídl Kitanovi ideální prostor pro návrat ke svým asakuským kořenům. Podobně jako v *Minná jatteru ka!* a *Kikudžiró no nacu*, se Kitano rozhodl film prošpikovat vysoupeními tradičních umělců a bavičů – *geinin*. Máme zde taneční vystoupení mladé i dospělé

¹ Op.cit. *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 207

² Op.cit. <http://www.midnighteye.com/interviews/takeshi_kitano.shtml>

³ Op.cit. <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,483348,00.html>>

⁴ Téma, které se často objevuje v žánru *džidaigeki*. Vnitřní rozpor mezi povinnostmi vůči společnosti a osobními touhami.

⁵ Sylow, Henryk. *Kitano at the IFFR 04*.

<<http://www.kitanotakeshi.com/index.php?content=resources&id=53>>

Osei, kterou ztvárnili umělci *taišú engeki*¹ Saotome Taiči a Tačibana Daigoró (oba byli Kitanovi představeni Saitó Čieko), tradiční baviče *ozašikigei* a *komamawaši* (kejklíři v hostinci a u Ógiho) nebo hru Okinu na šamisen. Mezi tyto umělecké mikrokosmy by se dala jistě zařadit i rytmická vystoupení skupiny *The Stripes*, která se Kitano rozhodl do filmu zakomponovat a která do jisté míry připomínají styl taneční skupiny *Stomp*. Během filmu vidíme členy skupiny jako rolníky obdělávat pole, nebo stepovat v dešti do rytmu hudby, nebo dokonce do rytmu stavět nový dům Óme. Vrcholem celého filmu je pak jejich fúze tradičního tance *bon odori* s moderním stepovým tancem před svatyní na konci filmu. Kitanovi se tak podařilo spojením tradičních a zcela moderních prvků překročit hranice žánru *džidaigeki* a vytvořit zcela originální verzi *Zatóičiho* pro 21. století, která do jisté míry znamenala návrat „Kitana Takešiho – baviče“.² Kitano se sám ke ztvárnění postav v *Zatóiči* vyjádřil v tom smyslu, že spíše než jejich emoční pohnutky chtěl postavy / herce ukázat jako umělce, tudíž kladl důraz na jejich dovednosti, spíše než na vykreslení složitých mezilidských vztahů. A i když většina těchto vystoupení během filmu má v dění přihlížejících postavách své diváky, je možné je vnímat jako vystoupení pro diváka filmu samotného. To je zřejmé především u finální stepové scény, ve které všechny postavy tančí jaksi pro „kameru“. Všimněme si také, že Kitano poprvé věnoval větší prostor ženským postavám, které se s výjimkou róninovy nemocné ženy Ošino, která svého muže nakonec následuje ve smrti, zcela liší od do značné míry submisivního typu žen z předešlých Kitanových filmů.

Film je rovněž prodehnut jemnými narážkami na téma zrak, schopnost vidět, být viděn a být skryt. *Zatóiči* je tak zdánlivě slepý, nosí s sebou hůl, která je vlastně mečem (podobně jako skrytá dýka v šamisenu Okinu), který protivníci zprvu nevidí. Boss záhadného gangu, ve skutečnosti starý muž pracující v hospodě, který ovládá celé město, zůstává až do konce filmu v anonymitě, podobně jako Osei skrývá svoji pravou identitu muže. Není překvapením, že jediným, kdo všechny tyto lesti odhalí je nakonec *Zatóiči*.

Samozřejmě by to nebyl film Kitana Takešiho, aby do něj neprosákl jeho osobitý humor. Kitano věděl, že scény plné useknutých končetin a krve je třeba vyvážit jistou porcí humoru a vzhledem k tomu, že toho *Zatóiči* během filmu moc nenamluví, dal ho do dvojice s postavou Šinkičiho, který je skutečně v tomto filmu původcem velké většiny typicky „bítovskými“ absurdními momenty.

Přes původní nevoli Kitano přistoupil k režii tohoto filmu s překvapivou vážností. Můžeme tak říci, že *Zatóiči* je především filmem řemeslníka. Kitano sám vypověděl, že tento film, který si přirozeně žádal mainstreamový přístup k režii, byl jakýmsi ujištěním, že je jeho filmařské umění na úrovni, kdy už dokáže bez větších obtíží natočit běžný film pro masu³. Produkce filmu se tak spíše podobala produkci *Brother*, než kupříkladu *Sonačine*. Kitano použil

¹ 大衆演劇; Do slova divadlo pro širokou veřejnost. Někdy se o něm hovoří jako o „*kabuki* pracující třídy“.

² Viz *Takeši ga Takeši wo korosu rijú*, str. 304

³ Viz tamtéž, str. 330

asi dvojnásobek filmového materiálu, sepsal relativně klasický scénář (jistě improvizaci se však snímek opět nevyhnul) a vyžadoval po herecích nejen znalost dialogů, ale i poprvé opravdové herectví. Běžnou praxí se rovněž stal nácvik scén a opakování záběrů.¹ Kitano v *Zatóičim* zcela upustil od svého filmového minimalismu ve snaze natočit svižný film se stálým rytmem, ve kterém se zbytečně na nic nečeká. Skoro úplně zmizely dlouhé statické záběry na nehybné tváře protagonistů, odtažitá sterilní kamera a surrealistické prostory her a zábavy. Namísto toho se Kitano rozhodl použít klasické jeřáby a koleje, bleskově sestříhané scény a digitální vizuální efekty. Průměrná délka záběru se snížila na 8.1 vteřin oproti 13.2 vteřinám v *Dolls*.² S touto svižností se Kitano rozhodl přistoupit i k soubojům, jejichž choreografii převážně vypracoval sám a ve kterých kladl důraz především na okamžitou smrt protivníka jednou ranou meče, spíše než na teatrální šermířské klání. Pokud se dá říci, že v Kitanových filmech byla vždy kamera v pozici jakési oběti, nebo tichého pozorovatele, je v *Zatóiči* nepřehlédnutelně „drzejší“ a dokonce se z oběti mění na útočníka samotného, když ve scéně masakru v herně z „pohledu“ *Zatóičiho* v subjektivním záběru doslova rozseká několik protivníků na kusy. Do jisté míry rovněž zachovává film Kitanovu oblibu v modrých odstínech, tentokrát se však rozhodl na celý film aplikovat stříbřitý filtr, který ztlačil přirozené barvy, což je znát především na odstínu digitální krve³.

Tato modernizovaná verze *džidaigeki* rovněž vyžadovala alternativní přístup k hudbě samotné a Kitano se tak rozhodl angažovat skladatele Suzuki Keiichiho, který pro film zkomponoval minimalistický podkres, který, co do rytmu, místy hraničí dokonce s žánrem breakbeatu.

I přes všechny moderní prvky, které se v *Zatóiči* objevují, zůstává však film poměrně klasickým žánrovým snímkem, kterým Kitano opět demonstroval svoji odhodlanost za sebou opakovaně „zametat stopy“ a schopnost natočit nenáročný „popcornový“ film pro široké obecnstvo. Ani tentokrát se však Kitano nenechal zmást úspěchem a po několika následujících letech se rozhodl klamat diváka svoji oddaností trojici sebereflexivních snímků *Takeshis'* (2005), *Kantoku banzai!* (監督・ばんざい!、*Sláva režisérovi!*, 2007) a *Akiresu to kame* (アキレスと亀、*Achilles a želva*, 2008).

¹ Viz dokument o natáčení na bonusovém DVD *Zatóiči*.

² Op.cit. *World Directors: Kitano Takeshi*, str. 250

³ Viz dokument o natáčení na bonusovém DVD *Zatóiči*.

SYNTÉZA

Ticho

Pro diváka seznámeného s osobností Bíta Takešiho, Kitanovova výřečného alter ega komika a mediální osobnosti, může být překvapující nemluvnost, kterou připisuje většině postav ve svých filmech. Ať už je to detektiv Azuma ze *Sono otoko, kjóbo ni cuki*, detektiv Niši z *Hana-Bi*, nebo gangsteři Murakawa a Jamamoto ze *Sonačine* a *Brother*, všichni jsou charakterističtí kamennou tváří, se kterou mlčky krácejí vstříc svému destruktivnímu konci. V biografii jsem zmínil, že Kitanova snaha preferovat role vrahů a zabijáků byla jedním ze způsobů, jak se zbavit nálepky komedianta. V této snaze pokračoval ve svých vlastních filmech a tato nepohnutost a stoický klid hlavních postav se staly jedním ze stálých motivů jeho filmové tvorby. Jedinými výjimkami se zdají být postavy Uehary z filmu *3-4 x džúgacu* a Kikudžiróa z *Kikudžiró no nacu*. Z Uehary se Kitano pokusil udělat přehnanou karikaturu Bíta Takešiho a vznikl tak zběsilý, sebestředný a nevypočitatelný zabiják a sexuální maniak řítící se do vlastní záhuby. Kikudžiró s Ueharou sdílí právě tuto nepředvídatelnost, i když je v konečném důsledku vyobrazen jako dobrák, který se dokáže postarat i o dítě. Postavy Bíta Takešiho však nejsou jedinými postavami v Kitanových filmech, které vykazují tuto nemluvnost a stoicismus. Film *Ano nacu, ičiban šizukana umi* je přímo založen na neschopnosti hlavních aktérů verbálně komunikovat. I přesto se však dvojice dorozumívá pouze prostřednictvím pohledů a ani těch ve filmu není mnoho. Překvapivě málo dialogů je i v *Kizzu ritán* a postavy v *Dolls* svoji loutkovitostí k mlčenlivosti přímo vybízejí. Jak uvidíme později, je v *Hana-Bi* Kitanem dokonce verbální komunikace přímo suplována humorem.

Násilí

Jedním z nepřehlédnutelných motivů v Kitanově filmové tvorbě je již od roku 1989 násilí, čemuž napovídá sám titul jeho prvního snímku. Forma, jakou Kitano pro zobrazení násilí zvolil, byla však poměrně netradiční. Přichází nečekaně, rychle a většinou se smrtelným účinkem. Ať už se však jedná o jakkoliv násilné scény, jsou většinou prezentovány klidným a nezaujatým způsobem, bez zbytečných kamerových nájezdů a detailů. Kitanovy filmy se tak s výjimkou komerčního *Zatóiči* v žádném ohledu nesnaží z násilí udělat ústřední motiv filmu, nebo pouhý vizuální spektakl ve stylu hong kongské produkce. Podobně jako protagonisté filmu jsou násilné scény naprosto zbaveny dialogů a excesivního pohybu a trvají pouze několik vteřin. Co je divákovi prezentováno, je syrová lidská bestiálnost bez jakékoliv stylizace, šokující právě svoji všedností. Jak jsem zmínil dříve, patří však podle samotného Kitana mezi jeho nejkrutější díla trojice snímků *Ano nacu, ičiban šizukana umi, Kizzu ritán* a *Dolls*. Náhle erupce fyzického násilí tak zdánlivě pouze dokreslují přirozenou krutost lidských osudů, které jsou v srdci Kitanových filmů.

Humor

Pokud jsme zmínili motiv násilí, musíme zmínit i humor, který je nedílnou součástí Kitanova autorského rukopisu. Humor je v jisté míře znatelný ve všech jeho filmech, ať už v podobě fyzických gagů, nebo prostřednictvím stříhu. Z Kitanovy tvorby je zřejmé, že linie mezi násilím a humorem je velice tenká a je tak v mnoha případech na divákovi, aby danou scénu vnímal jako humornou, nebo násilnou. Kitanovy komediantské kořeny pak nacházejí zhmotnění v jeho vizuálním humoru, ve kterém jakoby vždy přeskakoval přímo k pointě. Ani typicky bítovský verbální humor však není z jeho filmové tvorby vynechán a je zastoupen jak v postavách např. Murakawy v *Sonačine*, nebo Kikudžiróa v *Kikudžiró no nacu*, tak v mnoha postavách ztvárněných členy Takešiho *gundanu*. Především tyto dva filmy jsou rovněž prosety typicky televizním humorem Bíta Takešiho, který na své kolegy líčí pasti v písku na pláži v *Sonačine*, nebo je nutí k ponižujícím hrám v *Kikudžiró no nacu*. Kitano se tak nevyhnul klasickému slapsticku a dokonce ani parodii, která, jak jsem zmínil výše, je znatelná v postavě Uehary v *3-4 x džúgacu* a je plně rozvinuta v absurdní komedii *Minná jatteru ka!* Zcela jiný druh humoru nám Kitano nabídl rovněž v *Hana-Bi*, ve kterém je takřka celý vztah Nišiho a Mijuki zprostředkován divákovi humornými epizodami, které je potkají na cestě. V jejich zcela asexuálním a neverbálním vztahu tak hraje právě úsměv klíčovou roli.

Moře

Moře má v tvorbě Kitana Takešiho zvláštní místo a do jisté míry je možné ho najít ve všech jeho filmech vyjma snad *Sono otoko, kjóbo ni cuki* a *Kizzu ritán*. Jak sám Kitano řekl

Miluji moře, cítím, že jsem k němu přitahován jakousi magickou silou. Myslím, že je to v přirozenosti člověka. Cítíme, že k moři patříme, nakonec je to kolébka všeho tvorstva. Stát na břehu a dívat se na moře je jako nahlížet na místo zrodu lidského druhu. Zároveň však uvnitř cítíme, že už tam nepatříme.¹

Moře ve filmech *3-4 x džúgacu*, *Sonačine*, *Hana-Bi* a *Brother* poskytuje postavám prostor her a zábavy, nebo dokonce útěchy těsně před smrtí – můžeme říci, že je jakýmsi hraničním prostorem mezi životem a smrtí. V *Hana-Bi* Horibe, opuštěn rodinou a na pokraji sebevraždy, tráví chvíle u moře, kterým je v jednom okamžiku, kdy voda omývá kola jeho kolečkového křesla, skoro pohlcen. I Niši se svojí ženou končí u moře svoji cestu. V *Ano nacu, ičiban šizukana umi*. naopak Šigeru díky moři nachází nový smysl života, aby ho paradoxně na konci moře života zbavilo. Pro malého Masaa a Kikudžiróa v *Kikudžiró no nacu* moře představuje konec jednoho a začátek dalšího dobrodružství, stejně jako změnu v jejich vztahu. Podobnou proměnou projde u moře i vztah Nukuiho a Haruny v *Dolls* a nakonec v jistém smyslu i Zatóičiho a Hattoriho v *Zatóiči*.

¹ Viz dokument o natáčení na DVD *Brother*.

Ženy

Jak jsme si ukázali v hlavní části této práce, spojuje Kitanovy snímky silný nádech maskulinity. Prostoru pro ženské postavy je v Kitanových filmech skutečně málo, k čemuž se autor vyjádřil se slovy

Zbožňuju ženy. Možná proto pro ně není v mých filmech místo. Jsem velice stydlivý. Myslím, že režiséři, kteří ve svých filmech umisťují ženy do centrálních rolí, jsou všechno lidé, kteří ženy nemají rádi. Kdo ví, možná o nich jednoho dne, až moje touha po nich přestane být tak silná, také natočím film.¹

Kitanovo dílo tak z velké části zůstává jeho údajnou láskou k ženám nepoznamenáno. Ženy v něm bývají zobrazeny ve dvou extrémech, buď jako závislé na mužích, jako Akari v *Sono otoko, kjóbo ni cuki*, Mijuki v *Hana-Bi* a Sawako v *Dolls*, nebo jako své muže věrně následující, někdy i ve smrti, jako Sajaka v *3-4 x džúgacu*, Takako v *Ano nacu, ičiban šizukana umi*, Mijuki v *Sonačine* a Marina v *Brother*. Jak jsem naznačil dříve, je jedinou velkou výjimkou Kikudžiróova manželka Miki, která naopak svého manžela zjevně drží zkrátka. Podobně jako muži v *Sonačine* však i Kikudžiró nakonec uniká do světa her a zábavy, ve kterém pro ženy není příliš místa. Ueharova dívka v *3-4 x džúgacu* se těchto her sice smí účastnit, je však nakonec pouhým objektem Ueharovy šikany a zvrácené sexuální touhy. Až na výjimky je tedy svět Kitanových filmů především světem mužů.

„Hra“

Kitanova osobnost věčného dítěte jakoby v jeho filmech našla zhmotnění ve scénách, ve kterých se postavy / herci oddávají nekonečné sérii her v jakémsi nadčasovém prostoru. Tyto scény jsou charakteristické především tím, že většinou nemají přímý vliv na děj filmu a fungují zdánlivě jako katalyzátor pro režisérovu oblibu v improvizaci. V zárodečné podobě se tento prostor her objevuje již v *3-4 x džúgacu* ve scéně na okinawské pláži, k plnému rozvíjení však došlo až v *Sonačine*, kde tvoří takřka centrální část filmu. V podobné míře se objevuje opět až v *Kikudžiró no nacu*. Všimněme si, že obzvlášť v těchto třech filmech je tento prostor jistou parafrází televizních show Bíta Takešiho, dá se říci převedením Bítova televizního humoru do filmové podoby. V menší míře se tento prostor her objevuje v *Brother* (basketbal v kanceláři, fotbal u moře), v *Ano nacu, ičiban šizukana umi*. (montáž na konci filmu) a *Hana-Bi* (hry Nišiho a Mijuki). Tento utopický prostor, který svojí nedramatičností takřka narušuje klasickou výstavbu filmu, se v kombinaci s typickým humorem a náhlými erupcemi násilí stal nedílnou součástí Kitanova autorského rukopisu.

¹ Op.cit. <http://www.midnighteye.com/interviews/takeshi_kitano.shtml>

Autobiografičnost

Motivy ve filmech Kitana Takešiho jsou zdatelně inspirovány autorovými prožitky a zkušenostmi. Pokusím se tyto autobiografické prvky v jeho díle shrnout. Kitano se v mládí aktivně věnoval baseballu a boxu a svoji lásku k těmto sportům dal najevo v *Sono otoko, kjóbo ni cuki*, *3-4 x džúgacu* a *Kizzu ritán*. Step, který se kdysi naučil od mistra Fukami Senzaburóa, se objevuje v *Kikudžiró no nacu* a *Zatóiči*. Jeho komediantské kořeny jsou zjevné již v jeho prvotině nebo *Sonačine*, kde postavy při jízdě poslouchají *rakugo*, a jsou obzvláště zdatelné v mnoha vysoupeních klasických umělců a bavičů v *Minná jatteru ka!*, *Kikudžiró no nacu* a *Zatóiči*. V *Kikudžiró no nacu* se dokonce Kitano přímo vrací ke své *manzai* minulosti, když se svým bývalým kolegou z dua *Cú Bító*, Bító Kijošim, ve scéně u autobusové zastávky sehrává klasické *manzai* číslo. Postava Kikudžiróa je rovněž inspirována Kitanovým skutečným otcem. Hirošiho smrt v *Kizzu ritán*, osud Horibeho v *Hana-Bi* a nehody Haruny a Nukuiho v *Dolls* lze vnímat jako přímý odkaz na Kitanovu vlastní nehodu z roku 1994. Postavy v *Kizzu ritán* jsou založeny na žijících osobách z Kitanových školních let a postavy gangsterů z mnoha jeho filmů jsou inspirovány jakuzáky ze sousedství, které jako malý chlapec obdivoval. *Bunraku* v *Dolls* je naopak jakousi vzpomínkou na Kitanovu babičku Uši, která byla vyprávěčkou a hráčkou na šamisen - *gidajú*.

Je tedy zřejmé, že je Kitanova tvorba velice osobní. V sebereflexi nepolevil ani po roce 2004, když se naopak rozhodl věnovat trilogii snímků z velké části založené na bilancování o dosavadní kariéře.

Styl

Již od *Sono otoko, kjóbo ni cuki* je v Kitanově tvorbě evidentní silný autorský rukopis charakterizovaný klidem, až jakousi sebekázní. Když Kitano poprvé usedl do režiséřského křesla, byl na poli režie naprostým nováčkem a jeho styl tak zůstal nepoznamenán většinou narativních a filmových konvencí své doby. Typické jsou dlouhé statické záběry na nehybné postavy s nezaměnitelnou architektonickou kompozicí. Pohyb kamery je často motivován pohybem postav v obraze. Ty jsou často zabírány zepředu nebo z boku, obvykle v širokém záběru ze značné vzdálenosti. Ve své snaze postavy pozorovat z dálky jako neživé objekty tak Kitano vědomě odkládá základní funkci kamery – její schopnost zobrazovat vnitřní pochody postav. V jeho tvorbě bychom těžko hledali dramatické kamerové nájezdy nebo detaily na zděšené tváře postav. Obzvláště jeho ranná tvorba je charakteristická překvapivě malým počtem detailů.

Podobně jako v komedii *manzai* klidný *cukkomi* čelí náhlým erupcím *bokeho* šílenství, tak i Kitanova klidem a tichem prodchnutá realita musí čelit náhlým erupcím násilí a humoru. Typickým příkladem je barová scéna ze *Sonačine*, ve které je ticho baru vystřídáno náhlou a velmi hlučnou střelbou mezi dvěma gangy. Záběr, ačkoliv tradičně široký a statický, je v kontrastu se zbytkem filmu sestřihán překvapivě rychle. Od *Kizzu ritán* je však v Kitanově tvorbě zdatelný posun k tradičnějším technikám. Častěji se objevují jeřábové záběry, jízdy

kamerou, prolínačky a montáže. Kitano rovněž touto dobou začíná více experimentovat s barvami, obzvláště modrou a červenou.

Kitanova obliba v audiovizuálním minimalismu je rovněž znatelná na způsobu, jakým ve svých filmech používá hudbu. Ač je původní hudba Hisaišiho Džóa melodicky bohatá, vyhýbá se Kitano zcela použití leitmotivů – hudba tak není spojena s postavami, ale spíše s celkovou atmosférou filmu. S výjimkou filmu *Zatóiči* není rytmicky přizpůsobena dění a střihu, pouze jemně dokresluje vizuální stránku.

Kitanův styl tak během dvaceti let prošel znatelnou evolucí a i přes to, že časem ztrácí na své původní asketičnosti, zachovává si svůj nezaměnitelný charakter i nadále.

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se pokusil nastínit pozadí Kitanova života a shrnout informace nezbytné k lepšímu uchopení jeho eklektické (nejen) filmové tvorby. Pokud budeme tvrdit, že je Kitanova filmová tvorba charakterizována rozparem několika osobností a jakousi všudypřítomnou snahou utíkat nejen před svými příznivci, ale i před sebou samým, musíme rovněž říci, že jeho tvorba, ač tematicky různorodá, vykazuje zároveň přinejmenším stejnou dávku soudržnosti. Dá se říci, že všechny jeho filmy prostupují společné prvky a dokonce i mnohé postavy jsou si velmi podobné.

Úvodem jsem se snažil naznačit, že je jeho tvorba neoddělitelně spojena s jeho asakuskými kořeny komika a jeho mediální osobností. Analýzou jednotlivých filmů jsem se mimo jiné pokusil čtenáři napomoci při identifikaci mnoha odkazů na autorův vlastní život a nakonec jsem syntézou hlavních opakujících se motivů snažil obhájit kontinuitu v jeho tvorbě. Pokud se mi přitom podařilo nastínit pestrost témat a žánrů jeho filmové tvorby, nebyla má práce bezvýsledná. Jak jsme si ukázali, nelze filmy Kitana Takešiho jednoznačně zařadit do určitého žánru. Mnoho z nich můžeme kategorizovat jako jakuzácké filmy, některé jako komedie, jiné jako umělecká dramata. V celé jeho tvorbě je zratelná jakási dualita. Na jedné straně temné gangsterky s nádechem nihilismu, jindy svět dětinských her a radovánek bez konce. Na jedné straně komedie, na druhé tragedie. Na jedné, Kitano Takeši, na druhé Bito Takeši. Přestože tyto zdánlivě protichůdné prvky můžeme jednoznačně v jeho tvorbě identifikovat, nenalezneme je skoro nikdy ve své čisté podobě. I nejveselejší okamžiky mohou být vystřídány krutou každodenní realitou, stejně jako strastiplný život může nabízet okamžiky klidu a krásy. Nezávisle na žánru tedy Kitano vždy nabízí divákovi více, než jen vytříbené audiovizuální zpracování. Ponechává prostor pro interpretaci a zamyšlení nad základními aspekty života.

Je tedy politováníhodné, že má český divák přístup pouze k nepatrné části Kitanovy tvorby. I tak však doufám, že jsem potenciálního čtenáře inspiroval k hlubšímu zamyšlení nad jednotlivými filmy a snad i k touze dozvědět se více o tomto talentovaném autorovi, japonském filmu a pop kultuře vůbec.

PŘÍLOHA

Vybrané filmy:

1989: Sono otoko, kjóbó ni cuki / Violent Cop

Scénář: Nozawa Hisaši

Kamera: Sasakibara Jasuši

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kamiya Nobutake

Hudba: Kume Daisaku

Zvuk: Horiuchi Sendži

Vedoucí produkce: Močizuki Masateru

Pomocná režie: Tenma Tošihiro a Cukinoki Takaši

Hrají: Bító Takeši (Azuma), Hakurjú (Kijohiro), Kawakami Maiko (Akari), Sano Širó (Jošinari), Kišibe Ittoku (Nitó), Ašikawa Makoto (Kikuči), Jošizawa Ken (Šinkai), Hiraizumi Sei (Iwaki)

Produkce: Okujama Kazujoši, Nabešima Hisao, Jošida Takio a Ičijama Šózó

Produkční společnost: Šóčiku Fudži

Délka: 103 minut

1990: 3-4 x džúgacu / Boiling Point

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Taniguči Tošio

Zvuk: Horiuchi Sendži

Vedoucí produkce: Sasaki Osamu

Kostýmy: Kawasaki Kendži a Kubota Kaoru

Pomocná režie: Tenma Tošihiro a Jošikawa Takeši

Hrají: Ono Masahiko (Masaki), Išida Juriko (Sajaka), Iguči Takahito (Iguči), Iizuka Minoru (Kazuo), Ašikawa Makoto (Akira),

Igawa Hisaši (Ótomo), Bengaru (Mutó), Tokašiki Kacuo (Tamaki), Bító Takeši (Uehara)

Produkce: Okujama Kazujoši, Nabešima Hisao, Jošida Takio a Mori Masajuki

Produkční společnost: Bandai a Šóčiku Fudži

Délka: 96 minut

1991: Ano nacu, ičiban šizukana umi. / A Scene at the Sea

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši

Hudba: Hisaiši Džó

Zvuk: Horiuchi Sendži

Vedoucí produkce: Sasaki Osamu

Kostýmy: Šimoda Mačiko

Pomocná režie: Tenma Tošihiro a Kitahama Masahiro

Hrají: Maki Kuródo (Šigeru), Óšima Hiroko (Takako), Kawahara Sabu (Tamukai), Fudžiwara Tošizó (Nakadžima), Teradžima Susumu (řidič nákladáčku), Koiso Kacuja a Macui Tošio (mladý fotbalisté)

Produkce: Tači Jukio, Kitano Takeši, Mori Masajuki a Jošida Takio

Produkční společnost: Office Kitano a Tócu

Délka: 101 minut

1993: Sonačine / Sonatine

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši

Hudba: Hisaiši Džó

Zvuk: Horiučí Sendži

Vedoucí produkce: Sasaki Osamu

Kostýmy: Šimoda Mačiko

Pomocná režie: Tenma Tošihiro a
Kitahama Masahiro

Hrají: Bító Takeši (Murakawa), Kokumai
Aja (Mijuki), Watanabe Tecu (Ueči),
Kacumura Masanobu (Rjóđži), Teradžima
Susumu (Ken), Ósugi Ren (Katagiri), Zuši
Tonbo (Kitadžima), Jadžima Ken'iči
(Takahaši), Minakata Eidži (zabiják)

Produkce: Okujama Kazujoši, Mori
Masajuki, Nabešima Hisao a Jošida Takio

Produkční společnost: Bandai Visual a
Šóčiku Daiiči Kógjó

Délka: 94 minut

**1994-95: Minná jatteru ka! / Getting
Any?**

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši a Óta Jošinori

Hudba: Koike Hidehiko

Zvuk: Horiučí Sendži

Vedoucí produkce: Isoda Norihiro

Kostýmy: Iwasaki Fumio

Pomocná režie: Šimizu Hiroši

Hrají: Dankan (Asao), Hidai Tokieda
(Asaova matka), Kobajaši Akidži (velitel
obraných sil), Júki Tecuja (boss gangu),
Teradžima Susumu (zraněný gangster),
Ósugi Ren (hubený zabiják), Gadarukanaru

Taka (pilot), Minakata Eidži (boss
nepřátelského gangu), Bító Takeši (vědec)

Produkce: Mori Masajuki, Nabešima Hisao,
Cuge Jasuši a Jošida Takio

Produkční společnost: Bandai Visual a
Office Kitano

Délka: 110 minut

1996: Kizzu ritán / Kids Return

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši a Óta Jošinori

Hudba: Hisaiši Džó

Zvuk: Horiučí Sendži

Vedoucí produkce: Isoda Norihiro

Kostýmy: Iwasaki Fumio

Pomocná režie: Šimizu Hiroši

Hrají: Kaneko Ken (Masaru), Andó
Masanobu (Šindži), Morimoto Reo (učitel),
Jamaja Hacuo (vedoucí boxerské školy),
Išibaši Rjó (boss gangu), Teradžima Susumu
(pravá ruka šéfa gangu), Kašiwaja Mičisuke
(Hiroši), Daike Júko (Sačiko), Moro
Morooka (Hajaši)

Produkce: Mori Masajuki, Cuge Jasuši a
Jošida Takio

Produkční společnost: Office Kitano a
Bandai Visual

Délka: 108 minut

1997-98: Hana-Bi / Fireworks

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Jamamoto Hideo

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši a Óta Jošinori

Hudba: Hisaiši Džó

Zvuk: Horiučí Sendži

Vedoucí produkce: Isoda Norihiro

Kostýmy: Saito Masami

Pomocná režie: Šimizu Hiroši

Hrají: Bító Takeši (Niši), Kišimoto Kajoko (Mijuki, Nišiho žena), Ósugi Ren (Horibe), Teradžima Susumu (Nakamura), Watanabe Tecu (Tezuka, majitel skládky), Hakurjú (Tódžó), Jakušidži Jasuei (zločinec), Ašikawa Makoto (Tanaka), Daike Júko (Tanakova žena)

Produkce: Mori Masajuki, Cuge Jasuši a Jošida Takio

Produkční společnost: Bandai Visual, TV Tokyo, Tokyo FM a Office Kitano

Délka: 103 minut

1999: Kikudžiró no nacu / Kikujiro

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši a Óta Jošinori

Hudba: Hisaiši Džó

Zvuk: Horiučí Sendži

Vedoucí produkce: Isoda Norihiro

Kostýmy: Iwasaki Fumio

Pomocná režie: Šimizu Hiroši

Hrají: Bító Takeši (Kikudžiró), Sekiguči Júsuke (Masao), Kišimoto Kajoko (Miki, Kikudžiróova žena), Jošijuki Kazuko (Masaova babička), Guréto Gidajú (tlust'och), Ide Rakkjó (plešoun), Hosokawa Fumie (žonglérka), Maro Akadži (pedofil), Daike Júko (Masaova matka)

Produkce: Mori Masajuki a Jošida Takio

Produkční společnost: Bandai Visual, Tokyo FM, Nippon Herald a Office Kitano

Délka: 121 minut

2000-01: Brother / Brother

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši a Óta Jošinori

Hudba: Hisaiši Džó

Zvuk: Horiučí Sendži

Vedoucí produkce: Isoda Norihiro

Kostýmy: Jamamoto Jódži

Pomocná režie: Šimizu Hiroši

Hrají: Bító Takeši (Jamamoto), Omar Epps (Denny), Maki Kuródo (Ken), Kató Masaja (Širase), Teradžima Susumu (Kató), Royale Watkins (Jay), Lombardo Boyar (Mo), Ósugi Ren (Harada), Išibaši Rjó (Išihara)

Produkce: Mori Masajuki a Jeremy Thomas

Produkční společnost: Office Kitano a Recorded Picture Company

Délka: 114 minut

2002: Dolls / Dolls

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši a Óta Jošinori

Hudba: Hisaiši Džó

Zvuk: Horiučí Sendži

Vedoucí produkce: Isoda Norihiro

Kostýmy: Jamamoto Jódži

Pomocná režie: Macukawa Takaši

Hrají: Kanno Miho (Sawako), Nišidžima Hidetoši (Macumoto), Mihaši Tecuja (Hiro), Macubara Čieko (Rjóko), Fukada Kjóko

(Haruna), Takešiige Cutomu (Nukui),
Kišimoto Kajoko (Harunina teta), Ósugi
Ren (Harunin manažer)

Produkce: Mori Masajuki a Jošida Takio

Produkční společnost: Bandai Visual,
Tokyo FM, TV Tokyo a Office Kitano

Délka: 113 minut

2003: Zatóiči / Zatoichi

Scénář: Kitano Takeši

Kamera: Janagidžima Kacumi

Osvětlení: Takaja Hitoši

Střih: Kitano Takeši a Óta Jošinori

Hudba: Suzuki Keiči

Zvuk: Horiuči Sendži

Vedoucí produkce: Isoda Norihiro

Kostýmy: Jamamoto Jódži a Kurosawa
Kazuko

Pomocná režie: Macukawa Takaši

Hrají: Bító Takeši (Zatóiči), Asano
Tadanobu (Hattori), Ógusu Mičijo (Óme),
Nacukawa Jui (Ošino, žena Hattoriho),
Gadarukanaru Taka (Šinkiči), Tačibana
Daigoró (Osei), Daike Júko (Okinu), Kišibe
Ittoku (Ginzó), Išikura Saburó (Ógija),
Emoto Akira (majitel hostince)

Produkce: Saitó Čieko, Mori Masajuki a
Saitó Cunehisa

Produkční společnost: Bandai Visual,
Tokyo FM, Dencú, TV Asahi, Saitó
Entertainment a Office Kitano

Délka: 116 minut

PRAMENY A LITERATURA

Japonské prameny:

- Abe, Kašó. *Nihon eiga ga sonzaisuru*. Tokio: Seidoša, 2000
阿部嘉昭『日本映画が存在する』東京:青土社 2000年
- Abe, Kašó. *Nihon eiga no nidžúisseiki ga hadžimaru*. Tokio: Kinema džunpóša, 2005
阿部嘉昭『日本映画の21世紀が始まる』東京:キネマ旬報社 2005
- Bító Takeši. *Asakusa Kiddo*. Tokio: Šinčó bunko, 1992
ビートたけし『浅草キッド』新潮文庫 1992
- Bító Takeši. *Takešikun, Hai!*. Tokio: Šinčó bunko, 1995
ビートたけし『たけしくん、ハイ!』新潮文庫 1995
- Kitano, Takeši. *Takeši ga Takeši wo korosu rijú*. Tokio: Rokkingu on, 2003
北野武『武が武を殺す理由』東京:ロッキング・オン 2003
- Kitano, Takeši. *Hana-Bi, Kitano Takeši*. Studio Voice no. 263, listopad 1997
北野武「HANA-BI, 北野武」Studio Voice no.263 1997年11月
- Kitano, Takeši. *Mizuumi mitaina umi ga ii*. Cahiers du cinema Japon no. 23, březen 1998
北野武「湖みたいな海がいい」Cahiers du cinema Japon no.23 1998年3月
- Kitano, Takeši. *Ore wa Nihon eiga no gan*. Juríka (rindži zókan) vol. 30 no. 3, únor 1998
北野武「俺は日本映画のガン」ユリイカ(臨時増刊) vol.30 no.3 1998年2月
- Kitano, Takeši. *Kitano Takeši intabjú*. Bungakkai vol. 59 no. 6, červen 2005
北野武「北野武インタビュー」文学界 vol.59 no.6 2005年6月
- *Kitano Takeši kantoku intabjú*. Kinema džunpó no. 1068, 15. října 1991
「北野武監督インタビュー」キネマ旬報 no.1068 1991年10月15日
- *Kitano Takeši kantoku to kataró*. Eiga geidžucu no. 363, zima 1991
「北野武監督と語ろう」映画芸術 no.363 1991年 冬
- Okujama, Kazujoši. *Bító Takeši e no kecubecu*. Bungei šundžú vol. 71 no. 9, 1993
奥山和由「ビートたけしへの訣別」文芸春秋 vol.71 no.9 1993年
- *Ano nacu, ičiban šiawase datta bokutači*. Eiga geidžucu no. 363, zima 1991
「あの夏、いちばん幸せだった僕たち」映画芸術 no.363 1991年 冬
- Jamane, Sadao. *Eiga no bó*. Tokio: Misuzu šobó, 1996
山根貞男『映画の貌』東京:みすず書房 1996年

Prameny z jiných jazyků:

- Gerow, Aaron. *World Directors: Kitano Takeshi*. London: British Film Institute, 2007
- Abe, Kašó. *beat takeshi vs. takeshi kitano*. New York: Kaya Press, 1994 (jako Casio Abe)
- “Beat” Takeshi Kitano. London: Tadao Press, 1999
- Smith, Gavin. *Takeshi Talks*. Film Comment vol. 34 no. 2, březen/duben 1998
- Monaco, James. *How to Read a Film: Movies, Media and Beyond*. New York: Oxford University Press, 2000

- Richie, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film*. Tokyo: Kodansha International, 2005

URL:

- *The Internet Movie Database (IMDb)*
<<http://www.imdb.com/title/tt0108188/board>>
- *The Internet Movie Database (IMDb)*
<<http://www.imdb.com/title/tt0330229/>>
- Harper, Dan. *Kitano Takeshi's Sonatine (1993)*. senses of cinema, říjen 2000
<<http://archive.sensesofcinema.com/contents/00/10/sonatine.html>>
- *Wikipedia*
<<http://ja.wikipedia.org/wiki/帝銀事件>>
- *Wikipedia*
<<http://ja.wikipedia.org/wiki/三億円事件>>
- *Wikipedia*
<<http://ja.wikipedia.org/wiki/3-4X10月>>
- Trbic, Boris. *Kids Return*. senses of cinema, červen 2001
<http://archive.sensesofcinema.com/contents/cte/01/15/kids_return.html>
- Gardner, Geoff. *Kikujiro*. senses of cinema, říjen 2000
<<http://archive.sensesofcinema.com/contents/00/10/kikujiro.html>>
- Steinhart, Daniel. *Return of the Yakuza*. Film Journal International, 1. června 2001
<http://www.filmjournal.com/filmjournal/eseach/article_display.jsp?vnu_content_id=1000692574>
- *Dolls Interview*
<http://www.japan-101.com/entertainment/dolls_interview.htm>
- Mes, Tom. *Interview with Takeshi Kitano*. Midnight Eye, 11. května 2003
<http://www.midnighteye.com/interviews/takeshi_kitano.shtml>
- Walsh, Bryan. *Striking a New Beat*. Time, Tokio, 8. září 2003
<<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,483348,00.html>>
- Sylow, Henrik. *Kitano at the IFFR 04*
<<http://www.kitanotakeshi.com/index.php?content=resources&id=53>>