

Univerzita Karlova v Praze  
Filozofická fakulta

Ústav Dálného východu

Bakalářská práce  
**Tereza Stejskalová**

**Problémy současné společnosti ve filmech Kurosawy Kijošiho**

The Problems of Contemporary Society in Movies of Kurosawa Kiyoshi

Praha, 2012

vedoucí práce: Mgr. Martin Tírala, Ph.D.

## **Poděkování**

Tímto bych chtěla poděkovat Mgr. Martinu Tíralovi, Ph. D., za vedení práce, užitečné rady a připomínky.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 12. 8. 2012

podpis

## **Anotace**

Bakalářská práce se zaměřuje na současnější tvorbu režiséra Kurosawy Kijošiho (nar. 1955), v níž se objevují témata týkající se společenských problémů, konkrétně ztráta identity, odcizení, neschopnost komunikace apod. Soustředí se na rozbor pěti snímků (*Kjua, Óinaru gen'ei, Karisuma, Kairo, Tókjó sonata*), natočených v letech 1997 až 2008 a snaží se na základě rozboru vybraných snímků tyto problémy specifikovat. Dále pak popisuje Kurosawovu tvorbu z hlediska žánrů a hodnotí jeho filmařskou kariéru.

## **Annotation**

This Bc. thesis focuses on contemporary cinema work of Kurosawa Kiyoshi (born 1955), in which we may discern themes concerning social issues, especially identity loss, alienation, inability of communication etc. It dwells in the interpretation of five films (*Kyua, Ōinaru Gen'ei, Karisuma, Kairo, Tōkyō Sonata*), which were made within 1997 and 2008, and attempts at clarification of these problems on the basis of the artworks. Apart from this, the work describes Kurosawa's work in relation to specific genres and evaluates his film career.

## **Klíčová slova**

Kurosawa Kijoši, současný japonský film, japonský hororový film, filmový žánr, společenské problémy, ztráta identity, odcizení, neschopnost komunikace, osamělost, apokalyptické konce.

## **Keywords**

Kurosawa Kiyoshi, contemporary Japanese film, Japanese horror film, film genre, social problems, loss of identity, alienation, solitude, inability to communicate, apocalyptic endings.

### **Poznámka:**

Japonská jména jsou uvedena v japonském pořadí, tedy nejdříve příjmení, a pak jméno. Pro přepis japonských slov je použito české transkripce. Kurzívou jsou uváděny názvy filmů, knih a japonské pojmy kromě těch dobře zavedených. Pokud se název japonského filmu vyskytuje v textu poprvé, nejprve je uveden přepis českou transkripcí, potom název ve znacích a v závorce je připojen český distribuční název či vlastní překlad. U ostatních zahraničních filmů je také nejprve uveden název v původním jazyce snímku a v závorce český ekvivalent. Kurzívou nejsou zapisována osobní jména. Při prvním objevení jména postavy u rozebíraných snímků je v závorce připojeno jméno herce.

Citace jsou uváděny přímo v textu ve formátu (Příjmení autora, rok vydání: číslo strany), pokud jde o knižní publikaci a ve formátu (Příjmení autora, rok), pokud jde o webovou stránku. Výjimku tvoří webové stránky od autora Toma Mese. Protože jsem čerpala ze dvou jeho různých webových stránek a z různých článků jedné jeho webové stránky, uvádím tyto citace pro větší přehlednost ve formátu (Příjmení autora, název stránky, rok). Poznámky pod čarou slouží k bližšímu vysvětlení a doplňují některé uvedené pojmy.

1. Úvod.....	7
2. Biografie Kurosawy Kijoshiho .....	10
2.1. Život režiséra .....	10
2.2. Filmové vzory .....	12
2.3. Setkání s profesorem Hasumim Šigehikem .....	13
3. Kurosawova filmografie .....	15
3.1. Vývoj jeho tvorby z hlediska žánrů .....	15
3.1.1. Filmové začátky v žánru <i>pinku eiga</i> .....	15
3.1.2. Filmové mistrovství v žánru hororu.....	16
4. Rozbor vybraných snímků .....	19
4.1. Společenské problémy objevující se v daných snímcích.....	19
4.1.1. <i>Kjua</i> .....	20
4.1.2. <i>Óinaru gen'ei</i> .....	23
4.1.3. <i>Karisuma</i> .....	27
4.1.4. <i>Kairo</i> .....	29
4.1.5. <i>Tókjó sonata</i> .....	32
5. Závěr .....	35
6. Seznam použitých zdrojů.....	38
6. 1. Prameny v češtině a angličtině.....	38
6.2. Prameny v japonštině.....	39
6.3. Webové stránky .....	39
7. Přehled Kurosawovy filmografie.....	i
7.1. Celovečerní filmy .....	i

# 1. Úvod

Kurosawa Kijoši pochází z generace japonských filmařů, která na rozdíl od svých předchůdců typu Kurosawy Akiry<sup>1</sup> a Ozu Jasudžiróa nezažila systém bohatých filmových studií<sup>2</sup>, jež by byla schopná financovat nákladné výpravné snímky. Kurosawa Kijoši patří ke generaci filmařů, která si klestila cestu do světa velkého filmu nejprve natáčením studentských 8mm<sup>3</sup> prvotin, pak nízkorozpočtových žánrových snímků určených pro video průmysl a do povědomí širší filmové veřejnosti vstoupila v 90. letech. Svým filmovým umem se Kurosawa právem řadí k nejvýznamnějším postavám současného japonského filmu.

Kurosawa debutoval v roce 1983 nevinně erotickým snímkem *Kandagawa inran sensó* 神田川淫乱戦争 (*Chlípne války na řece Kanda*), ale uznání i v mezinárodním měřítku získal až roku 1997 hororově laděným snímkem o sériovém vrahovi, *Kjua* キュア (*Lék*), ve kterém již vyzrálým režisérským stylem řeší otázku postavení jedince vůči společnosti. Ta se stane zásadní i pro jeho další snímky, v nichž rozvíjí i jiná závažná témata jako odcizení, ztráta kontaktu v urbanizované a přetechnizované společnosti, hledání identity apod.

Kurosawa se ve svých stěžejních festivalových snímcích pohybuje v různých žánrech<sup>4</sup>, největší pozornost však upoutal svými hororovými snímky a bývá proto také označován za mistra hororu. Nutno však podotknout, že japonský horor se poněkud liší od toho evropského potažmo amerického, a to hlavně v chápání zlých duchů a monster. Zatímco podle západního myšlení jsou duchové či přízraky chápány jako nepřátelé člověka, v japonském podání jsou to entity spoluexistující s lidským světem a i japonské horory často končí náznakem, že tito duchové zůstávají na živu a nejsou vymýceni jako ve filmech evropských či amerických. Současný japonský horor se obecně vyznačuje společnými tématy, jako jsou právě odcizení, prázdnota, izolace, způsobené především ztrátou kontaktu, tak palčivého problému pro společnost založenou na dlouhé tradici závazků mezi jednotlivcem a komunitou. Proto bývají také současné japonské hororové snímky označovány jako *šakai mono*, tedy „filmy se společenskými problémy.“ (Balmain, 2008: ix-x)

---

<sup>1</sup> Mezi režiséry není příbuzenský vztah, jde jen o shodu jmen.

<sup>2</sup> Který se rozpadl v 70. letech vlivem klesající návštěvnosti kin. (Thompson & Bordwell, 2007: 671)

<sup>3</sup> 8 mm film je filmový formát s šířkou filmového pásu 8 mm. Na rozdíl od klasického filmového formátu 35 mm, v němž se natáčí většina celovečerních snímků, je tento formát určen pro amatérské filmování.

<sup>4</sup> Byť Kurosawa nemá rád označení „žánrový režisér“, o čemž se podrobněji zmíním později, s žánrovými prvky, a to i z řad populárního filmu, pracuje i ve svých festivalových snímcích, tedy uměleckých filmech určených spíše pro náročnější publikum.

Objevují se závažná společenská témata v Kurosawových filmech náhodou nebo je to režisérův záměr? **Cílem práce** je prozkoumat Kurosawovy festivalové snímky počínaje filmem *Kjua*, ve kterých můžeme spatřovat některé z výše zmiňovaných problémů, dané problémy konkretizovat a zamyslet se nad společnými rysy snímků. Jako další filmy pro rozbor jsem vybrala *Óinaru gen'ei* 大いなる幻影 (*Velká iluze*, 1999), experimentální film o prázdnotě a ztracené identitě, *Karisuma* カリスマ (*Charisma*, 1999), žánrově těžko zařaditelný alegorický snímek, točící se kolem tajemného stromu a končící apokalyptickou vizí, *Kairo* 回路 (*Obvod*, 2001), horor řazený mezi nejvýznamnější režisérovy snímky, kde si přízraky ze světa mrtvých hledají oběti ve světě živých prostřednictvím internetu. Rozbor bych chtěla zakončit filmem *Tókjó sonata* トウキョウソナタ (*Tokijská sonáta*, 2008). Tento Kurosawův zatím poslední festivalový počín vyprávějí o životě *sararímana*, který přišel o práci a tím ztratil i tradiční postavení v rámci rodiny, sice opět řeší témata týkající se problémů společnosti, ale Kurosawa se oproti předchozím filmům oprostil od ponurému zpracování a nabídl nám přímočařejší drama, které na rozdíl od ostatních rozebíraných snímků končí pozitivně.

Práce se dělí na **část filmově historickou**, kde vykresluji režisérovy životní osudy a představuji jeho filmografii z hlediska žánrů a **část filmově kritickou**, v níž se věnuji rozboru vybraných snímků. Při rozboru vycházím z filmů samotných s přihlédnutím k výkladu filmů v knihách *The Films of Kiyoshi Kurosawa: master of fear*, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film* aj. Jednotlivé filmy bych chtěla rozebírat především z obsahového hlediska kvůli určení společenských problémů. Dále si všímám jakých filmových prostředků a metod Kurosawa při vyobrazení těchto problémů používá, například práce s kamerou či světlem apod.

V první kapitole popisuji Kurosawův životní příběh, zejména filmové mládí a kariérní postup, a poté se věnuji filmovým vlivům, které pomohly formovat režisérovu filmovou osobnost. Neopomínám ani Kurosawovo setkání s Hasumim Šigehikem, předním japonským filmovým kritikem, které pro Kurosawu znamenalo otevření nových filmových obzorů. Čerpala jsem zejména z knih *Kurosawa Kijoši no eigadžucu*, *The Films of Kiyoshi Kurosawa: master of fear*, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*.

V druhé kapitole představuji Kurosawův vztah k žánrům a vývoj jeho tvorby z hlediska žánrů. Kurosawa debutoval snímkem pohybujícím se v intencích žánru *pinku eiga*, tedy lehce erotického filmu, ale zásadním se pro něj stal žánr horor, jak jsem nastínila výše.

Při zpracování druhé části jsem přihlížela hlavně k těmto pramenům: *Introduction to Japanese Horror Film*, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, *The Films of Kiyoshi Kurosawa: master of fear*.

Ve třetí kapitole pak přistupuji k rozboru vybraných snímků. Před samotným rozbohem bych se však chtěla pokusit blíže určit zobrazované společenské problémy a zamyslet se nad příčinami těchto problémů v japonské společnosti. Při rozboru snímků nejprve film zařazuji do rámce Kurosawovy tvorby a zdůrazňuji, o jakých společenských problémech pojednává. Poté přistupuji k samotnému rozboru snímku po obsahové stránce a přibližuji režisérovy metody při zobrazování konkrétních společenských problémů.

V závěru se zaměřuji na společné tematické a formální rysy Kurosawových festivalových snímků. Filmy bych se chtěla pokusit porovnat a zároveň bych chtěla postihnout stěžejní společenské téma provázející Kurosawovo dílo.

Kurosawa Kijoši není tvůrcem kasovních trháků, které by lákaly davy fanoušků. Byť pracuje s populárními žánry, je spíše uměleckým režisérem s obrovským citem pro filmové řemeslo a ve svých filmech řeší podstatná témata týkající se současné společnosti a nejenom té japonské. Proto bych mu ráda věnovala pozornost v této práci.

## 2. Biografie Kurosawy Kijošiho

### 2.1. Život režiséra

Kurosawa Kijoši se narodil v Kóbe 19. července roku 1955 do křesťansky založené rodiny „obyčejného“ zaměstnance firmy. Mládí strávil v Kóbe a už v raném věku si zamiloval film. Snad i díky rodičům, kteří byli nadšenými filmovými fanoušky a chodili i spolu s malým Kijošim do kina.<sup>5</sup> Kurosawa postupně „hltal“ japonské, americké i evropské snímky, o nichž se podrobněji zmíním v následující podkapitole, a v kině trávil většinu volného času. Ještě na střední škole natočil svou amatérskou 8 mm filmovou prvotinu s názvem *Rokkó* 六甲 (*Rokkó*, 1973), kterou předvedl na školním festivalu, *bunkasai*. Kvůli své posedlosti filmem však nepatřil k premiantům třídy a s učením zápasil, zejména pak s japonštinou a angličtinou. Nakonec složil přijímací zkoušku na univerzitu *Rikkjó* v Tokiu, kde vystudoval obor sociologie. Jak tvrdí Jerry White ve své knize *The Films of Kiyoshi Kurosawa: master of fear*, nebylo to studium zbytečné, protože téma společenských problémů a postavení jednotlivce ve společnosti dominuje v Kurosawových pozdějších snímcích. Zásadní bylo ovšem pro Kurosawu setkání s uznávaným filmovým kritikem, Hasumim Šigehikem, který na škole přednášel a zaměřoval se zejména na americkou žánrovou kinematografii 50., 60. a 70. let. (White, 2007: 32) Kurosawa pokračoval v natáčení 8 mm filmů i na vysoké škole. Snímkem *Šigarami gakuen* しがらみ学園 (*Školní pouta*, 1980), parodií na gangsterské filmy, si vysloužil cenu na japonském filmovém festivalu PIA<sup>6</sup>, čímž si zajistil práci asistenta režie v profesionálním filmovém světě. Roku 1980 také absolvoval univerzitu a dva roky na to se oženil.

Po třech letech práce coby asistenta režie byl Kurosawa najat filmovou společností *Milion*<sup>7</sup> a natočil svůj režisérský debut *Kandagawa inran sensó* (1983). Při práci na dalším snímku, *Džoši daisei: hazukaši zemináru*<sup>8</sup> 女子大生・恥ずかしゼミナール (*Vysokoškolačka: ostudný seminář*), se rozkmotřil s vlivnou filmovou společností *Nikkacu*<sup>9</sup> a

---

<sup>5</sup> Kurosawa ve své knize vzpomíná, že když se poprvé vydal s rodiči do kina, a sice na film *20000 Leagues Under the Sea* (20000 mil pod mořem, 1954) od režiséra Richarda Fleischera, chodil ještě do školky a film ho doslova nadchnul. (Kurosawa, 2006: 21)

<sup>6</sup> Filmový festival PIA je přední událost pro nezávislý film a mladé filmaře v Japonsku. (Mes & Sharp, 2005: 93)

<sup>7</sup> Dnes již nefungující společnost, tehdy působící na poli *pinku eiga*, erotického filmu. (Mes & Sharp, 2005: 93)

<sup>8</sup> Film nakonec Kurosawa uvedl pod názvem *Do-Re-Mi-Fa musume no či wa sawagu* ドレミファ娘の血は騒ぐ (*Vzrušení dívky Do-Re-Mi-Fa*) díky nezávislé Společnosti režisérů roku 1985.

<sup>9</sup> Údajně pro přílišné experimentování a nerespektování žánru *pinku eiga*. (Mes & Sharp, 2005: 93)

dostal se na několik let na okraj filmového průmyslu. Mes a Sharp komentují Kurosawův zákaz točit následovně: „Vykázání Kurosawy ze světa filmových společností na něj mělo rozhodující vliv jako na filmového tvůrce, a to nejen v negativním slova smyslu. Ačkoliv nemohl natočit film po další čtyři roky, směr, kterým se mohl vydat po roztržce s Nikkacu, mu umožnil prozkoumat jeho zaujetí pro žánrový film a objevit vlastní přístup k žánrovému filmu.“ (Mes & Sharp, 2005: 93-94) Kurosawa se také vrátil na univerzitu *Rikkjó*, kde začal přednášet o filmu a brzy si získal spoustu nadšených studentů.<sup>10</sup> Roku 1989 Kurosawa opět stanul za kamerou, a to na požádání Itamiho Džúzóa, úspěšného režiséra i herce.<sup>11</sup> Natočil zábavně strašidelný snímek *Suíto hómu* スウィートホーム (*Sladký domov*), s Itamim se však nepohodl, protože Itami za jeho zády přetočil některé části filmu a nabídl je televizi a video průmyslu. Po dalším zklamání Kurosawa zkusil štěstí u televizních produkcí, pro které natáčel vesměs hororové filmy a postupně se „usazoval“ ve filmovém průmyslu produkujícím filmy ve video formátu, japonsky *V šinema*<sup>12</sup>, kde navzdory předem daného námětu poznal tvůrčí volnost. Kurosawa se také věnoval psaní scénářů<sup>13</sup> a vydal svou první knihu esejí o oblíbených režisérech a filmech.<sup>14</sup>

Zlom v Kurosawově kariéře přišel až roku 1997 uvedením snímku *Kjua*.<sup>15</sup> Film se stal populárním na zahraničních festivalech a Kurosawa vešel do povědomí mezinárodní kinematografie. Zároveň se „rehabilitoval“ i na domácí filmové scéně. V roce 1999 představil dokonce tři své snímky na evropských festivalech, *Ningen gókaku* ニンゲン合格 (*Lidský úspěch*) v Berlíně, *Óinaru gen'ei* v Benátkách a *Karisuma* v Cannes. Své nápady a témata týkající se hlavně společenských problémů realizoval i v dalších letech a kritici si ho považovali coby mistra hororového žánru. Jeho tvorba však z hororu či jiných populárních žánrů pouze vychází a dalece přesahuje svá žánrová východiska, což se blíže pokusím doložit

---

<sup>10</sup> Mezi nimi byli i budoucí režiséři, např. Aojama Šindži, Šinozaki Makoto či Šiota Akihiko, kteří výrazně zasáhli do japonské kinematografie 90. let. (Mes & Sharp, 2005: 94)

<sup>11</sup> V té době jeden z nejvlivnějších režisérů Japonska, který se proslavil i v zahraničí snímky jako *Osóšiki* お葬式 (*Pohřeb*, 1984) a *Tanpopo* タンポポ (*Pampeliška*, 1985), satirami japonského života. (White, 2007: 42)

<sup>12</sup> Video průmysl se objevil v Japonsku v 80. letech a začal produkovat nízkorozpočtové žánrové snímky. Známý také pod zkratkou OV (Originální video), s jehož názvem přišla společnost Tóei. Fenomén *V šinema* také vzkřísil žánr jakuzůvých filmů a pomohl nové generaci filmařů najít cestu pro sebevyjádření v rámci nízkorozpočtových žánrových limitů. (Mes & Sharp, 2005: 49)

<sup>13</sup> V roce 1992 obdržel Kurosawa stipendium za skript ke scénáři pro film *Karisuma* a byl pozván na workshop pro scénáristy institutu Sundance Roberta Redforda do Utahu. Na scénáři pracoval sedm let. (Mes & Sharp, 2005: 95)

<sup>14</sup> Kniha vyšla roku 1992 pod názvem *Eizó no karisuma: Kurosawa Kijoši eigaši* 映像のカリスマ: 黒沢清映画史 (*Kouzlo filmu: Filmová historie Kurosawy Kijošiho*).

<sup>15</sup> Film produkovala společnost Daiei, vyznačující se odvážným výběrem režisérů. (Mes & Sharp, 2005: 97)

při rozboru jednotlivých snímků. O jeho film *Kairo* (2001), apokalyptickou hororově skličující vizi současné společnosti, projevila zájem americká produkce a dočkal se remaku roku 2006 (*Pulse*, Jim Sonzero), podobně jako další japonské horory.<sup>16</sup> Americká verze však propadla. Kurosawa ještě v roce 2001 pobýval ve státech, kde se také snažil pomáhat s realizací remaku, ale domů se vrátil zdrcený a nespokojený. V mysli mu však už klíčily nápady na snímky odlišné od předchozí hororové tvorby. V pozdní fázi své tvorby natočil například komedii *Dopperugengá* ドッペルゲンガー (*Dvojník*, 2003) v hlavní roli se svým oblíbeným hercem Jakušo Kódžim. Zatím poslední festivalový snímek *Tókjó sonata* (2008), velmi zdařile pojednává o problémech současné japonské rodiny formou dramatu.

Kromě kariéry filmaře Kurosawa i nadále přednáší na univerzitě. V roce 2005 se stal profesorem na *Tokijské univerzitě umění* (*Tókjó geidžutsu daigaku*), kde přibližuje filmové řemeslo mladým nadějným talnetům. Nepřestal se věnovat ani psaní knih o filmu. Letos na jaře přijel do Paříže představit svou retrospektivu. Zatím posledním zrealizovaným projektem je pětidílné televizní drama *Šokuzai* 贖罪 (*Vykoupení*), uvedené v roce 2012, jehož přípravy zabraly Kurosawovi spoustu času. V současnosti chystá snímek s názvem *Riaru: Kanzen naru kubinagarjú no hi* リアル～完全なる首長竜の日 (*Den skutečného plesiosaury*), který by měl být v kinech uveden příští rok 2013.

## 2.2. Filmové vzory

Jak jsem naznačila v předešlé části o Kurosawově životě, film ho zaujal už v mládí a většinu volného času trávil sledováním různých snímků v kině. Jaké konkrétně filmy to byly a jací režiséři se pro něj stali zásadními a položili základy jeho filmového vkusu?

V rozhovoru s Jerryem Whitem Kurosawa vzpomíná, že mezi prvními filmy, které viděl v kině on, potažmo celá jeho generace, byly příběhy o příšeře Godzilla<sup>17</sup> a že v té době sledovat film znamenalo sledovat hrůzostrašný film, kde umíralo plno lidí a odehrávaly se v něm katastrofické scénáře. Když mu bylo asi deset let, tyto filmy ho začaly nudit a pomalu přesedlal na podívané určené spíše dospělému publiku, zejména pak na hororové evropské snímky. (White, 2007: 205-206) Na vyšší střední škole si oblíbil americkou akční

---

<sup>16</sup> Počínaje snímkem *Ringu* リング (*Kruh*, 1998) režiséra Nakaty Hidea, jehož remake *The Ring* (*Kruh*, 2002, Gore Verbinski) se stal hitem u západního publika, se zvedl zájem o japonský horor, potažmo východoasijskou kinematografii obecně. (Balmain, 2008: ix)

<sup>17</sup> První film o tomto monstři s japonským názvem *Godžira* ゴジラ (*Godzilla*) natočil režisér Honda Iširó v roce 1954.

kinematografii především po zhlédnutí filmu *Dirty Harry* (*Drsný Harry*, 1971) od režiséra Dona Siegela<sup>18</sup> v hlavní roli s Clintem Eastwoodem.<sup>19</sup> Mimo Siegela se seznámil s dalšími americkými žánrovými režiséry.<sup>20</sup> Po zkušenostech s žánrovou kinematografií čerpal inspiraci u uměleckých režisérů, zejména pak u klasiků evropské avantgardy, z nichž ho nejvíce ovlivnili italští režiséři.<sup>21</sup> Ke Kurosawovým filmařským začátkům ještě na střední škole také velkou měrou přispěla díla režiséra Óšimy Nagisy<sup>22</sup>, který patřil k významným režisérům 60. let a ve svých filmech převážně kritizoval japonskou společnost. (Richie, 1971: 137) Stejně tak i Kurosawa svou tvorbou kritizuje a reflektuje soudobou společnost.

Kurosawa se tedy už na úplném počátku své tvorby inspiroval jak populárními žánry, tak evropskými modernistickými filmaři. A vlivy uměleckého i žánrového filmu se v jeho díle svébytně propojují dodnes. Novou cestu pro vnímání filmu však Kurosawovi ukázal Hasumi Šigehiko, uznávaný filmový kritik, s kterým se Kurosawa setkal na jeho přednáškách o filmu na univerzitě *Rikkjó*.

### 2.3. Setkání s profesorem Hasumim Šigehikem

Kurosawa považuje setkání s Hasumim Šigehikem za jedno z nejzásadnějších ve svém životě.<sup>23</sup> Mes a Sharp citují Kurosawova slova, kterými hodnotí Hasumiho přínos pro jeho filmování. Především ho přesvědčil, že film a zkoumání otázky: „Co je to film?“, jsou hodnoty, kterým stojí za to zasvětit život. Také mu vštípl důležitou myšlenku, i když zdánlivě samozřejmou, že se nedají natočit abstraktní pojmy jako láska či nenávisť, které nemůžeme vidět okem. Sice se dají ve filmu vyjádřit různými prostředky, ale nelze je zachytit

---

<sup>18</sup> Známý také jako Donald Siegel (1912-1991). Proslavil se filmem *Invasion of the Body Snatchers* (*Invaze zloděju těl*, 1956) a proslul jako režisér akčního filmu. (Thompson & Bordwell, 2007: 359, 548)

<sup>19</sup> Ve své knize Kurosawa blíže popisuje zhlédnutí filmu *Dirty Harry* a považuje ho za zlomový okamžik při objevování filmových tajů. Film ho zaujal natolik, že se na něj šel podívat do kina dokonce čtyřikrát ve dvou dnech a obdivoval ho také díky vynikajícímu hereckému výkonu Clinta Eastwoda. (Kurosawa, 2006: 12)

<sup>20</sup> Zaujaly ho hlavně westernové filmy Sama Peckinpaha (*The Wild Bunch*, *Divoká banda*, 1969), který s oblibou zobrazoval krev a násilí ve zpomaleném pohybu. Dále akční filmy Roberta Aldricha (*Attack!*, *Útok!*, 1956 a *The Dirty Dozen*, *Tucet špinavců*, 1967). (Thompson & Bordwell, 2007: 532, 533)

<sup>21</sup> Federico Fellini (*La dolce vita*, *Sladký život*, 1960), Pier Paolo Pasolini (*Teorema*, *Teoréma*, 1968) a Luchino Visconti (*Morte a Venezia*, *Smrt v Benátkách*, 1971).

<sup>22</sup> Kurosawa popisuje setkání s Óšimou na plátně jako hnací sílu pro jeho počáteční filmové tvoření na střední škole, kde se potýkal se špatným prospěchem. Po zhlédnutí snímků jako *Kóšikei* 絞死刑 (*Smrt oběšením*, 1968), *Šónen* 少年 (*Chlapec*, 1969) či *Nihon no joru to kiri* 日本の夜と霧 (*Noc a mlha v Japonsku*, 1960), si řekl, že i on sám dokáže natočit filmy, odlišné od těch zábavných hollywoodských. (Kurosawa, 2006: 17)

<sup>23</sup> Ve své knize k setkání dále podotýká, že nedokáže odhadnout, jakým směrem by se jeho život ubíral, kdyby se s Hasumim nestřetnul. (Kurosawa, 2006: 24)

pouze kamerou. Hasumiho přednášky Kurosawu jednak inspirovaly k filmování a jednak pomohly zformovat jeho pohled na toto médium. Hasumi na svých přednáškách vykládal především o americké žánrové kinematografii a obdivoval stejně jako Kurosawa režiséry akčních filmů (Aldricha, Siegela a Peckinpaha), ale také hororové specialisty jakými byli Tobe Hooper<sup>24</sup> a John Carpenter.<sup>25</sup> Dále pak na Kurosawu zapůsobili evropští umělečtí režiséři typu Jeana-Luca Godarda<sup>26</sup> či Wima Wenderse.<sup>27</sup> Seznámení s těmito režiséry a s Hasumim Šigehikem podnítilo Kurosawu k dalšímu natáčení krátkých 8 mm filmů a dopomohlo mu k první filmařské ceně, kterou získal na festivale PIA a ke vstupu do profesionálního filmového světa. (Mes & Sharp, 2005: 92-93)

---

<sup>24</sup> Tobe Hooper (1943), mezi jeho nejznámější filmy patří *Texas Chainsaw Massacre* (*Texaský masakr motorovou pilou*, 1974).

<sup>25</sup> John Carpenter (1948) natočil například film *Halloween*, 1978.

<sup>26</sup> Jean-Luc Godard (1930), představitel francouzské nové vlny. Mezi jeho nejznámější snímky patří *À bout de souffle* (*U konce s dechem*, 1960).

<sup>27</sup> Wim Wenders (1945), německý režisér známý například díky filmu *Der Himmel über Berlin* (*Nebe nad Berlínem*, 1987).

### 3. Kurosawova filmografie

#### 3.1. Vývoj jeho tvorby z hlediska žánrů

Kurosawova tvorba z hlediska práce s žánry je poměrně rozmanitá. Debutoval lehce erotickým snímkem, při práci pro televizi a pro videotrž poprvé experimentoval s žánry gangsterského filmu a hororu. Hororovými snímky jako *Kjua* a *Kairo* si také získal uznání. Natočil ale i obtížně zařaditelné filmy například *Karisuma* či *Óinaru gen'ei*, ve kterých se sice žánrové prvky objevují, ale nelze je přiřadit k jednomu dominantnímu žánru. V roce 2003 předvedl, že zvládne také komedii, a sice ve filmu *Dopperugengá*. Jak vidí Kurosawa svůj vztah k žánrům a jak s nimi pracuje? Čím konkrétně „nesplnil“ náležitosti žánru *pinku eiga* u svých filmových prvotin? A čím si naopak vysloužil uznání za své hororové snímky a jaký význam má hororový film v rámci japonské kinematografie?

##### 3.1.1. Filmové začátky v žánru *pinku eiga*

Žánr *pinku eiga* (doslova „růžový film“) se v Japonsku objevil v 60. letech a to převážně kvůli ekonomickým potížím japonského filmového průmyslu.<sup>28</sup> Aby se filmové společnosti ubránily bankrotu, začaly ve velkém produkovat erotické filmy, čímž chtěly přitáhnout pozornost diváků.<sup>29</sup> Režiséři točící „růžové filmy“ se museli držet předem daných požadavků<sup>30</sup>, ale dále pak měli tvůrčí svobodu. Mimo stěžejní témata jako sex, odplata a násilí se některé filmy z žánru *pinku eiga* vyjadřovaly k politickému a společenskému bezpráví.<sup>31</sup> Žánr i přes svou kontroverznost dokázal ovlivnit japonskou filmovou kulturu na několik let dopředu a také nepřímo podporoval avantgardní režiséry a filmování obecně. Pomohl proto neznámým režisérům zdokonalit jejich schopnosti a uvést je do filmového světa. Mezi ně se řadí i Kurosawa Kijoši. (Harritz, 2008) Kurosawa přispěl k tomuto filmovému žánru dvěma již zmiňovanými snímky, a sice debutem *Kandagawa inran sensó* (1983) a filmem *Do-Re-Mi-Fa musume no či wa sawagu* (1985). První snímek odehrávající se ve dvou

---

<sup>28</sup> V 60. letech totiž v důsledku masového proniknutí televize do domácností a také v souvislosti s rozvojem volnočasových aktivit začala klesat návštěvnost kin. (Harritz, 2008)

<sup>29</sup> Za první film tohoto žánru se považuje snímek režiséra Takečiho Tecudži s názvem *Hakudžicumu* 白日夢 (Snění za bílého dne) z roku 1964. (White, 2007: 33)

<sup>30</sup> Těmito požadavky byly: dostatečné množství sexuálních scén, film měl trvat kolem šedesáti minut a měl být natočen během čtyř až šesti dnů za velmi nízké náklady. (Harritz, 2008)

<sup>31</sup> Zejména ve filmech Imamury Šóheie, Óšimy Nagisy a Wakamacua Kódžiho můžeme spatřovat náměty týkající se represivní stránky japonské společnosti. (Harritz, 2008)

blocích domů, oddělených řekou, líčí erotické románky tamních obyvatel a splňuje i další zmiňované náležitosti žánru. Společnost Milion, která film produkovala, však těžce nesla časté přerušování sexuálních scén, například záběry, kdy se dvě hlavní hrdinky brodí řekou apod. (Mes & Sharp, 2005: 93) Kurosawa přehnaně experimentoval i v dalším snímku *Do-Re-Mi-Fa musume no či wa sawagu*. Společnost Nikkacu<sup>32</sup> jej však pro jeho nedostatečnou erotičnost odmítla uvést. Tím režisér nadobro opouští žánr *pinku eiga*

Kurosawa už ve svých raných snímcích z žánru *pinku eiga* výrazně experimentoval s formou a žánr pokládal spíše za východisko, než za svazující „břemeno“. Patrný je v těchto filmech také vliv francouzské nové vlny<sup>33</sup>, konkrétně režiséra Jeana-Luca Godarda.

### 3.1.2. Filmové mistrovství v žánru hororu

Před tím než Kurosawa začal natáčet pro televizní produkci a *V šinema*, natočil dva hororové snímky<sup>34</sup> a tomuto žánru zůstal věrný i nadále. Nejprve se pokusím nastínit charakteristické rysy japonského hororu obecně, zejména toho současnějšího, a pak se zaměřím na Kurosawovo působení na tomto filmovém poli.

Balmain ve své knize *Introduction to Japanese Horror Film* uvádí, že podoba japonského hororu, která vykryštovala v 50. letech je výsledkem prolnutí japonské tradice a západní demokracie a že se střet těchto dvou prvků stal ústředním tématem japonského hororového filmu tohoto období. Dále pak japonský horor silně ovlivnily tradiční japonské divadelní formy jako *nó* a *kabuki*. (Balmain, 2008: 11-12) V 50. a 60. letech vznikaly hlavně děsivé filmy označované jako Edo Gothic, prodchnuté buddhistickou vírou a podobající se například americkým adaptacím E. A. Poea. Protože se začaly objevovat také erotické duchařské příběhy, bývá dáván japonský horor do souvislosti s žánrem *pinku eiga*.<sup>35</sup> (Balmain, 2008: x-xi) S šířením japonské populární kultury v podobě mangy, anime či počítačových her na západ došlo posléze i k objevování japonského hororu, který se zejména u amerického

---

<sup>32</sup> Filmová společnost Nikkacu, založená roku 1912, je nejstarším hlavním filmovým studiem v Japonsku. Proslula zejména hojnou produkcí *pinku eiga* v 70. a 80. letech, k níž se uchýlila kvůli finančním potížím a začala opět prosperovat. (White, 2007: 37)

<sup>33</sup> Francouzsky *Nouvelle Vague*, filmový směr, který se vyvinul na konci 50. let. Režiséři se svými filmy vymykali konvenčnímu průmyslu a točili osobní vize světa většinou s revoltujícím hrdinou. (Thompson & Bordwell, 2007: 457, 459)

<sup>34</sup> *Suíto hómu* (1989) a *Džigoku no keibiin* 地獄の警備員 (*Hlídač z podsvětí*, 1992).

<sup>35</sup> Mnoho současných japonských hororových režisérů, včetně například Nakaty, začínalo točit právě v žánru *pinku eiga* a prvky obou žánrů se v některých jejich filmech prolínají. (Balmain, 2008: x)

publika těší velké přízni. Počínaje snímkem *Ringu* (1998) Nakaty Hidea, který se dočkal velmi úspěšného remaku, se zvedla vlna zájmu o japonský horor, jak jsem naznačila dříve. V čem však spočívá zásadní přínos tohoto žánru? V Úvodu jsem se zmínila, že současný japonský horor bývá také označován jako *šakai mono*, tedy „filmy se společenskými problémy“, a to z důvodu přítomnosti společných témat jako jsou odcizení, prázdnota a izolace způsobené ztrátou běžného mezilidského kontaktu. Přízraky spoluexistující s lidským světem v japonských hororech pak často straší své oběti prostřednictvím moderních technologií, a sice prokletým videem (v *Ringu*) či podivnou verzí internetu (v *Kairo*), proto někdy tyto horory bývají označovány jako „technologické horory“.<sup>36</sup> (Balmain, 2008: 169)

Kurosawův první hororový snímek *Suíto hómu*, je zábavně laděný strašidelný příběh s divadelními prvky, odehrávající se v domě hrůzy, kde sídlí duch zlé matky. Balmain uvádí, že jsou v něm patrné prvky zejména z divadla *nó*.<sup>37</sup> (Balmain, 2008: 17) Tento první Kurosawův pokus v žánru hororu můžeme považovat spíše za odlehčenou podívanou na rozdíl od těch následujících, jako je třeba *Džigoku no keibiin*. Ponurý příběh hlídače, bývalého zápasníka sumo, který si postupně vybírá oběti z firmy Akebono. V chladném zabíjení ho dokáže zastavit až pohledná Akiko, nová zaměstnankyně firmy zaměřené na obchod s uměním. Film je variací na americké krvavé snímky, ale Kurosawa už zde přistupuje velmi civilně k postavám a k vykreslení prostředí a předznamenává přístup svých vrcholných snímků, za které jsou považovány filmy *Kjua* a *Kairo*. Druhý zmiňovaný snímek se řadí k subžánru, který bývá označován jako „technologický horor“, v němž Kurosawa dává do souvislostí „moderní technologie se samotou a samotou se smrtí“. (Mes & Sharp, 2005: 109)

Kurosawa ne úplně rád slyší označení „žánrový režisér“ a často bývá považován spíše za uměleckého režiséra. Důkazem mohou být snímky jako *Karisuma*, které se nedá jednoznačně zařadit k určitému žánru a dokazuje režisérův nadhled nad žánry. Kurosawa se k vlastní práci s žánry vyjadřuje následovně: „Ke kterému žánru můj film náleží, je na divácích. Ale pravdou je, že každý film začínám natáčet s úvahami, ve kterém žánru se budu pohybovat. V tomto smyslu jsem tedy žánrový režisér. Ve skutečnosti jsem ale často nepochopený...Začínám s žánrem, který je relativně snadno uchopitelný a po té uvažuji nad

---

<sup>36</sup> Zkráceně také „techno horor“. Termín používá Balmain v knize *Introduction to Japanese Horror Film* a má jím na mysli horor, ve kterém se moderní technologie stávají monstry, tvůrci strachu a společenské zkázy.

<sup>37</sup> Balmain má konkrétně na mysli prvky týkající se postav divadla *nó*, a sice postavy označované jako *waki*, „vedlejší postava“ (člověk či potulný mnich), která jako jediná nemá masku (oproti „hlavní postavě“ *šite*, přízrak či duch s maskou). *Waki*, má za úkol varovat před zlými duchy a objevuje se také v raných japonských hororech často ve velmi symbolických významech. A právě variaci na *waki* Balmain spatřuje v Kurosawově *Suíto hómu*. (Balmain, 2008: 17)

tím, jak chci v tomto žánru postupovat dál. S tímto žánrovým základem dále rozvíjím téma filmu nebo přístup.“ (Mes & Sharp, 2005: 97) Kurosawa tedy při natáčení sice vychází z určitého žánru, ale ten pro jeho snímek není nijak zvlášť určující. Spíše daný žánr využívá k následnému experimentování a při reflektování společenských témat.

## 4. Rozbor vybraných snímků

### 4.1. Společenské problémy objevující se v daných snímcích

Před tím než přistoupím k rozboru samotných snímků, pokusím se blíže specifikovat společenské problémy, s kterými se v Kurosawových filmech setkáme. Především se zaměřím na pojem „identita“ a její ztráta. Protože se problémy jako ztráta identity, odcizení apod., často objevují v současných japonských filmech obecně, zaměřím se také na příčiny vedoucí k těmto problémům v japonské společnosti.

Hlavním z problémů je již zmiňovaná otázka identity. Pojem „**identita**“ je poměrně komplexní termín<sup>38</sup>, ale v Kurosawových filmech hrdinové většinou pátrají po „vlastním já“ nebo po „kořenech vlastní země“. Pokud termín specifikujeme na „**japonskou identitu**“, podle Joy Hendry jsou pro ni základními určujícími rysy: „mytologické stvoření japonských ostrovů, položení základů císařské linie a stratifikovaná společnost“. (Hendry, 1995: 8, 10) Identita Japonců byla v průběhu historického vývoje Japonska několikrát otřesena, nejvíce asi porážkou ve druhé světové válce. Další šok zažila po „ekonomickém zázraku“, který šel ruku v ruce s překotným přejímáním amerických vlivů a jejich začleňováním do domácího prostředí. Na počátku 70. let se začaly v japonské společnosti šířit otázky typu: „Co je Japonsko vlastně zač?“, protože Japonci zaslepeni touhou vyrovnat se ekonomicky západním mocnostem zapomněli na své vlastní tradice a hodnoty. S postupnou urbanizací došlo také k přetrhání tradičních rodinných vazeb. A dalším strašákem společnosti se stal školský systém, jehož jediným cílem bylo uspět u přijímacích zkoušek na vysokou školu, což způsobilo nezvyklý psychický tlak na mladé Japonce. Poválečný vývoj Japonska přinesl řadu společenských změn a problémů, které přetrvávají dodnes a krize japonské společnosti ještě více zesílila po pádu „bublinkové ekonomiky“ na počátku 90. let. Zhroucení ekonomického systému doslova „zaútočilo na japonský smysl bezpečí a společenskou stabilitu“.<sup>39</sup> (Iles, 2008: 120) Iles dává společenskou krizi Japonska na počátku 90. let do souvislosti s hororovým filmem, který začal v hojné míře reflektovat tento společenský stav. (Iles, 2008: 120)

---

<sup>38</sup> V sociologickém slovníku je pojem „identita“ vysvětlen poměrně zevrubně a má několik leckdy i rozporných významů. Obecně se jím chápe totožnost. Dále se pojem identity může vztahovat např. k umístění jedince v sociálním životě nebo zahrnuje vlastní představy o sobě, to jak se jedinec vnímá, ale také může představovat sebeúctu, vztahující se k pozitivním nebo negativním pocitům. (Geist, 1992: 119)

<sup>39</sup> Kromě ekonomického úpadku dopomohl k nahodání bezpečí ostrovní země nárůst domácího násilí či rozpad rodiny coby celku. (Balmain, 2008: 168)

V Kurosawových filmech obvykle doprovází **krizi identity**<sup>40</sup> **neschopnost komunikace** jejich protagonistů, a proto leckdy vynívají bezútešně. Vlivem urbanizace a rozvíjející se techniky v podobě internetu, videoher a jiných antisocializačních prvků došlo k **odcizení** mezi lidmi a komunikace „tváří v tvář“ byla nahrazena tou virtuální, což je nejpatrnější v Kurosawově snímku *Kairo*, kde jsme v závěru svědky asi nejsilnější apokalyptické vize<sup>41</sup> v jeho podání. Balmain uvádí, že: „V současném japonském filmu motivy jako odcizení, prázdnota a izolace obsažené v apokalyptické mizanscéně<sup>42</sup> „technologického hororu“<sup>43</sup>, vyjadřují odcizení v urbanizované společnosti, které dominuje obraz konzumu a ekonomické nestability.“ (Balmain, 2008: 168) Stejně tak i postavy v Kurosawových filmech většinou pátrají po svém místě ve společnosti, která byla zbavena pevných základů.

V knize *Midnight Eye Guide to New Japanese Film* je ke Kurosawově práci s tématy filmů tato zmínka: „Ačkoliv Kurosawa věří, že v rámci jeho díla neexistuje jen jediný motiv<sup>44</sup>, ve svých snímcích převážně zpracovává téma týkající se jedince, a to konkrétně jak dalece tento jedinec může nechat vlastní identitu definovat okolním prostředím.“ (Mes & Sharp, 2005: 98) V následujícím rozboru snímků se pokusím jednotlivé problémy doložit zejména na jednání postav a přiblížit Kurosawovy metody, kterými dané problémy vyobrazuje.

#### 4.1.1. *Kjua*

Kurosawa Kijoši se dostal do povědomí japonského publika už svými dřívějšími snímky, ale úplného přijetí se mu dostalo až po uvedení snímku *Kjua* na festivale v Torontu roku 1998, díky němuž byl objeven jeho talent i mimo hranice Japonska. (White, 2007: 129-130) Jak tvrdí Mes a Sharp: „Film *Kjua* není jen zlomovým okamžikem Kurosawovy kariéry

---

<sup>40</sup> Podle Ilese je tato krize identity v Japonsku způsobená mimo jiné i dvěma protichůdnými tendencemi, které se střetly během společenského vývoje po druhé světové válce. A sice, od americké okupace se začal v Japonsku prosazovat západní individualismus, který se dotkl tradičního systému hodnot, ve kterém stále přetrvává povědomí společenské role a zodpovědnosti. (Iles, 2008: 29)

<sup>41</sup> Ke Kurosawovým ztvárněním apokalypsy se blíže dostanu u některých snímků, které budu analyzovat.

<sup>42</sup> Francouzsky *mise-en-scène* (doslova „přinášení na scénu“) ve filmové kritice označuje modifikování prostoru. Oproti tomu montáž je pojem pro modifikování času (ze „sestavování dohromady“ ve francouzštině). (Monaco, 2004: 169) V *Dějínách filmu* je vysvětlení mizanscény konkretizováno následovně: „Všechny prvky umístěné před kamerou, které mají být natočeny: dekorace a rekvizity, osvětlení, kostýmy, make-up a interakce postav.“ (Thompson & Bordwell, 2007: 762)

<sup>43</sup> Film *Kairo* je právě příkladem tohoto typu hororu, protože v něm jednu z hlavních rolí hraje podivná verze internetu.

<sup>44</sup> Kurosawa to komentuje slovy: „Nikdy nemůžete jednoduše popadnout motivy a použít je racionálně. Alespoň ve filmu je to nemožné, protože se motiv mění s každým obrazem.“ (Mes & Sharp, 2005: 98)

z hlediska mezinárodního přijetí a uznání, ale znamená předěl i v rámci Kurosawovy vlastní tvorby...*Kjua* je jedinečný, soudržný a plně výzrálý filmový útvar.“ (Mes & Sharp, 2005: 105) Tento znepokojující snímek o sériovém vrahovi pátrá po otázkách **ztráty identity** a **postavení jednotlivce vůči společnosti**.

Ve filmu řeší policejní detektiv Takabe (Jakušo Kódži) spletitý případ sobě si navzájem podobných vražd odehrávajících se v Tokiu. Všechna mrtvá těla mají rozříznuté hrdlo do tvaru „x“<sup>45</sup> stejným způsobem, což se zdánlivě jeví jako dílo jednoho člověka. Oběti ovšem nepadly do rukou jediného vraha, pokaždé je chycen nový pachatel. Podle často zmatených výpovědí pachatelů a nejasných motivů k činu se Takabe spolu s kolegou, policejním psychiatrem Sakumou (Udžiki Cujouši), začnou domnívat, že za vším přeci jen musí stát jedna šílená mysl. Takabeho dokonce napadne, že by tu mohla hrát roli hypnóza. Divák už pomalu tuší, že zásadní postava mladíka jménem Mamija (Hagiwara Masato), postupně krácející celým filmem, tahá za nitky a má na svědomí celou záležitost. Těsně před další vraždou se mu podaří skutečně zhypnotizovat následného pachatele, ať už je to učitel základní školy, policista či lékařka, pomocí plamenu zapalovače či tekoucí nebo kapající vody.<sup>46</sup> Takabe Mamiju dopadne a odhalí, kdo je zač včetně jeho jména.<sup>47</sup> Po té co navštíví jeho byt, zjistí, že je to bývalý student psychologie, který se ještě na škole zajímal především o práce lékaře Franze Mesmera mimo jiné i průkopníka hypnózy. Po jednom společném rozhovoru ve střeženém pokoji psychiatrické léčebny, kam byl Mamija odsunut, se však dostane i na Takabeho slabinu. Kromě práce detektiva a případů vražd se ve filmu odehrává také linie vztahu Takabeho a jeho nemocné ženy.

Duševně nemocná Takabe Fumie (Nakagawa Anna) se objeví již v úvodní scéně filmu, kde předčítá úryvek z knihy. Její postava film jakoby prostupuje. Protože Takabe nemá na svou ženu kvůli práci čas, slibuje jí alespoň, že si spolu vyjedou na výlet, až dostane volno. Vyšetřování případů ale nekončí a Takabe nakonec svou ženu místo na Okinawu odveze do ústavu pro duševně choré, i když si ještě v autobuse Fumie myslí, že spolu jedou na

---

<sup>45</sup> Kurosawa prý dlouho hledal vhodný symbol, který by spojil všechny vraždy dohromady a vyjadřoval nenávist a zášť ukrytou v nás všech. S nápadem symbolu ve tvaru x přišla až jeho žena. Prý by právě takovým způsobem zabila člověka, kterého by nenáviděla. (Desjardins, 2005: 212)

<sup>46</sup> K obětem hypnózy se Mamija většinou dostane náhodou, když se toulá po Tokiu. Svým zmateným jednáním a opakovaným pokládáním jednoduchých otázek typu: „Kdo jste?“ a „Co děláte?“ se mu daří přinutit člověka, kterého potkal, aby mu řekl něco o sobě nebo dokonce zasáhnout jeho slabé místo a pak už jen stačí zapálit zapalovač či rozlít skleničku vody na podlahu.

<sup>47</sup> Protože Mamija trpí amnézií, nepamatuje si ani své jméno. Na cedulce od kabátu, v kterém chodí, má ale napsáno Mamija, což se nakonec potvrdí jako jeho skutečné jméno.

dovolenou. Mezitím Mamija utekl a podařilo se mu zhyponotizovat další oběti. Ke konci filmu se Mamija a Takabe setkávají v polorozpadlém domě, „kam chodí lidé, kteří chtějí odhalit své pravé já“, jak sděluje Mamija Takabemu. Takabe několikrát na Mamiju vystřelí a ten umírá. Následují rychlé prostřihy na nemocniční prostředí, zděšený výraz sestřičky a scvrklou mrtvolu s rozříznutým hrdlem do tvaru „x“, Takabeho ženu. V závěrečné scéně kontrastující s předešlými rychlými prostřihy Takabe celkem spokojeně, jakoby vyrovnaně po všech těžkostech, kterými si prošel, večeří v oblíbeném podniku. Ruch švitořících lidí pomalu utichá a začínají titulky s klavírním hudebním motivem.

Jak je zmíněno v knize *Contemporary Japanese Film*: „*Kjua* líčí smrtící zápas mezi policejním detektivem a vrahem se zvláštní schopností zatemnit lidskou mysl... Takabe čelící záhadným zločinům a zhoršujícímu se stavu nemocné ženy cítí dvojnásobná pouta, z kterých není lehké uniknout.“ (Schilling, 1999: 163) Ze zmíněných pout se vysvobodí až zastřelením Mamijy, kterému se podařilo odhalit Takabeho „temnou stránku vlastního já“. Postava Takabeho je podle Whitea v začátcích filmu křehkou skořápkou, která se díky interakci s Mamijou vyvine ve znovu vzkříšeného člena společnosti a tento proces dokládá i název filmu *Kjua*, tedy *Lék*. (White, 2007: 126) Mamija zastává ve filmu zároveň úlohu vraha, kvůli němuž umírají ostatní lidé, ale na druhé straně se své oběti snaží přinutit k odhalení vlastní identity a nastavit zrcadlo celé společnosti. Postava nemocné Fumie rámuje celý film počátečním předcítáním z knihy a konečným zjevením se v podobě mrtvoly, která nakonec padla také jako oběť Mamijových hypnotizérských činů, stojí mezi dvěma mužskými hrdiny a stane se Mamijovým „pomocným prostředkem“ v odhalování Takabeho slabin. Například ve scéně, kdy Takabe rozmlouvá s Mamijou, který mu sděluje, že ví o jeho nemocné ženě a donutí ho k přiznání, že je pro něj nemocná žena břemenem. Nebo Takabeho začnou stíhat představy o oběšené manželce, kterou objeví v kuchyni a zdrceně poklekne na zem, z čehož ho probere zvuk mixéru a udivený výraz ještě živé ženy.

Kurosawa tuto děsuplnou podívanou podporuje střídáním dlouhých a krátkých záběrů.<sup>48</sup> Násilné scény jsou někdy zobrazovány jen letnými záběry, například když Takabe sahá po noži (snad aby zabil vlastní ženu) nebo záběr na Fumiino zohavené tělo.<sup>49</sup> (White,

---

<sup>48</sup> Záběr: „Při filmování záběr, vytvořený nepřerušným chodem kamery. Jeden záběr v hotovém filmu může být vybrán z několika nasnímáných téže akce.“ (Thompson & Bordwell, 2007: 765) Dlouhý záběr: „Záběr, který trvá neobvykle dlouhou dobu, před tím než přejde do dalšího záběru.“ (Bordwell & Thompson, 2010: 492)

<sup>49</sup> Kurosawa se dále vyjadřuje ke svému přístupu při zobrazování násilných scén: „Násilné scény nenatáčím nijak odlišně od těch běžných, ve kterých se mohou postavy jednoduše procházet, bavit se nebo jíst... Rozhodl jsem se natáčet stylem, ve kterém zacházím s každou scénou stejně.“ (White, 2007: 125-126)

2007: 126) Upozorněním na ponuré události v celém filmu je už úvodní policejní houkačka nebo později blikající červené semaforey, které Takabe zahlédne na ulici. Působivé jsou také záběry vyjadřující hypnózu, a sice dlouhý záběr na rozlévající se vodu po podlaze či detailní pohled kamery do světla plamenu. White postihuje další Kurosawovy filmové prostředky, kterými podporuje zobrazení společenských problémů. Například vyjádření lidského odloučení ve scéně, kdy doktor sedí nezvykle daleko od pacienta, kterým je Fumie, čímž odráží odstup terapeuta od pacienta. (White, 2007: 124)

Myšlenka na scénář k filmu Kurosawu napadla již deset let před jeho realizací, když sledoval zprávy o dopadeném vrahovi, kterého by jeho sousedé v žádném případě netipovali na člověka, jenž dokáže zabít.

Podle Mese a Sharpa: „Kurosawův snímek *Kjua* bývá často srovnáván s filmem *Seven* (*Sedm*, 1996) režiséra Davida Finchera<sup>50</sup> ...zejména kvůli hře mezi policajtem a vrahem, přesto je však ve své podstatě kurosawovský. Daleko více odráží naše každodenní životy oproti americkému protějšku, protože objevuje, jak dalece schováváme jakožto lidské bytosti svoje vlastní já, abychom mohli fungovat ve společnosti a jak toto potlačování těchto pocitů vede pouze k jejich zintenzivnění...Spousta filmů o sériových vrazích vkládá tato skrytá nutkání do jediné postavy...oproti tomu *Kjua* nás konfrontuje s faktem, že my všichni máme svou stinnou, destruktivní a vražednou stránku osobnosti a čím více se ji snažíme potlačit, tím snadněji může vyplout na povrch.“ (Mes & Sharp, 2005: 106) Žánrově bývá tento film řazen spíše k thrilleru. Asi nejvýstižněji snímek popisuje Illes, který ho označuje jako „dílo mísící prvky záhady, detektivního thrilleru a hororových žánrů“. (Illes, 2008: 121)

#### 4.1.2. *Óinaru gen'ei*

V roce 1999 Kurosawa představil hned tři odlišné snímky na mezinárodních filmových festivalech (*Ningen gókaku*, *Karisuma*, *Óinaru gen'ei*). Experimentální film *Óinaru gen'ei* se promítal v Benátkách a v rámci Kurosawovy tvorby je ojedinělým kouskem, protože na něm spolupracoval se studenty filmové školy v Tokiu *Eiga bigakkó*<sup>51</sup>, kteří

---

<sup>50</sup> David Fincher (1962), americký režisér, známý díky svým thrillerům jako je právě *Seven* či *Fight Club* (*Klub rváčů*, 1999).

<sup>51</sup> Tato filmová škola byla založena roku 1997 a je na svém poli jedinečnou institucí v Japonsku, která již pomohla začínajícím režisérům v jejich kariéře. Mezi učitele školy se řadí přední japonské filmaři jako právě Kurosawa Kijoši. Učební osnovy na škole jsou rozděleny do dvou hlavních filmových kurzů, a to fikčního (který vyučuje mimo jiné i Kurosawa) a dokumentárního. Škola také vyprodukovala unikátní filmové projekty, ve kterých se studenti podíleli na natáčení celovečerních snímků pod vedením zkušených režisérů a lektorů. Film

ztvárnili většinu postav z filmu.<sup>52</sup> K natočení tohoto bizarního snímku stačilo Kurosawovi jen 200 000 dolarů. Studenti také zvolili žánr snímku, ve kterém se budou pohybovat, a sice „love story“, což se podle Whitea Kurosawovi úplně ztvárnit nepovedlo.<sup>53</sup> (White, 2007: 140) Protože jsou však Kurosawovy filmy převážně o samotě a vztahy v nich nejsou možné, bylo by proti jeho přesvědčení natočit ryzí „love story“. Ve filmu se opět řeší otázka **ztráty identity**, a to nejen jednotlivce ale i celé japonské kultury. Dále pak ruku v ruce s touto ztrátou pozorujeme **neschopnost komunikace** hlavních postav.

Protože je film dějově těžko uchopitelný a je spíše jakousi metaforou japonské vyhasínající kultury, pokusím se popsat jednání dvou hlavních postav a zajímavé momenty filmu vyjadřující zmíněnou metaforu. Studenti spolupracující na Kurosawově filmu sice chtěli natočit „love story“, ústřední pár mladé pošťačky Miči (Tadano Miako) a životem znuděného mladíka jménem Haru (Takeda Šindži) jako partneři moc nepůsobí. Vídají se poměrně často, ale mezi oběma stojí jakási neviditelná bariéra, která jim neumožňuje sblížit se a lépe poznat. Vypadá to, že Haru a Miči žijí každý svůj vlastní život s odlišnými představami a sny. Poměrně nesouvislé scény postupně ukazují vykořeněnost a odloučenost obou postav. Miči dává na poště razítka na mezinárodní balíčky, z nichž si občas nějaký tajně přivlastní a doma nedočkavě rozbalí. Většinou ji vidíme buď v práci, nebo doma, kde spí na kanapi při puštěné televizi. Občas jde navštívit Harua, ale vzájemná komunikace poněkud vázne. Hrdinové spolu také rádi chodí na jídlo k McDonaldu.<sup>54</sup> Zoufalství a nespokojenost se životem ve vlastní zemi vede Miči k myšlence odcestovat z Japonska v naději na lepší vyhlídky.<sup>55</sup> Haru je znuděný mladý muž bez stálého zaměstnání. Kamera ho nejčastěji zabírá ve statictějších

---

*Óinaru gen'ei* patří mezi první takové projekty. Kurosawa přišel s námětem na film a se svými studenty spolupracoval během hodin na scénáři. Mnoho studentů také ve filmu účinkovalo. Ředitel školy Macumoto Masamiči k takové spolupráci podotýká, že je jejím cílem „sblížení studentů s učiteli. Začínající filmaři si díky takovým projektům mohou vyzkoušet pracovat pod vedením profesionálů a také coby skoro profesionálové, což je velmi důležité.“ (Mes, The Film School of Tokyo, 2001)

<sup>52</sup> White ve své knize uvádí, že Kurosawovo svolení k takovému projektu odráží jeho skutečné přání pomoci budoucím režisérům naučit je filmovému řemeslu. (White, 2007: 140)

<sup>53</sup> Kurosawa připustil, že byl poněkud zklamaný výběrem žánru, protože takové filmy točit neumí. Shledává, že v pokusu natočit „love story“ selhal, protože z něj žádná zamilovanost patrná není. (White, 2007: 140)

<sup>54</sup> Kromě stravování se v McDonaldu jsou ve filmu přítomny další prvky západní kultury. Například anglické nápisy, první se objevil již v úvodní scéně filmu („sale“) či anglicky hovořící postavy- v jednom baru neustále obchází dívka a nabízí hostům lámanou angličtinou pohlednice. White komentuje Kurosawův postoj k západním vlivům obecně jako „nekritický, ale s malou dávkou optimismu, že tyto dvě kultury mohou spoluexistovat.“ (White, 2007: 143)

<sup>55</sup> Její pokusy odjet z Japonska však vždycky ztroskotají. Poprvé ji z úplně nepochopitelných důvodů zabaví pas a nechť jí vydat letenku, vše bez jakéhokoliv vysvětlení. Ke konci filmu, kdy opět kráčí s kufrem na kolečkách odhodlaná odjet pryč, se dostane do spárů výtržnických mladíků, kteří ji nemilosrdně zmlátí. Opět poměrně bezdůvodně.

pózách, kdy stojí uprostřed pokoje nebo sedí na posteli a několikrát ve filmu mizí ze záběru. Konkrétně jeho postava začne v jednom záběru průsvitnět (čímž připomíná ducha), až se úplně vytratí a posléze se zase zhmotní.<sup>56</sup> Haru se nakonec přidá ke zločinecké bandě, s kterou podniká loupežná přepadení. S kumpány vtrhne také na poštu, kde pracuje Miči. Ta ho však vtáhne za plentu, kterou jsou na poště odděleny pracovní pulty úřednic a sundáním kukly odhalí jeho zoufalé počínání. Haru provinile sedí u zdi poštovního pracoviště a začne se opět ztrácet ze záběru. Po té, co se zase objeví, Miči mu podá ruku a film končí scénou, jak spolu oba sedí na schodech před poštou a hledí před sebe s nejistými výrazy ve tváři.<sup>57</sup> I v momentech filmu, které by mohly naznačit určité sblížení obou postav, se většinou vyskytne nějaký zádrhel. Například když Haru navrhně Miči, že by si mohli pořídit psa. Miči se napřed na Haruův nápad netváří souhlasně. Pak sama psa koupí, ale jinou rasu než Haruem vysněného pudla. Po jedné společné procházce nakonec Haru zklamaně psa vrátí. V jiné monotónní a dlouhé scéně si zase Haru a Miči házejí s velkým míčem na hřišti a baví se jako malé děti. Miči ale zničehonic bez jediného slova odchází sama domů. Dále pak Miči toužící odcestovat z Japonska ponouká Harua, ať jede spolu s ní. Prohlížíjí si podivnou mapu světa, kde chybí Japonsko<sup>58</sup>, tak ho tam Miči dokreslí a vydávají se na výlet. Chvilí vypadají šťastně, ale úsměv na tváři jim zamrzne, když na mořské pobřeží, kde se zastavili a Miči přemítala, jaký život by je mohl čekat za hranicemi Japonska, připlave lidská kostra. Z uvedených scén plných beznaděje a nedorozumění je patrné, že Kurosawovi hlavní hrdinové tápou životem, jako by byli odsouzeni k samotě a zoufalství.

Dalším zajímavým prvkem filmu je poletující chmýří ve vzduchu, které způsobuje pylovou alergii hlavně u mladých lidí. Jak Haru, tak Miči se rozhodnou pobírat pilulky proti alergii i s vědomím, že mohou způsobit neplodnost. Zato se však nemusí bát jít ven bez chirurgické roušky. White toto alergenní chmýří nesoucí s sebou následky v podobě vyprázdněných ulic<sup>59</sup> či lidí prchajících v rouškách do bezpečí považuje za „zajímavou vizi

---

<sup>56</sup> White komentuje Haruovo ztracení se z reálného světa a opětovné objevování se jako vyjádření ztráty identity této postavy, která se „stěží dokáže udržet v tomto světě“. (White, 2007: 142)

<sup>57</sup> White hodnotí závěr snímku slovy: „Nakonec se zdá, že Kurosawa skutečně natočil romantický film.“ (White, 2007: 144), čímž pravděpodobně naráží na závěrečné usmíření hrdinů. Jejich rozpačité pohledy nám však žádnou jistotu neposkytují a vypovídají spíše o sebereflexi obou postav, připravených začít odznova a jinak.

<sup>58</sup> White k této scéně podotýká, že nepřítomností Japonska na mapě Kurosawa opět vyjadřuje ztrátu identity země a jejích obyvatel. (White, 2007: 142)

<sup>59</sup> Kurosawa často ve svých filmech vyobrazuje vyliďněné ulice či prázdná města, dokonce i Tokio (např. také ve snímku *Kairo*) a podporuje tím apokalyptické vyznění snímku.

apokalypsy“. <sup>60</sup> Hrdinové filmu navíc jakoby požíváním protialergeních prášků, které zapříčiňují neplodnost, „obětují budoucnost Japonska, aby mohli žít bezpečně v přítomnosti.“ (White, 2007: 143-144)

Dlouhé záběry, nesouvislé scény, opakující se situace, minimum dialogů a další prvky podporují odloučenost postav způsobenou ztrátou jejich identity, potažmo ztrátou identity celého Japonska. White podotýká, že hrdinové projevují nejvíce své já skrze nezákonné činnosti. Mičiiny občasné krádeže balíčků na poště či Haruovo výtržnické počínání jsou jakýmsi „zdravým individualismem“. <sup>61</sup> (White, 2007: 142) Příběh se odehrává v budoucnosti (2005) a podle Whitea by mohl popisovat jistý „druh alternativní reality nebo dokonce postapokalyptické společnosti.“ (White, 2007: 140) Proto snad Kurosawa zvolil název filmu *Óinaru gen'ei*, tedy *Velká iluze* coby představu takové reality či společnosti. Titulem filmu také Kurosawa odkazuje na v japonštině stejně pojmenovaný snímek od Jeana Renoira <sup>62</sup> *La Grande illusion* (*Velká iluze*, 1937). Mes ke Kurosawově práci s odkazy dále podotýká, že si často vypůjčuje či přivlastňuje prvky z jiných filmů, ale že je používá diskrétně a začleňuje do větších celků. Použití již existujícího titulu filmu jakožto odkazu je asi nejotevřenějším příkladem této tendence. (Mes & Sharp, 2005: 98)

Film *Óinaru gen'ei* je film prodchnutý samotou a odcizením, kterou se marně snaží překonat oba protagonisté. Kurosawa srovnává svůj pokus o „love story“ se svými ostatními snímky následovně: „Jenom proto, že je film zamýšlen jako „love story“ neznamená to, že pojednává o jiných tématech než mé ostatní práce. Pořád je to film hlavně o strachu. Nezajímá mě to, jak se obě postavy scházejí, ale všímám si hlavně toho, jakým způsobem mohou zůstat spolu.“ (Mes, Kiyoshi Kurosawa, 2001)

---

<sup>60</sup> Kurosawa ve svých filmech apokalyptické vize nevyjadřuje okatě a násilně jako tomu bývá především v amerických snímcích, kde spousta lidí křičí a umírá vinou přírodní či jiné katastrofy. Spíše se je snaží naznačit několika málo záběry například na vylidněné město (*Óinaru gen'ei*, *Kairo*) či letným záběrem na hořící město někde v dáli (*Karisuma*) bez přehnaných emocí.

<sup>61</sup> Kurosawa vyjadřuje tento „zdravý individualismus“ pomocí ilegálních činností i v dalších svých filmech. Například vrahovo alias hypnotizérovo počínání v *Kjua*. (White, 2007: 142)

<sup>62</sup> Nejvýznamnější režisér francouzské kinematografie 30. let. Některé z jeho filmů se řadí k poetickému realismu. Renoirův film *La Grande illusion* (1937) zaujímá pacifistický postoj před blížící se druhou světovou válkou. Vypráví o francouzských vězňích za první světové války a poukazuje na důležitost třídních pout na úkor národního spolenectví. (Thompson & Bordwell, 2007: 299-300)

### 4.1.3. *Karisuma*

Snímek *Karisuma* představil Kurosawa na filmovém festivalu v Cannes ve stejném roce, 1999, jako představil film *Óinaru gen'ei* v Benátkách. Oba snímky se v mnohém liší, přesto však v *Karisuma* nacházíme problémy typu **neschopnost komunikace** a **nedostatek vzájemného porozumění**, což je tematicky spojuje. *Karisuma* je oproti předchozímu snímku dějově ucelenější, hlavně i proto, že Kurosawa pracoval na scénáři od roku 1992<sup>63</sup> a dokonce je i místy zábavný. Nicméně „hojně se vyskytující metafory a symboly a jasně vyprávěná zápletky jsou méně důležité než zkoumání společensky závažných témat“. (Mes & Sharp, 2005: 107)

*Karisuma* začíná příběhem o vyčerpaném policistovi jménem Jabuike (Jakušo Kódži)<sup>64</sup>, kterého šéf posílá na odpočinek poté, co selže při jedné pracovní akci.<sup>65</sup> Jabuike jakoby uvězněný v dosavadním životě<sup>66</sup> se zcela nečekaně dostává do lesa, daleko od města, kde probíhá zajímavý boj mezi lesníky, botaničkou a mladým mužem<sup>67</sup> o tajemný strom, kterému se říká „Charisma“. Jabuike se ocitá uprostřed bitvy o tento záhadný strom a postupně proniká do peripetií provázejících „kouzelnou rostlinu“. Před tím než se ale Jabuike seznámí s postavami, které soupeří o Charisma, stěží unikne z hořícího auta, které našel u lesa a jal se v něm strávit první noc po zpackaném případě.<sup>68</sup>

---

<sup>63</sup> Když byl Kurosawa v roce 1992 pozván na Redfordův workshop pro scénáristy do Utahu (Kurosawovo první odhalení zahraniční filmovou veřejností) díky povedenému skriptu k filmu *Karisuma*, domníval se, že by film mohl natočit v Americe, o čemž pořád snil. V Americe si ale paradoxně uvědomil, že musí snímek zrealizovat v Japonsku. Protože na rozdíl od jeho „protagonistů, kteří často postrádají cíle, v americkém filmu musí hrdina podnikat akce s jasně vytyčeným cílem“. (White, 2007: 145-146)

<sup>64</sup> Stejně jako v *Kjua* ztvárnil i zde roli policisty skvělý Jakušo Kódži. Kurosawa se s hercem poprvé setkal při natáčení snímku *Kjua* a v té době byl Jakušo již japonskou filmovou hvězdou. Zahrál si postavy samurajů, slaboduchých *sararímanů* či vrahů. Když Kurosawa poznal, že krom vlivného herce je Jakušo také obyčejný člověk, při filmové spolupráci se ho snažil přimět, aby hrál co nejpřirozeněji a přiblížil se k hranici své „normálnosti“. (Desjardins, 2005: 215-216)

<sup>65</sup> Jabuike místo, aby zabránil výstřelu na politika, kterého drží jako rukojmí zoufalý zločinec, vezme si od gangstera papírek s nápisem: „Obnovte pravidla světa“ a nečekaně odchází z místnosti se slovy, že vzkaz předá nadřízeným. Rukojmí je zastřelen a vzápětí schytá smrtelnou ránu i zločinec od jiného policisty.

<sup>66</sup> Podle Whitea Kurosawa Jabuikeho svázanost společenskými pravidly umocňuje dlouhým záběrem na začátku filmu, kdy Jabuike rozmlouvá s nadřízeným po nepovedeném zásahu. Oba sedí na konci úzké a temné chodby, uzavření mezi stěnami jako ve vězeňské cele. Jabuike občasným vycházením mimo záběr snad dává najevo, že nechce být těmito pravidly omezován. (White, 2007: 147)

<sup>67</sup> White tyto tři skupiny nazývá „mikrokosmem moderní společnosti“, protože představují tři odlišné pohledy na svět, a sice „materialistický, vědecký a duchovní“. (White, 2007: 148)

<sup>68</sup> White této události přikládá důležitý metaforický význam. Místo, aby Jabuike trávil čas volna s rodinou, opustil svůj dosavadní život a vydal se do neznámého lesa. Tím, že unikl z hořícího auta (záhadný žhář mu také ukradl osobní věci), jakoby se znovu narodil. Podobným procesem pak ve filmu projde i Charisma. (White, 2007: 147-148)

Lesníci, v jejichž čele stojí Nakasone (Ósugi Ren), se snaží zjistit, co je příčinou postupně se zhoršujícího stavu lesa, v němž neustále ubývá zdravých stromů. Nejvíce je však zajímavá právě Charisma, strom, který sice vypadá, že je také bez života, ale ne a ne se skácet. O Charisma totiž dennodenně pečuje mladík Kirijama<sup>69</sup> (Ikeuchi Hirojuki) a brání ho před lesníky a botaničkou Micuko (Fubuki Džun). Micuko se domnívá, že Charisma ukrývá jed, který ničí ostatní vegetaci v lese, a proto chce strom zničit. Situaci zkomplikují pochybní podnikatelé, kteří nabídnou lesníkům velkou částku peněz, za niž požadují Charisma. Jabuike se v celé záležitosti nepřiklání jednoznačně na ničí stranu, spíše jí přihlíží a poznává odlišné úmysly všech zúčastněných. Potom, co mu ale sestra Micuko, Čizuru (Dóguči Joriko), prozradí, že botanička sama ničí jedem ostatní stromy v lese, aby měla záminku pro odstranění Charisma, začne otázku: „Zda zachránit Charisma či celý les?“, řešit sám. Bitva se schyluje ke zdánlivému konci. Lesníci se pustí do vykopávání stromu, Kirijama spolu s Jabuikem se jim v tom pokusí zabránit, ale Micuko se nakonec podaří strom zapálit a Charisma shoří. Jabuike ovšem najde v lese další impozantní strom, který mu něčím připomíná původní Charisma a začne se o něj starat. Kirijama už nevěří, že má tento strom stejnou hodnotu jako staré Charisma. Ale lesníci o něj opět usilují a botanička se ho znovu pokouší zlikvidovat, tentokrát pomocí výbušniny. Jabuike nakonec pomůže Micuko strom zničit sám tím, že do něj několikrát vystřelí a odpálí tak nálož. Se slovy: „Tohle je snad nový začátek.“, v sutinách stromu opravdu najde mladý zelený výhonek, slibující naději. Jabuike odchází na okraj lesa, kde se zastaví s poměrně vyrovnaným výrazem ve tváři a volá šéfovi, že se vrací do práce. V závěrečné scéně je Jabuike snímán zezadu, jak pohlíží z kopce na vzdálené hořící město. Šedozelelou oblohou, která kontrastuje s hořícím oranžovým údolím, začnou létat vrtulníky. Jabuike je následuje a vydává se apokalyptickému výjevu vstříc.

Jabuike je na začátku filmu „postavou bez osobnosti, nepopsaným listem, jedincem, který byl přesunut z vlastního prostředí do prostředí zcela nového“.<sup>70</sup> (Mes & Sharp, 2005: 108) V lese poblíž hory Fudži, kde se následující děj odehrává, Jabuike dozrává a mění se s postupným poznáváním řešení otázky: „Zda zachránit jeden výjimečný strom či celý les?“. Tak jako chtěl na začátku filmu ušetřit smrti politika i zločince, rozhodl se zachránit, jak Charisma, tak celý les. Charisma však lehlo popelem a Jabuike pochopil, že byl tento boj

---

<sup>69</sup> Právě Kirijama pojmenoval strom Charisma a postavil kolem něj oporu, aby se neskácel.

<sup>70</sup> White podotýká, že první záběry na les, kam se Jabuike dostává z městského prostředí, jsou velice kontrastivní oproti těm sevřeně působícím z úvodu filmu, kdy Jabuike rozmlouvá se svým šéfem. Les je naopak snímán „širokými krásnými záběry tak, aby zachovaly svobodu a otevřenost prostředí“. (White, 2007: 147)

marný. Pochopil, že pokud se mají „obnovit pravidla světa“<sup>71</sup>, musí nejprve dojít ke zničení něčeho starého nefungujícího, aby mohlo vzniknout to nové, lepší, a proto pomohl Micuko „odrovnat“ druhé Charisma. Postava Jabuikého trochu připomíná detektiva Takabeho ze snímku *Kjua*. Detektiv Jabuike se podobně jako Takabe „ocitá v situaci, která je nad jeho síly“ (Mes, Kiyoshi Kurosawa, 2001), ale nakonec se mu v odlišném prostředí povede rozluštit záhadu tajemného stromu. Právě ve filmu *Karisuma* je Kurosawovo ústřední téma **„jak dalece může jedinec nechat vlastní identitu definovat okolním prostředím“** patrně nejsilněji. V lese našel Jabuike smysl života a podařilo se mu proto „zaplnit prázdná místa své osobnosti“. „Jabuike stejně jako Charisma symbolizují individualitu vymykající se pravidlům společnosti, kterou představuje policejní šéf či les. Jabuike tvrdí, že pokud společnost a jedinci odmítají koexistovat, pak nedokáže nikdo přežít.“ (White, 2007: 152-153) Vykoupením pro takovou společnost se může paradoxně stát právě apokalypsa, která nabízí zničením něčeho nefungujícího začít znova a jinak.

Kurosawa vyniká také v používání zvuku ve svých filmech, čímž dokáže podtrhnout atmosféru celého snímku.<sup>72</sup> S hudbou zachází velice střídavě ve většině svých filmů, a také v *Karisuma* se objevuje jen na několika málo místech.<sup>73</sup> Kurosawa přiznává, že se nechal při filmování *Karisuma* inspirovat americkými filmy o Indianu Jonesovi, kde spolu dva týmy soupeří o poklad. Místo truhly zlata ale Kurosawa zvolil jako fiktivní prvek filmu tajemný strom Charisma. Protože však o filmu uvažuje jako o médiu pohybujícím se mezi realitou a fikcí, nenatočil film o superhrdinovi, Indianu Jonesovi, ale o skutečných lidech. (Mes & Sharp, 2005: 97-98)

#### 4.1.4. *Kairo*

Snímek *Kairo* získal v roce 2001 cenu kritiků na mezinárodním filmovém festivalu v Cannes. Protože tento Kurosawův horor zaujal i americké publikum, začal se připravovat

---

<sup>71</sup> Heslo, které mu na začátku podal zločinec na papírku, si vzal Jabuike opravdu k srdci a v závěru filmu ho naplnil.

<sup>72</sup> „Nerad používám zvuk ke zdůraznění děje...Film je pro mě něco mezi realitou a fikcí a stejně tak zvuk definuje to něco mezi realitou a fikcí. Když vyprávíte příběh ve vizuálních obrazech, zobrazujete v něm postavy, které mohou být pouze tím, čím jsou. Tedy jsou dvojrozměrné. Zvukem ale můžete naznačit svět trojrozměrný. (Mes, Kiyoshi Kurosawa, 2001)

<sup>73</sup> Kurosawa v jednom ze svých rozhovorů přiznává, že kvůli nejednoznačnosti žánru snímku si dlouho lámal hlavu, jakou hudbu má ve filmu použít. Nakonec zvolil jednu folkovou melodii, která se ovšem ve filmu objeví jen na pár místech. (Desjardins, 2005: 216)

jeho remake.<sup>74</sup> Chvíli to vypadalo, že by mohl hollywoodskou verzi režírovat Kurosawa sám, nakonec ale dostal přednost americký režisér.<sup>75</sup> Přesto však Kurosawa strávil v Hollywoodu většinu roku 2001, protože se na přípravách remaku podílel a zároveň v Americe představil retrospektivu vlastních snímků. *Kairo* pod svou filmově hrůzyplnou skořápkou ukrývá problematiku **osamělosti**, **odcizení** a **sebevražd** způsobenou proniknutím moderních technologií, konkrétně internetu, do urbanizované společnosti.

Ve filmu se odehrávají dvě dějové linie, které se v závěru prolínou. V první z nich sledujeme příběh Miči (Asó Kumiko) a jejích kolegů ze zahradnictví. Miči je svědkem nepochopitelné sebevraždy spolupracovníka Tagučiho (Mizuhaši Kendži), počítačového experta. Spolu s kolegy Džunko (Arisaka Kurume) a Jabem (Macuo Masatoši) se snaží dobrat motivů, které ho k činu vedly. Na Tagučiho disketě (kterou pro kolegy připravoval) najdou záběry přízračné tváře a Tagučiho postavy stojící ve vlastním pokoji a seznamují se tak se světem duchů, který je začne pronásledovat. Buď prostřednictvím internetu, nebo mobilního telefonu.<sup>76</sup> Přízraky se je snaží vlákat do „zakázané místnosti“ přelepené červenou páskou<sup>77</sup>, ve které nad nimi přebírají moc, využijí jejich osamělosti a přimějí je k sebevraždě.

Hlavním představitelem druhé dějové linie je student Kawašima (Kató Haruhiko), který se pokouší poprvé v životě připojit k internetu. Na monitoru se mu ale zobrazí pochybná stránka s obrázky osamělých lidí a posléze se ukáže text: „Chtěli byste potkat ducha?“. Kawašima trochu vyděšený první internetovou zkušeností hledá radu u počítačových odborníků na univerzitě. Potkává se s mladou Harue (Kojuki), s níž postupně pronikají do tajů nebezpečné webové stránky a skrze svět „internetových duchů“ reflektují při vzájemných rozhovorech svůj osamělý život ve světě moderních technologií. Zoufalejší Harue postupně podléhá světu mrtvých a i ona je vlákána do „zakázané místnosti“. Ač jí Kawašima nabízel

---

<sup>74</sup> Kurosawa se k odlišnosti amerického a japonského hororu a k natáčení remaků vyjadřuje následovně: „Duchové a monstra, objevující se v amerických filmech, mají za cíl zraňovat lidi, jako například ve filmu *Alien (Vetřelec, 1979, Ridley Scott)*. V mých filmech a v japonských filmech typu *Ringu* lidem neublíží, ale děsí je. Byl jsem velice překvapený, že Američané dokáží porozumět tomuto prvku strachu... Pokud byste dostali příležitost natáčet zbrusu nový horor v Hollywoodu, coby japonský režisér, bylo by to báječné. Ale pokud máte pouze příležitost natáčet tam remake, je na tom cosi nebezpečného.“ (Mes & Sharp, 2005: 100-101)

<sup>75</sup> Nejprve projevil zájem režisér filmu *Scream (Vřískot, 1996)*, Wes Craven. (Mes & Sharp, 2005: 100) Nakonec remake s názvem *Pulse (2006)* natočil režisér Jim Sonzero.

<sup>76</sup> Jabemu v práci zazvoní mobil, kde se ozve Tagučiho zoufalý hlas: „Pomoc.“, a na displeji se mu zobrazí Tagučiho pokoj. Jabe se jde podívat k Tagučimu domů. Tam nachází papír s nápísem „zakázaná místnost“ a setkává se také s přízrakem Tagučiho, který mizí ve zdi a zanechá po sobě popelavou skvrnu. I on se nechá zlákat tajemnou místností přelepenou červenou páskou a později ve filmu spáchá sebevraždu.

<sup>77</sup> Ve filmu se této tajemné místnosti říká také „červená místnost“, která zprostředkovává „návrat duchů do lidského světa“. (Iles, 2008: 124)

lásku, odmítla ji a oslabená „internetovými přízraky“ ukončila svůj život. Před tím než se tak stalo, Kawašima ji hledal v ulicích Tokia, kde náhodou potkal Miči. V tento moment se obě dějové linie protínají a film směřuje k apokalyptickému konci. Závěrečné scény ukazují vylidněné Tokio, hořící auta a letadlo řítící se k zemi. Miči a Kawašimovi se podaří dojet k pobřeží moře, kde nasednou na motorový člun, jenž je přiblíží k velké lodi směřující s posledními přeživšími do Latinské Ameriky. Scéna z paluby lodi, kde stojí Miči a kouká do dále, rámuje celý film.<sup>78</sup> Kawašima se mezitím v kajutě mění v popelavou siluetu, protože se nevědomky také dostal do spárů ducha ze „zakázané místnosti“ a Miči pronáší vnitřním hlasem: „Že byla s posledním přítelem na světě opravdu šťastná.“<sup>79</sup> Finální záběr na bílou loď uprostřed našedlého moře působí poněkud kontrastivně oproti předchozímu neklidnému dění.

Skřípavé zvuky počítače, který se připojuje k internetu, trhané záběry na monitory, kde se najednou objeví nápis: „Chtěli byste potkat ducha?“, ze začátku filmu, předznamenávají příchod přízraků „ze světa mrtvých do světa živých“. (Balmain, 2008: x) Protože je svět mrtvých přeplněný<sup>80</sup>, duchové se snaží proniknout mezi živé skrze internet. „S postupem filmu různé postavy jednoduše mizí a zanechávají po sobě pouze černé šmouhy.“<sup>81</sup> (Iles, 2008: 123) Hlavní hrdina *Kairo*, Kawašima, sice „postrádá pevnou vůli či jasný názor“ (Iles, 2008: 124), ale stále má dostatek energie na to, aby se pokusil vymanit z moci „internetových duchů“. Kawašima se však marně snaží přesvědčit osamělosti propadající Harue, že „oba existují, mají jistou identitu a důvěru v budoucnost“. (Iles, 2008: 124) Harue se totiž domnívá, že v moderním světě přehlceném technologiemi se lidé odcizili a propadli nereálnému prostředí internetu a ztratili tak svou vlastní identitu. Z videí osamělých lidí, prakticky nevycházejících ven z domu<sup>82</sup>, kteří se stali oběťmi duchů, usuzuje, že „jejich životy se moc neliší od světa přízraků (tedy světa mrtvých)“. (Iles, 2008: 123) Kawašima chce sice dál žít v reálném světě, když se ale nevědomky dostane do „zakázané místnosti“,

---

<sup>78</sup> Na začátku filmu je Miči snímána kamerou ze zadu, jak říká: „Tak takhle to všechno začalo, bez varování.“

<sup>79</sup> Tím přítelem má na mysli Kawašimu, který leží vysílený v kajutě, a nakonec se promění v popelavou siluetu a mizí jako duch.

<sup>80</sup> Thein dává Kurosawův přeplněný svět mrtvých za povedený příklad zajímavého typu záběru, který se objevil na počátku 21. století pod vlivem animovaného filmu a videoher. A sice, věci či bytosti vyvstávají přímo v záběru tak, že jimi nakonec záběr doslova přetéká, právě jako v *Kairo*. (Thein, 2002: 17)

<sup>81</sup> Podle Ilese mají tyto černé šmouhy připomínat oběti atomového útoku na Hirošimu a Nagasaki. (Iles, 2008: 123)

<sup>82</sup> Iles se domnívá, že tito, duchy připomínající, lidé mají představovat jeden z palčivých problémů japonské společnosti, a sice *hikkikomori*. Čili z domu prakticky nevycházející většinou mladí muži, kteří se schovávají před tlaky společenského světa, často aby se vyhnuli „zkouškovému peklu“, které pro ně představují přijímací zkoušky na vysokou školu. Právě internet je pro tyto mladé lidi prostředek pomocí něž mohou udržovat alespoň minimální kontakt. (Iles, 2008: 123-124)

nedokáže se ani on ubránit moci duchů. Protože „přízrak jednoduše nemůže být poražen“. (Iles, 2008: 125) White se domnívá, že problémy, které sužují postavy v Kurosawových filmech, *Kairo* nevyjimaje, často pramení také z jejich zaměstnání. Pracovní povinnosti mají doslova „odcizující vliv na společenské vztahy s ostatními lidmi“. <sup>83</sup> (White, 2007: 165) Protože společnost vyvíjí na jedince jistý tlak, zoufalství jej může vést až k sebevraždě. Kurosawa zvolil za jediné možné východisko z této bezútešné situace apokalyptický konec. <sup>84</sup>

Režisér podporuje postupné směřování k apokalyptickému vyústění pomocí proměny barev jednotlivých obrazů. „Scény ze začátku filmu zobrazují ještě přirozený svět s širokou paletou barev (například záběry ze zahradnictví). S tím jak se svět stává prázdnější, tato paleta postupně ztrácí na intenzitě a proměňuje se do odstínů šedozelené, jakoby technologie nesly zodpovědnost za vysávání života z přírody.“ (Balmain, 2008: 185) Opět používá dlouhé záběry, které střídá se středně dlouhými, čímž umocňuje pocit odcizení a zoufalství hlavních postav. Dalším prvkem, jímž toto odcizení podporuje, je „minimální oční kontakt při vzájemných rozhovorech postav“. (Mes, *Tokyo sonata*, 2008)

Snímek *Kairo* se stal sice velice úspěšným, pro Kurosawovu kariéru však znamenal jistý zlom. Proces tvorby americké verze filmu Kurosawu poměrně zklamal a dovedl ho k přehodnocení své dosavadní kariéry. Následující snímek *Akarui mirai* アカルイミライ (*Jasná budoucnost*, 2003) vesměs odráží konflikt jedince se společností, ale místo apokalyptického konce lidé zůstávají na živu. Hlavní myšlenkou se podle Kurosawy stává heslo: „Pojďme žít ve společnosti a vzhlížejme k budoucnosti s nadějí.“ (Mes, Interviews - Kiyoshi Kurosawa, 2003)

#### **4.1.5. *Tókjó sonata***

Po snímku *Kairo* režisér představil o něco pozitivnější filmy *Akarui mirai* a *Dopperugengá*. K žánru hororu se však vrátil dvěma tituly *Rofuto* ロフト (*Podkroví*, 2005) a *Sakebi* 叫 (*Odplata*, 2006). Zatím poslední Kurosawův festivalový snímek, který získal řadu

---

<sup>83</sup> Jako příklad uvádí situaci, kdy Tagučí už týden nepřišel do práce. Kolegové mu sice zkoušejí volat, ale práce je pro ně pořád prioritou. Miči se jde podívat k Tagučimu domů také spíše kvůli důležité disketě, než kvůli Tagučimu samotnému. (White, 2007: 164)

<sup>84</sup> Kurosawa sám ale v apokalyptickém vyústění nespatřuje nutně konec civilizace. Apokalypsu bere jako možnost pro nový začátek něčeho lepšího. (McRoy, 2008: 137) Podobně jako u snímku *Karisuma*.

ocenění<sup>85</sup> a je považován za jeden z nejvydařenějších režisérových počinů, se sice žánrově zcela vymyká hororovým kouskům, ale tematicky v sobě cosi hrůzyplného ukrývá. Drama o „japonské patriarchální společnosti, v níž převládá **pokrytectví** a **samota**“ (Berra, 2010: 55) děsí svou „obyčejností“ každodenního života.

Sasaki Rjúhei (Kagawa Terujuki), *sararíman* středního věku, přišel o práci kvůli přesunu zakázek jeho firmy do Číny. Aby však neztratil vůdčí postavení v rámci rodiny, dál chodí ráno z domu v obleku a s kuffíkem, ale ve skutečnosti se marně snaží najít nové zaměstnání prostřednictvím pracovního úřadu. Tam mu však nabízejí daleko podřadnější pozice, než na jaké byl zvyklý, a proto čeká dál na lepší příležitost. Při svém snažení potká známého jménem Kurosu (Cuda Kandži), který je na tom podobně. Protože je Kurosu nezaměstnaný už tři měsíce a před rodinou to zatím celkem úspěšně skrývá, radí Rjúheiovi, jak si ukrátit čas před příchodem domů. **Problém nezaměstnanosti** v Tokiu názorně vystihují dlouhé fronty na pracovním úřadě či dlouhé řady čekajících *sararímanů* na polévku spolu s bezdomovci. Rjúheiova žena, Megumi (Koizumi Kjóko), je příkladnou matkou a ženou v domácnosti. Stará se o své dva syny, Kendžiho (Inowaki Kai) a Takašiho (Kojanagi Jú), a brání je před otcem. Rjúhei se totiž snaží za každou cenu udržet respekt u synů například tím, že jim zakazuje věnovat se jejich vysněným zálibám. Kendži proto tajně začne docházet na hodiny klavíru, zaplacené z peněz na školní obědy a Takaši plánuje pracovat u americké armády. Megumi sice jednou ve městě zahlédne svého muže, jak čeká ve frontě na polévku, ale zdráhá se mu říct, že ví o jeho situaci. Rjúhei nakonec potupně přijme práci uklízeče v nákupním centru. Uvědomil si, že nějakou práci dělat musí, protože nechce skončit jako Kurosu, který svou situaci psychicky neunesl a spáchal se svou ženou sebevraždu. Když se však Rjúhei potká s Megumi v onom nákupním centru, v červeném uklízacím oděvu, hanbou utíká pryč. Až když si definitivně připustí ztrátu svého původního postavení, dochází ke smíření i v samotné rodině. Hudebně talentovaný syn Kendži, který v závěru filmu zahraje v koncertním sále na klavír Debussyho *Clair de Lune* (*Svit luny*), jakoby svým impozantním přednesem vnesl klid do neutěšených rodinných i společenských poměrů. Rodiče jsou dojatí stejně jako posluchači v sále i diváci.

**Problém „odcizení v současné japonské rodině, křehkosti společenské struktury a neschopnosti vyjádřit své obavy“** (Guillen, 2008) Kurosawa podává přímočařejší formou, než na jakou jsme u něj byli zvyklí. Rjúhei si po ztrátě zaměstnání snaží udržet autoritu u své

---

<sup>85</sup> Například cena poroty za nejlepší film roku 2008 na mezinárodním filmovém festivalu v Chicagu a v Cannes. Cena za nejlepší film a za nejlepšího režiséra na filmovém festivalu v Ósace aj.

rodiny<sup>86</sup>, což ukazuje například scéna, kdy si před večeří vychutnává sklenici piva a matka se syny mlčky čekají, až ji dopije. Výsledkem vzájemné odcizenosti všech členů rodiny a neschopnosti rozmlouvat přímočaře o možných problémech je pak pokrytectví a lež, ke kterým hrdiny vedou pravidla společnosti. Kurosawa toto vzájemné odcizení podporuje „záběry v interiéru, kde vrství oddělující prvky, jako jsou okna, oblouky, poličky a další rámečky, které mohou odloučit postavy“. (Berra, 2010: 55) Megumi uvězněná mezi domácími povinnostmi „pochopí, že není jen matkou a manželkou“ (Guillen, 2008)<sup>87</sup>, když si ji nešikovný zloděj (v podání Jakušo Kódžiho) vezme jako rukojmí a jedou spolu pryč z města, kde se zpovídají ze svých zoufalých životů.<sup>88</sup> Až když se Rjúhei a Megumi dostanou do jiného prostředí a zároveň je odhaleno Rjúheiovo nové postavení ve společnosti, může dojít k vzájemnému pochopení.

Ve filmu se střídají scény, kdy spolu rodina snídá či večeří se scénami, kdy Rjúhei stojí ve frontě na pracovním úřadě nebo později uklízí v nákupním centru, ale „jsou poskládány tak, že vyjadřují strádání hlavních postav a kritizují společnost, která se dostala na scestí“. (Mes, *Toukyo sonata*, 2008) Krom závěrečné Debussyho skladby, která pozitivně uzavírá celý děj, se ve filmu hudba objevuje spíše zřídka, čímž Kurosawa podporuje izolovanost postav, a v ostatních scénách jí spíše dokresluje atmosféru snímku.<sup>89</sup> Kurosawa film *Tókjó sonata* hodnotí v jednom ze svých rozhovorů následovně: „Film nezobrazuje současné Tokio, ale Tokio, které by takto mohlo vypadat v blízké budoucnosti.“ (Guillen, 2008) Čímž chce pravděpodobně naznačit, že japonská společnost má své jisté problémy a že pokud se nebudou řešit, může společnost dospět třeba až ke Kurosawově bezútěšné vizi. Závěr ale podobně jako v mnoha dalších Kurosawových snímcích nabízí naději a nový začátek.

---

<sup>86</sup> Protože ztratil své společenské postavení, zoufale se snaží udržet si tradiční roli v rodině. (Berra, 2010: 55)

<sup>87</sup> Kurosawův výrok při rozhovoru s Guillenem.

<sup>88</sup> Svoji vlastní hodnotu si uvědomí, až když se dostane do jiného prostředí, než na které byla zvyklá. Stejně jako například Jabuike z *Karisuma*, který pochopil svou roli až mimo danou společnost, tedy v lese, v novém prostředí.

<sup>89</sup> Kurosawa v jednom z rozhovorů dokládá, že původně měl hudební představu jen o závěrečné klavírní scéně a až po natočení všech scén, chtěl některé obrazy doplnit hudbou, která by nesla nádech budoucnosti. (Guillen, 2008)

## 5. Závěr

Kurosawa Kijoši začínal coby žánrový režisér, avšak již ve svých prvních snímcích se nebál experimentu a natáčel originální filmové vize reflektující společnost. Na počátku jeho filmové tvorby čerpal inspiraci u americké žánrové kinematografie, uměleckých evropských režisérů a snímků klasika japonské nové vlny Óšimy Nagisy, který rovněž ve svých filmech odrazil stav japonské společnosti. Filmové řemeslo Kurosawa zdokonalil prací pro televizní produkci a video průmysl, díky níž se propracoval k vlastnímu režisérskému stylu, který plně předvedl ve filmu *Kjua*. „Kombinací otevřenosti k žánrovým filmům, postmoderní svolnosti k uvážlivému půjčování prvků od jeho oblíbených filmových tvůrců a dychtivosti zkoumat temnější stránku našeho vlastního chování jakožto jedinců a společnosti, rozvinul Kurosawa tematický a stylistický jazyk, který mohl uplatnit a zdokonalit s každým následujícím filmem.“ (Mes & Sharp, 2005: 97)

**Tematicky** nám ve svých filmech představuje osamělé jedince, kteří se marně snaží přiblížit jeden druhému, protože svazující pravidla postmoderní společnosti pohřbila jejich identitu. Ta může být vzkříšena jedině v jiném prostředí, než na jaké jsou jedinci zvyklí či po odhalení jejich stinné stránky. Odcizení, krizi identity či neschopnost komunikace nám Kurosawa přibližuje prostřednictvím osobitého **stylu**. Děj filmu je většinou zasazen do nezvyklých lokalit a dané problémy jsou podporovány nezvyklými obrazy. Už to, že se jeho snímky většinou odehrávají v Tokiu, které je překvapivě vylištěné a opuštěné, svědčí o režisérově jedinečném citu, jak navodit bezútesnou atmosféru. Tu dokáže podpořit zasazením postav do polorozpadlých domů a aby ještě více zintenzivnil jejich odloučenost, klade mezi ně v jednotlivých záběrech záměrně různé překážky jako jsou okna, poličky a další předměty. Pokud už spolu postavy vedou vzájemný dialog, jen sporadicky je doprovázen očním kontaktem. Také pomocí zvuku se snaží formovat problémy postav či navodit děsivou atmosféru, například skřípavým zvukem, který vydává počítač připojující se k internetu ve snímku *Kairo*. Hudbu používá spíše sporadicky pro dokreslení celkové atmosféry a naopak tichem umocňuje osamělost či odcizení postav. Kurosawa rád používá dlouhé záběry, jimiž také dokáže postihnout zmíněná témata. Občas využívá kontrastu světla a tmy či nezvyklých barev nejpatrněji v *Kairo*, kde odstíny šedozelené doprovázejí apokalyptické scény ze světa, v němž chladné a odosobněné technologie převládly nad hřejivými osobními vztahy. Postavy filmů se většinou ocitají ve světě, který nedokážou uchopit pevně do svých rukou a propadají pocitům zoufalství a osamění. Častým východiskem se pro ně stává apokalypsa, která ale

nemusí nutně znamenat zkázu lidstva. Dojde-li ke zničení něčeho nefungujícího, naskýtá se tu možnost nového začátku.

Všechny rozebírané snímky vypovídají o odcizení mezi lidmi a jejich osamělosti, související se ztrátou vlastní identity, každý však trochu jiným způsobem. V *Kjua* je toto odcizení reflektováno skrze postavu vraha alias hypnotizéra Mamiju, který se vymyká společenským pravidlům, a proto má schopnost odhalovat v lidech jejich stinnou stránku skrze své neobvyklé chování. Téměř prázdné Tokio a dlouhé záběry na velké poloprázdné prostory umocňují toto odcizení. *Kjua* je ve své podstatě velmi skličující dílo, protože nenabízí moc pozitivní východisko. V celé thrillerově laděné tajemné hře může přežít jen silný jedinec, jenž dokáže vzdorovat Mamijově šílenému tlaku, tak jako Takabe, který sice poznal svou slabou stránku, ale nepodlehł Mamijovým ošidným slovům. Ve své sklíčenosti se snímku *Kjua* blíží film *Kairo*, ve kterém Kurosawa dovádí představu vyliďněného Tokia k dokonalosti. Urbanizované Tokio se mění na „město duchů“ (Desjardins, 2005: 213), kde postupně převládají technologie nad lidmi ztrácejícími schopnost běžné komunikace. Ti zoufalí jedinci, kteří se setkají s duchy v „zakázané místnosti“, páchají sebevraždu, protože nad internetovými přízraky nemohou zvítězit.<sup>90</sup> V hororu *Kairo* se stává jediným možným východiskem právě apokalypsa. Některým hrdinům se podaří uniknout (Miči a několik přeživších) na loď odplouvající do Latinské Ameriky s nadějí, že v novém prostředí naleznou možnost lepšího života. Apokalyptickou vizí končí i další Kurosawův snímek *Karisuma*. Stejně jako ve filmu *Kjua* i zde vystupuje postava vyčerpaného policejního detektiva, který se však již na začátku snímku dostává pryč z města do zcela nového prostředí. V lese, kde probíhá boj o tajemný strom Charisma si začíná uvědomovat svou vlastní hodnotu, která mu byla upřena v městském prostředí, kde byl spoután společenskými konvencemi. Aby mohla být „obnovena pravidla světa“ musí opět napřed dojít ke zničení starých a nefungujících hodnot. Právě postupně odumírající les a jeho tajemný strom jsou alegorií rozpadající se společnosti, ve které jedinci nedokážou normálně fungovat. Snímek *Karisuma* také nejvíce ukazuje Kurosawovu hru s žánry vycházející z představy, že film je médium pohybující se na pomezí fikce a reality. Další film pojednávající o odcizení, neschopnosti komunikovat a ztrátě identity *Óinaru gen'ei* postrádá oproti ostatním snímkům jasnou dějovou linii a sleduje vztah mladého páru, který se snaží marně sblížit v moderním Japonsku, jež stejně jako jeho

---

<sup>90</sup> Samotné sebevraždě obětí duchů většinou přihlížejí ostatní postavy, protože jsou však všichni natolik navzájem odcizení, nedokážou jí zabránit. Sebevražda se v podstatě stává „běžnou součástí života“.

obyvatelé ztratilo vlastní identitu. Opakující se nesouvislé a poměrně statické scény s minimem dialogů podporují odloučenost hlavních postav. Miči vidí spásu v cestě za hranice Japonska a Haru se ze zoufalství přidá ke zločinecké bandě. Opět jsme svědky záběrů na poloprázdné Tokio, kde navíc poletuje nebezpečné chmýří, které vyvolává alergii převážně u mladé populace. Miči a Haru spolu nakonec nejspíše zůstávají, ale Kurosawa nám nabízí poměrně otevřený závěr, pro jeho snímky typický. Poslední film *Tókjó sonata* se od těch předchozích liší hlavně po formální stránce, protože zde Kurosawa společenské problémy zprostředkovává pomocí dramatu, a dokonce se je občas snaží postihnout také pomocí ironie, čímž snímek působí přívětivěji. Také závěr filmu je jasnější a pozitivní. Režisér se snaží problémy jako neschopnost komunikace a odcizení zkoumat v rámci jedné japonské rodiny, jejíž základy byly narušeny. *Sararíman* Sasaki Rjúhei, který přišel o práci a marně se snaží udržet své postavení alespoň v rámci rodiny, je ztělesněním pokrytectví, které vládne v celé společnosti. Krize rodiny je zažehnána, až když si definitivně připustí ztrátu svého postavení a pokusí se začít znovu.

Vidíme tedy, že Kurosawovo ústřední téma „**jak dalece může jedinec nechat vlastní identitu definovat okolním prostředím**“, je přítomné ve všech rozebíraných snímcích. Hrdinové většinou musí dospět do krizové situace, či se ocitnout v jiném prostředí, aby si uvědomili vlastní hodnotu, popřípadě dospěli k novým možnostem pro svůj život. Jak dalece Kurosawovy filmy odrážejí skutečný stav současné japonské společnosti je obtížné soudit, už proto, že se pohybují na pomezí fikce a reality. Jisté je však to, že japonská společnost své dané problémy má a především zhroucení ekonomického systému z počátku 90. let podkopalo její stabilitu natolik, že se její kritický stav stal inspirací pro současné japonské režiséry, zejména pak ty z žánru hororu. Stejně tak Kurosawa ve svých filmech současnou společnost kritizuje a skrze žánrově rozmanité a umělecky vyvráté snímky nás nutí k zamyšlení nad naším chováním v rámci společnosti.

## 6. Seznam použitých zdrojů

### 6. 1. Prameny v češtině a angličtině

BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Films*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008. ISBN 0-7486-2474-4.

BERRA, John. *Directory of World Cinema: Japan*. Bristol: Intellect, 2010. ISBN 1-8415-0335-6.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2010. ISBN 0-07-122057-6.

DESJARDINS, Chris. *Outlaw Masters of Japanese Film*. New York: I.B. Tauris, 2005. ISBN 1-84511-086-2.

GEIST, Bohumil. *Sociologický slovník*. Praha: Victoria Publishing, 1992. ISBN 80-85605-28-7.

HENDRY, Joy. *Understanding Japanese Society*. London: Routledge, 1995. ISBN 0-415-10259-6.

ILES, Timothy. *The Crisis of Identity in Contemporary Japanese Film: personal, cultural, national*. Leiden: Brill, 2008. ISBN 90-04-17138-1.

MCROY, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. Amsterdam: Rodopi, 2008. ISBN 90-420-2331-4.

MES, Tom; SHARP, Jasper. *The Midnight Eye guide to new Japanese film*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2005. ISBN 1-880656-89-1.

MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros plus, 2004. ISBN 80-00-01410-6.

RICHIE, Donald. *Japanese cinema: Film Style and National Character*. New York: Anchor Books, 1971.

SHILLING, James. *Contemporary Japanese Film*. Boston: Weatherhill, 1999. ISBN 0-8348-0415-9.

THEIN, Karel. *Rychlost a slzy: filmové eseje*. Praha: Prostor, 2002. ISBN 80-7260-073-7.

THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Přeložila Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění; Lidové noviny, 2007. ISBN 80-7331-091-2.

WHITE, Jerry. *The films of Kiyoshi Kurosawa: master of fear*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2007. ISBN 1-933330-21-1.

## 6.2. Prameny v japonštině

KUROSAWA, Kijoši. *Kurosawa Kijoši no eigadžucu*. Tókjó: Šinčóša, 2006. ISBN 4-10-302851-3.

## 6.3. Webové stránky

GUILLEN, Michael. *Tokyo Sonata – Interview with Kiyoshi Kurosawa* [online]. 2008-12, [cit. 2012-08-08]. Dostupné z: <http://twitchfilm.com/interviews/2008/12/tokyo-sonatainterview-with-kiyoshi-kurosawa.php>.

HARRITZ, Pia D. *Kiyoshi Kurosawa* [online]. 2008-03, [cit. 2012-07-17]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20080312220457/http://www.medievidenskab-odense.dk/index.php?id=57>.

MES, Tom. *Kiyoshi Kurosawa* [online]. 2001-01, [cit. 2012-08-01]. Dostupné z: <http://www.projecta.net/kurosawa.html>.

MES, Tom. *Interviews – Kiyoshi Kurosawa* [online]. 2003-08, [cit. 2012-08-03]. Dostupné z: [http://www.midnighteye.com/interviews/kiyoshi\\_kurosawa2.shtml](http://www.midnighteye.com/interviews/kiyoshi_kurosawa2.shtml).

MES, Tom. *The Film School of Tokyo* [online]. 2008-05, [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: [http://www.midnighteye.com/features/filmschool\\_tokyo.shtml](http://www.midnighteye.com/features/filmschool_tokyo.shtml).

MES, Tom. *Tokyo sonata* [online]. 2008-05, [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/reviews/tokyo-sonata.shtml>.

## 7. Přehled Kurosawovy filmografie

### 7.1. Celovečerní filmy

- 1. *Kandagawa inran sensó*** 神田川淫乱戦争  
(*Chlípne války na řece Kanda*)  
1983, 60 minut, 35 mm
- 2. *Do-Re-Mi-Fa musume no či wa sawagu*** ドレミファ娘の血は騒ぐ  
(*Vzrušení dívky Do-Re-Mi-Fa*)  
1985, 80 minut, 35 mm
- 3. *Suíto hómu*** スウィートホーム  
(*Sladký domov*)  
1989, 102 minut, 35 mm
- 4. *Džigoku no keibūin*** 地獄の警備員  
(*Hlídač z podsvětí*)  
1992, 97 minut, 35 mm
- 5. *Jakuza takuši*** ヤクザタクシー  
(*Jakuza taxi*)  
1994, 79 minut, video
- 6. *Džan: Otokotači no gekidžó*** 打鐘 (ジャン) ~男たちの激情  
(*Rozzuření muži*)  
1994, 80 minut, video
- 7. *Katte ni šijagare! Godacu keikaku*** 勝手にしやがれ!!強奪計画  
(*Dělejte si, co chcete! Loupež*)  
1995, 80 minut, video
- 8. *Katte ni šijagare! 2 Daššucu keikaku*** 勝手にしやがれ!!脱出計画  
(*Dělejte si, co chcete!*) *Útěk*)  
1995, 80 minut, video
- 9. *Katte ni šijagare! 3 Ógon keikaku*** 勝手にしやがれ!!黄金計画  
(*Dělejte si, co chcete! Zlatý lup*)  
1995, 80 minut, video
- 10. *Katte ni šijagare! 4 Gjakuten keikaku*** 勝手にしやがれ!!逆転計画  
(*Dělejte si, co chcete! Risk*)  
1995, 80 minut, video
- 11. *Doa 3*** ドア 3  
(*Dveře 3*)  
1996, 88 minut, 35 mm
- 12. *Katte ni šijagare! 5 Narikin keikaku*** 勝手にしやがれ!!成金計画  
(*Dělejte si, co chcete! Zbohatlák*)  
1996, 80 minut, video
- 13. *Katte ni šijagare! 6 Eijú keikaku*** 勝手にしやがれ!!英雄計画  
(*Dělejte si, co chcete! Hrdina*)

- 1996, 80 minut, video  
**14. Fukušú: Unmei no hómonša** 復讐 運命の訪問者  
(*Pomsta: Osudová návštěva*)  
1997, 83 minut, video  
**15. Fukušú: Kienai šókon** 復讐 消えない傷痕  
(*Pomsta: Trvalý šrám*)  
1997, 80 minut, video  
**16. Kjúa** キュア  
(*Lék*)  
1997, 111 minut, 35 mm  
**17. Hebi no miči** 蛇の道  
(*Hadí cesta*)  
1998, 85 minut, video  
**18. Kumo no hitomi** 蜘蛛の瞳  
(*Pavoučí oči*)  
1998, 83 minut, video  
**19. Ningen gókaku** ニンゲン合格  
(*Lidský úspěch*)  
1998, 109 minut, 35 mm  
**20. Óinaru gen'ei** 大いなる幻影  
(*Velká iluze*)  
1999, 95 minut, 35 mm  
**21. Karisuma** カリスマ  
(*Charisma*)  
1999, 103 minut, 35 mm  
**22. Kórei** 降霊  
(*Seance*)  
2000, 97 minut, TV  
**23. Kairo** 回路  
(*Obvod*)  
2001, 118 minut, 35 mm  
**24. Akarui Mirai** アカルイミライ  
(*Jasná budoucnost*)  
2003, 115 minut, DV (digitální video)  
**25. Dopperegengá** ドッペルゲンガー  
(*Dvojník*)  
2003, 107 minut, 35 mm  
**26. Rofuto** ロフト  
(*Podkroví*)  
2005, 115 minut, 35 mm  
**27. Sakebi** 叫

(*Odplata / Výkřik*)

2006, 104 minut

**28. *Tókjó sonata*** トウキョウソナタ

(*Tokijská sonáta*)

2008, 120 minut, 35 mm

**29. *Šokuzai*** 贖罪

(*Vykoupení*)

2012, TV

**30. *Riaru: Kanzen naru kubinagarjú no hi*** リアル～完全なる首長竜の日

(*Den skutečného plesiosaury*)

(2013, natáčí se)