

**Akademie múzických umění v Praze
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA - FAMU**

katedra animované tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Animovaná realita Isao Takahaty

Luna Mascha Wielandová

Vedoucí práce: MgA. Michaela Hoffová

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, srpen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague
FILM AND TELEVISION FACULTY- FAMU**

department of animation

BACHELOR'S THESIS

The animated reality of Isao Takahata

Luna Mascha Wieland

Thesis supervisor: MgA. Michaela Hoffová

Academic title: BcA.

Prague, August 2023

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou disertační práci s názvem

Animovaná realita Isao Takahaty

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne

.....

Luna M. Wielandová, podpis

Poděkování

Velké poděkování patří vedoucí práce Michaely Hoffové, za její trpělivost, cenné rady a nasměrování tématu.

Abstrakt

V této práci se zabývám analýzou tvorby Isao Takahaty s ohledem na jeho využití animovaného média. Věnuji se v ní analýze specifických charakteristik jeho tvorby, rozboru formálních aspektů, zaobírám se filozofií a hlavním poselstvím jeho filmů. Dále se v ní zabývám momenty, v nichž Takahata otevírá prostor pro své fantazijní exprese, vysvětluji jejich účel v kontextu dané scény a plynulé propojení s realistickým časoprostorem filmu. Jako hlavní příklad Takahatova využití neorealismu mi zde slouží film *Hrob světlušek*, zatímco analýza *Příběhu o princezně Kaguje* se více zabývá zkoumáním fantazijních elementů tolik charakteristických pro Takahatovu tvorbu. Ve srovnávací analýze zmiňovaných filmů se věnuji jejich odlišnostem i podobnostem a z nich vyplývající škále formálních aspektů Takahatovy tvorby. Cílem této práce je vytvořit koherentní obraz o tom, jak Takahata využívá animace, aby sdělil své myšlenky, pohled na svět a nás v něm a aby vyprávěl univerzální příběhy.

Analýza těchto jevů by měla objasnit důvody, proč dané filmy nemohou existovat v žádné jiné formě než animované a proč jeho filmy dodnes oslovují a inspirují ostatní tvůrce.

Abstract

This thesis revolves around examining Isao Takahata's utilization of the animated medium in his creative works. My study delves into scrutinizing distinct attributes of his films, encompassing both the formal components related to cinematography and style, as well as the informal aspects related to his philosophy and the primary themes of his films. It dissects instances in which Takahata crafts openings for fantastical expressions, elucidating the purpose of these elements within the context of the given scenes and their seamless interplay with the film's realistic space-time continuum.

The central exemplar for illustrating Takahata's incorporation of neorealism will be his film "Grave of the Fireflies," while "The Tale of Princess Kaguya" will be employed to delve into the more fantastical facets of his filmography. Throughout the analysis of these films, I will draw comparisons between their differences and similarities, thereby presenting a spectrum of formal features present in Takahata's oeuvre. The fundamental aim of this endeavor is to construct a coherent portrayal of how Takahata employs animation as a means to convey his concepts and perspectives on the world and humanity's place within it.

By dissecting these phenomena, this thesis intends to uncover the reasons behind why the aforementioned films are inherently tied to the animated medium and, possibly, shed light on the enduring appeal of his creations, which continue to captivate and stimulate creators even in the present day.

Klíčová slova:

animace, Isao Takahata, neorealismus, metafora, abstrakce, zobrazení reality, Hrob světlušek, Princezna Kaguja

Key words:

animation, Isao Takahata, neorealism, metaphor, abstraction, depiction of reality, Grave of the Fireflies, Princess Kaguya

Obsah

ÚVOD.....	1
1 TAKAHATOVY PILÍŘE TVORBY.....	3
2 TAKAHATOVA INSPIRACE NEOREALISMEM.....	5
2.1 Předměty každodennosti ve filmu Hrob světlušek.....	6
2.2 Neorealistický způsob vyprávění.....	8
2.3 Neorealismus ve filmu Příběh o princezně Kaguje.....	9
3 EXPRESE A MULTIDIMENZE.....	12
3.1 Abstrakce zobrazené reality.....	12
3.2 Fantazie jako metafora.....	15
ZÁVĚR.....	18
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	20

Seznam příloh

- Příloha 1 – záběr z filmu Hrob světlušek (1988)
- Příloha 2 – záběr z filmu Hrob světlušek (1988)
- Příloha 3 – záběr z filmu Hrob světlušek (1988)
- Příloha 4 – záběr z filmu Hrob světlušek (1988)
- Příloha 5 – záběr z filmu Hrob světlušek (1988)
- Příloha 6 – záběr z filmu Příběh o princezně Kaguje (2013)
- Příloha 7 – záběr z filmu Příběh o princezně Kaguje (2013)
- Příloha 8 – záběr z filmu Příběh o princezně Kaguje (2013)
- Příloha 9 – záběr z filmu Příběh o princezně Kaguje (2013)
- Příloha 10 – záběr z filmu Příběh o princezně Kaguje (2013)

Úvod

Představíme-li si silně emotivní scény z animovaných filmů, vyvstanou nám před očima filmové scény plné proměn, fantazie a pohádkových postav.

Animace nám umožňuje hravé pojetí emocionálních témat a to skrze metafory, transformace a stylizaci. Komplexní pocity ztráty, smutku i extáze mohou být vyprávěny v symbolických obrazech, což umožňuje jejich univerzální chápání napříč generacemi i napříč kulturami. Častokrát jsme beze slova odváděni do nových světů, kde nalézáme odraz našeho vlastního světa.

Ony nové světy bývají v animovaných filmech nezdědka pojaté formou pohádky, ve které hlavní postava čelí výzvam a nebezpečím.

Nejpopulárnější jsou pohádky, které nás odvádí do zcela jiné reality. Už od dob vzniku animovaného média je vyprávění formou pohádky velice oblíbené bez ohledu na jeho techniku. Využívá se v krátkých i celovečerních filmech po celém světě. Za první animovaný celovečerní film je považován siluetový film *Dobrodružství prince Achmeda* autorky Lotte Reinigerové z roku 1926. O dekádu později se kreslenou pohádkou *Sněhurka* proslavil Disney. Česká animovaná tvorba vychází od svého počátku taktéž z pohádek. Trnkovy loutkové filmy *Špalíček* z roku 1947 a *Sen noci svatojánské* z roku 1959 proslavily českou animovanou tvorbu po celém světě. Fascinace pohádkovými prvky se ale neomezuje jen na Evropu či západní polokouli. O opaku svědčí popularita filmů z produkce asijského studia Ghibli, k nimž patří i filmy japonského režiséra Isao Takahaty. Japonský režisér Isao Takahata, častokrát spíše ve stínu Hayao Miyazakiho, však nachází svou tvorbou nový a jedinečný způsob, jak pohádky zpracovat.

Zatímco výše zmíněné filmy a pohádky nás odvádí do světa fantazie, Isao Takahata nám naproti tomu ve své tvorbě zprostředkovává vstup do fantazie tohoto světa. Tím se jeho tvorba značně liší i od filmů, které vznikly pod režii Hayao Miyazakiho. Prvky pohádky a fantazie využívá nejen k tomu, aby zpracoval námi prožívanou realitu a s ní související emocionální prožitky, ale častokrát se věnuje tématům univerzálním, reflektuje společenské postoje a věnuje se komplexní problematice dnešní doby.

Využití fantazie ke zpracování jevů našeho reálného světa činí jeho tvorbu výjimečnou a staví tak Takahatu na úroveň filmového „auteur“.

Tento režisér bývá pro svůj způsob propojení světa fantazie s realitou dodnes zdrojem inspirace filmařům na celém světě a trvale se svou schopností vyprávět příběhy s ambivalentním vyzněním a emocionální hloubkou zařazuje mezi významné tvůrce v dějinách animovaného filmu.

Analýzou momentů, které v sobě obsahují emocionální napětí, bych se chtěla pokusit o rozkrytí toho, jak Takahata vypráví příběhy za hranicemi zobrazeného realismu a jakým způsobem k tomu využívá možnosti animace.

Práce se zabývá analýzou specifických charakteristik jeho tvorby, formálními aspekty, filozofií a rovněž hlavním poselstvím jeho filmů. Analyzuji, jak formální aspekty režisérovy tvorby podporují vyznění filmu a jakým způsobem k tomuto vyznění může samo médium animace napomáhat. V neposlední řadě se zde věnuji i otázce, v jakých momentech Takahata otevírá prostor pro své fantazijní exprese, jaký je jejich účel v kontextu dané scény, emocionální dopad a plynulé propojení s realistickým pozadím filmu.

V této práci se zabývám analýzou dvou filmů, které jsou v kontextu jeho tvorby nejvíce relevantní a měly velký divácký ohlas v domovině i zahraničí.

První část práce je věnována pokusu o uchopení osobní filozofie a režisérova přístupu k animaci.

V úvodu se věnuju popisu hlavních pilířů a poselství Takahatovy tvorby a posléze navazuji detailní analýzou vybraných filmových scén, které jasně poukazují na využití animovaného média pro popsané pilíře. Na konkrétních příkladech vysvětlím, jak tyto přispívají k vyjádření jeho humanismu a pohledu na život a detailně zanalyzuji, jak k nim přispívá využití samotného animovaného média.

Mimoto analyzuji taktéž vlivy literatury a rozličných filmových proudů, pro které Takahata našel nové zpracování ve formě animované.

Hlavními předměty analýzy jsou jeho nejslavnější filmy *Hrob světlušek* a *Příběh o princezně Kaguje*, jelikož právě v nich režisér nejzřetelněji nachází způsoby využití animace fantazie a metafor v realistickém světě, filmy jsou propojeny motivy, které se nacházejí napříč jeho celkovou tvorbou a nejsou tedy specifické jen pro ně dva. Tyto filmy reprezentují dva nejcharakterističtější způsoby vyprávění v Takahatově tvorbě: Film *Hrob světlušek* je hlavním příkladem autorova využití neorealismu, zatímco film *Příběh o princezně Kaguje* se více zabývá fantazijními elementy charakteristickými pro jeho dílo. Oba filmy také zřetelně ukazují nové cesty, kterými se studio Ghibli vydalo ve smyslu odvážných přístupů k výtvarnu i stylu animace. Srovnáním obou filmů analyzuji jejich odlišnosti i podobnosti a uvádím tím škálu formálních aspektů Takahatovy tvorby.

Ve své práci zejména čerpám z biografického díla Takahata Isao od Marii Grajdian, dále z textů Colina Odella a Michelle LeBlancové a také z populárních textů Susan Napierové, která je dosud nepřekonanou autorkou zabývající se japonskou animací. Z nemnoha evropských děl vycházím zejména z publikace Alexe Dudoka s názvem *Grave of the Fireflies*. Neliterárními zdroji jsou dokumentární film o procesu vzniku a výroby filmu *Příběh o princezně Kaguje* a dále nesčetné online publikace.

Cílem této práce je vytvořit koherentní obraz o tom, jak Takahata využívá animace ke zprostředkování svých idejí a pohledů na svět a nás v něm, k zobrazení emocionální hloubky v často realisticky působícím prostředí a také popsat důvody, proč jsou jeho filmy univerzálně chápány a jsou navzdory specificky japonské povaze příběhů tolik úspěšné.

Analýzou těchto jevů bych chtěla osvětlit, proč zmiňované filmy nemohou existovat v žádné jiné formě než té animované a snad i poodhalit, proč jeho filmy oslovují a inspirují tvůrce až dodnes.

1 Takahatovy pilíře tvorby

Abychom mohli uchopit formální stránku Takahatovy tvorby, je nutno si uvědomit, jaká cesta ho k animaci vedla. Takahata se narodil v roce 1935 v Ujijamadě v Japonku. Po studiu francouzské literatury v tokijské univerzitě začal pracovat v nově založeném animačním studiu Toei Animation, kde se seznámil s režisérem Hayao Miyazakim. Spolu s ním založil v roce 1985 světoznámé Studio Ghibli. Během své dlouhé kariéry vytvořil kolem 20 filmových děl, včetně anime filmu *Naušika z Větrného Údolí*¹ z roku 1984, který produkoval, a filmu *Bitva mývalů* v období Heisei z roku 1994 - *Pom Poko*². Takahatův film *Příběh o princezně Kaguje*³ byl nominován na Oscara za nejlepší animovaný celovečerní film v roce 2015.

Takahata získal za své úspěchy mnoho ocenění. V roce 2009 obdržel Čestného leoparda na filmovém festivalu v Locarnu a v roce 2015 Ordre des Arts et Lettres. Tímto řádem za zásluhy francouzské ministerstvo kultury poctilo jeho mnohaletou spolupráci s francouzskými animátory a překlady francouzské poezie do japonštiny.⁴

Zájem o animaci Takahata vyvine až poté, co během studia francouzské nové vlny zhlédne animovaný film *Král a pták*⁵. Tento film byl režírován animační hvězdou Paulem Grimaultem a inspiroval Takahatu k tomu, aby se podíval za bezprostřednost současného světa k univerzálnějším reprezentacím hodnot a lidských zkušeností.⁶

V rozhovorech popisuje, že zhlédnutí filmu bylo klíčovým zážitkem a že ovlivnilo celou jeho filmovou tvorbu.⁷ „Byl jsem posedlý nejen proto, že jeho výrazy byly skvělé, ale také proto, že jsem si uvědomil, že tyto nečekané nápady a obrazy nebyly jen fantaziemi nebo vtipy, ale místo toho zakrývaly těžkou a drsnou realitu moderní historie.”(BFI, 2014)⁸

Jak Takahata sám zmiňuje, je pro něj důležité, aby se obsah filmu navzdory příjemnému nebo líbivému příběhu týkal tématu, jež se dotýká nás všech. Ať už se jedná o ničivý dopad války ve filmu *Hrob světlušek*⁹ nebo boj mezi tradicí a pokrokem ve filmu *Vzpomínky*

¹ *Naušika z Větrného Údolí*, 1984 [film]. Režie Hayao Miyazaki. Japonsko.

² *Pom Poko*, 1994 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

³ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁴ *Schöpfer von „Heidi“-Animeserie gestorben. Zeit Online, 2018. Online. Dostupné z: https://www.zeit.de/kultur/ausland/2018-04/isao-takahata-anime-regisseur-tot?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F. [citováno 2023-08-01]*

⁵ *Král a pták*, 1952 [film]. Režie Paul Grimault. Francie.

⁶ Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. s.18. ISBN 978-606-26-1361-7.

⁷ Takahata, Isao. *Isao Takahata on the film that inspired Studio Ghibli*. Online. BFI. 30 April, 2014. Dostupné z: <https://www.bfi.org.uk/features/film-inspired-studio-ghibli>. [citováno 2023-08-01]

⁸ „I was obsessed not only because its expressions were superb but also because I realised that these unexpected ideas and images were not just fantasies or jokes but instead were concealing the difficult and harsh reality of modern history” (překlad vlastní)

⁹ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

*jako kapky deště*¹⁰ - Takahatova vyprávění se zkrátka zabývají tématy univerzálními. Zatímco *Pom Poko*¹¹ zkoumá environmentalismus a rozvoj měst, *Příběh o princezně Kaguje*¹² se věnuje tématu žen omezených společenským očekáváním. Díky svým schopnostem zprostředkovat svým vyprávěním důležitá sociální poselství, jsou Takahatovy filmy s ohledem na probíhající diskuze a výzvy v současné společnosti stále relevantní.

Nadčasovou kvalitou se vyznačuje také umělecká stránka jeho filmů. On sám popisuje nadšeně *Král a pták*¹³, avšak i jeho filmy jsou známé svým výjimečným uměním a smyslem pro detail. Takahatův přístup k animaci se vyznačuje oddaností realismu, začleněním jemných nuancí lidského výrazu a zachycením krásy každodenních okamžiků. Během své tvorby se této inspiraci držel a dále přístup vyprávění vyvíjel a orientoval se hlavně z filmového proudu neorealismu.

Jak sám o sobě tvrdí, se celá Takahatova tvorba zabývá interakcí mezi realitou a její reprezentací.¹⁴ Tento přístup Takahata sám nazývá „l'invention du reel dans l'animation.“ Ve svém pátrání po tom, co nazval vynálezem skutečnosti v animaci, potřeboval Takahata prokázat schopnost animace znovu skutečnost vytvořit, spíše než ji pouze reprezentovat. Chtěl, aby rozměrnost animace realitu nejen odrážela. Chtěl, aby uchopila komplexitu života. K tomu ho inspiroval fantaskní rozměr Grimaultova filmu *Král a pták*¹⁵. Momenty fantazie zde fungují jako metafory pro vyprávění příběhu s politickým, sociálně kritickým podtextem. Tento způsob vyprávění Takahata dále vyvíjel a umožnilo mu to, vyprávět příběh v prostoru realistickém i metaforickém. Vytváří tím dvě různé úrovně, na kterých je příběh odvyprávěn. Dalo by se říci, že odvypráví příběh ve více dimenzích najednou. Rafinované barvy a vsuvky snových a fantazijních momentů vytvářejí fantaskní rozměr, který emočně a psychologicky ilustruje pocity postav v jinak realistickém příběhu. Vzniká způsob vyprávění ve více, mezi sebou propojenými dimenzemi. Tento způsob vyprávění Grajdian popisuje jako jev multidimeze a budu na něj odkazovat v následujícím textu¹⁶.

„Zajímalo by mě, jak znázornit svět, který dobře známe, jak zobrazit velmi obyčejné každodenní krajiny, přírodu a lidi. Dlouho jsem si myslel, že je lepší apelovat na paměť a představivost diváků.“¹⁷ Snažil jsem se, aby si publikum živě představilo nebo si vzpomnělo na

¹⁰ *Vzpomínky jako kapky deště*, 19991 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

¹¹ *Pom Poko*, 1994 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

¹² *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

¹³ *Král a pták*, 1952 [film]. Režie Paul Grimault. Francie.

¹⁴ Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. ISBN 978-606-26-1361-7.

¹⁵ *Král a pták*, 1952 [film]. Režie Paul Grimault. Francie.

¹⁶ Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 202. s. 19. ISBN 978-606-26-1361-7.

¹⁷ „I wonder about the representation of the world we know well, how to depict very ordinary daily landscapes, nature, and people. I have long thought that it is better to appeal to the viewers' memory and imagination(…)“ (překlad vlastní)

realitu hluboko v kresbách, spíše než aby si mysleli, že kresby samotné jsou to pravé. To by umožnilo divákům cítit dojetí nad činy a z emocí radosti a smutku postav a vnímat přírodu hemžící se životem sugestivnějším způsobem než prostřednictvím zdánlivě skutečné malby.“¹⁸(Wired, 2015)¹⁹

¹⁸„I aimed to have the audience vividly imagine or recall the reality deep within the drawings, rather than thinking the drawings themselves were the real thing. This would allow the viewers to feel moved by the actions and emotions of joy and sorrow of the characters, and sense nature teeming with life, in a more evocative way than through a seemingly real painting.” (překlad vlastní)

¹⁹Matt Kamen. *Studio Ghibli's Isao Takahata on animating his final film*. Wired, 2015. Online. Poslední změna 19.03.2015. Dostupné z: <https://www.wired.co.uk/article/isao-takahata-interview>. [citováno 2023-08-01]

2 Takahatova inspirace neorealismem

Nejvýraznějším prvkem přispívajícím k realistickému dojmu z Takahatových filmů je inspirace italským neorealismem. Jak jsem již zmínila v první kapitole, Takahata se v době studií zabýval francouzskou novou vlnou šedesátých let, avšak zajímal se také o poválečný italský neorealismus. Maria Grajdian popisuje, že Takahatu zaujal zejména způsob, jakým se italscí filmaři ve svých filmech nezřídka věnovali těžce stravitelným tématům jako jsou chudoba, nespravedlnost a zoufalství – tento vliv je v Takahatových filmech nepřehlédnutelný.²⁰ Převážně realistické aspekty Takahatových děl nuancované expresionistickým podtextem ho zásadně odlišují od většiny animovaných filmů, které jsou složeny do ohromujícího rozsahu pomocí fantasy struktur.²¹ Neorealistickými elementy jeho tvorby jsou například téměř obsedantní důraz na zdánlivě nevýznamné detaily v kontemplativní reprezentaci quodianských událostí jako jsou: návštěva kostela, činnost čištění lahví jako způsob vydělávání si na své živobytí nebo každodenní práce na poli.²² Charaktery častokrát vykonávají všední rutinu jako např. hlavní postava z filmu *Cellista Gauche*²³, či práce na poli jako je tomu ve filmu *Vzpomínky jako kapky deště*²⁴ a nebo vyprávění v téměř dokumentárním stylu ve filmu *Hrob světlušek*.²⁵

Další důležitý přenos emocí zprostředkovávají obyčejné objekty každodenní potřeby. Také v neorealistických filmech se tyto předměty často používají k reprezentaci bojů, nadějí a snů postav a k předávání hlubších symbolických nebo emocionálních poselství. Tyto objekty mohou sloužit jako metafory nebo vizuální vodítka, která zlepšují vyprávění příběhu a poskytují pohled na životy postav a sociální kontext, ve kterém postavy žijí. Například jednoduché kolo v neorealistickém filmu by mohlo představovat svobodu a mobilitu ve společnosti potýkající se s chudobou a omezenými příležitostmi. Kolo by mohlo také symbolizovat útek, neboť jej postavy používají k pohybu ven z náročných podmínek. Kusy oděvu, např. obnošený kabát nebo pár bot, by případně mohly symbolizovat chudobu nebo strádání a zdůrazňovat ekonomické potíže postav a sociální nerovnosti, se kterými se protagonisté potýkají. Neorealističtí filmaři často používají předměty každodenní potřeby k vytvoření pocitu autenticity a realismu a kladou důraz na všednodenní životy svých postav a

²⁰Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. s.18. ISBN 978-606-26-1361-7.

²¹Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. s. 20. ISBN 978-606-26-1361-7.

²²Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. s. 19. ISBN 978-606-26-1361-7.

²³*Cellista Gauche*, 1982 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

²⁴*Vzpomínky jako kapky deště*, 19991 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

²⁵*Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

na prostředí, ve kterém protagonisté žijí. Zaměřením se na význam těchto objektů se neorealisticke filmy tímto snaží inspirovat k empatii a hlubšímu porozumění lidskému stavu.²⁶

V následující analýze filmových scén se soustředí na formální aspekty neorealismu, nacházející se hlavně v Takahatově filmu *Hrob světlušek*²⁷. *Příběh o princezně Kaguje*²⁸ sice vychází z podobného přístupu k vyprávění scén a vykazuje podobné neorealisticke prvky, ale pro film je více charakteristický využití fantazijních elementů. V první části své analýzy se zaměřuji na rozbor filmu *Hrob světlušek*²⁹ a rozkrývám svět realismu, jenž je pro Takahatovu tvorbu charakteristický. V průběhu rozboru rozšířím analýzu Takahatova tvarosloví na fantazijní elementy a Takahatův způsob vyprávění skrze vícero úrovní vyprávění. Tento již zmíněný jev multidimenze se vyskytne jak v rámování příběhu *Hrob světlušek*, tak ve filmu *Příběh o princezně Kaguje*³⁰. Jelikož se charakteristiky obou jevů nacházejí napříč všemi jeho filmy, pokusím se rovněž najít mezi jednotlivými scénami spojitosti.

2.1 Předměty každodennosti ve filmu *Hrob světlušek*

Z neorealismu vychází Takahata hlavně ve svém filmu *Hrob světlušek*³¹. Jak popisuje Alex Dudok ve své analýze, tento film byl považován za triumf realismu.³² Film se odehrává během druhé světové války v Japonsku a vypráví příběh dvou sourozenců Seity a Setsuko, jejichž město je bombardováno ničivým náletem, během kterého zemře i jejich matka. Jejich domov je zničen a obě děti jsou uprostřed války osamoceny a ponechány napospas. Seita, starší bratr si uvědomuje, že děti již nemají žádnou jinou rodinu, na kterou by se mohli spolehnout a přebírá tedy odpovědnost za péči o svou mladší sestru Setsuko. Ve válkou zničené zemi bojují o přežití, čelí hladu, chudobě a společenské lhostejnosti. Najdou útočiště v opuštěném protiletectkém krytu a musí hledat jídlo a zdroje obživy. Vedle tématu ztráty, odolnosti a obětí v době konfliktu, se film zabývá i kritickou analýzou postoje Japonska během války a konfrontace s otázkou viny jedince i společnosti. Stejně jako v neorealistickech filmech, i zde jsou předměty každodenní potřeby často používány jako symbol boje, naděje a snů postav a k předávání hlubších symbolických nebo emocionálních

²⁶ Burnett, Charles. *Bicycle thieves: Ode to the common man*. Online. The Criterion Collection, 2007. Dostupné z: <https://www.criterion.com/current/posts/1090-bicycle-thieves-ode-to-the-common-man392273>. [citováno 2023-08-01]

²⁷ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

²⁸ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

²⁹ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

³⁰ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

³¹ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

³² Dudok de Wit, Alex. *Grave of Fireflies*. London: British Film Institute, 2021. s. 89. ISBN 978-1-83871-924-1.

poselství. Předměty, které vyprávění příběhu napomáhají, se zde objevují již na začátku filmu.

Film začíná scénou, jež se odehrává uprostřed vestibulu rušného nádraží. Poté, co uklízeči vlakové stanice zjistí, že na zemi ležící Seita je opravdu mrtev, mu jeden z nich prohledá kapsy. Usoudí, že nalezená prázdná krabička od bonbonů je bezcenná a tak ji odhodí daleko do trávy. Kolem prázdné krabičky se najednou vynoří zářivé světlušky a rozsvítí noční oblohu a travu kolem do sépiově červených barev. Prostřednictvím této magické sekvence jsou do děje uvedeny hlavní symboly filmu: světlušky a krabička s bonbony.

Zpoza tančících světlušek se z trávy vynoří drobná postava dívky Setsuko. Setsuko zahlédne ve vestibulu svého umírajícího bratra a chce se za ním rozběhnout. V tu chvíli ji však na rameno položí ruku živý Seita a Setsuko se k němu radostně otočí. Seita podává sestřičce krabičku a pohladí ji po hlavě. Krabička s bonbony se nyní stává propojujícím prvkem mezi Seitou a Setsuko a v tento moment znázorňuje jejich snahu se od děsivé reality, tedy mrtvoly Seity, odpoutat. Pocit všudypřítomné zkázy, jenž scéna vyvolává, nás pak během sledování příběhu sourozenců už nikdy neopustí.

V další scéně vidíme sourozence sedící vedle sebe ve vlaku. V této scéně Takahata používá motiv světlušek, jež jsme zahlédli na začátku filmu, ovšem světlušek zcela jiného rázu. Setsuko se znovu dělí o bonbony, poté se za ní a bratrem na obloze rozsvítí hořící tělesa padající z válečných stíhaček.³³ Červená, zářivá tělesa se podobají světluškám ze začátku filmu, dochází tedy k vizuálnímu propojení světlušek a smrti doslova padající na sourozence.³⁴ „Pak jsou tu světlušky, které se drží duchů, jejich rozptýlená světla se zrcadlí v padajících bombách“ (Dudok, 2021).³⁵

Světlušky jako symbol pomíjivosti života nás od tohoto momentu posléze provází až do konce filmu. Už samotný název filmu je metaforou života a smrti a zároveň symbolem existence Setsuko - krátké a intenzivní jako jasný a veselý plamen.³⁶ Světlušky jsou považovány za symbol pomíjivosti a tvoří tak soulad s důležitými součástmi tradičního

³³ viz. příloha č. 1

³⁴Dudok de Wit, Alex. *Grave of Fireflies*. London: British Film Institute, 2021. ISBN 978-1-83871-924-1.

³⁵ „Then there are the fireflies which cling to the ghosts, their scattered lights are mirrored by the falling bombs“ (překlad vlastní)

³⁶ viz. příloha č. 2

japonského způsobu pohlížení na lidský život a vesmír, doslova přeloženy jako duše mrtvých.³⁷

Inspiraci z neorealismu nečerpá režisér pouze využíváním předmětů. Častokrát se jeho postavy ocitají v situacích plných velkého neštěstí nebo zmaru, během kterých je však forma vyprávění odtažitá, a pohled na ně jakoby byl upírán zvenčí. Momenty, jež by mohly být vyprávěné skrze emoce postav, nám zůstávají vzdálené. I výše popsaná scéna na začátku filmu naše vnímání děje omezuje na zdánlivě objektivní sledování postav. Paradoxně v nás však tento způsob vyprávění vyvolává daleko větší emoce. Nevinná interakce mezi duchem Seity a Setsuko zvětšuje kontrast mezi mrtvým Seitou ležícím hned vedle ve vestibulu a obrazem živých dětí a ukazuje, jaká by realita mohla a měla být a jak daleko je od něj vlastní skutečnost vzdálená. Momenty velkého dramatu jsou zřídka podloženy dramatickou hudbou, emotivními výkřiky nebo pocitem velkoleposti. I tento způsob vyprávění Takahata čerpá z neorealismu. Účelem tohoto odtažitějšího pohledu má být patrně divákovo vcítění se do situací skrze vědomé vnímání filmu. Nechtěl, aby diváci v kinech plakali, ale aby se zamysleli sami nad sebou a reflektovali svoje vlastní postoje. Tento způsob sebereflexe Takahata v Japonsku postrádal. „Daleko od toho, aby poskytoval únik, jeho cílem bylo vyprovokovat své diváky k reflexi jejich vlastních životů a společností.“³⁸ (Dudok, 2021)

2.2 Neorealistický způsob vyprávění

Dalším momentem filmu *Hrob světlušek*,³⁹ využívajícím „neorealistický“ způsob vyprávění, je scéna, ve které jsou sourozenci konfrontováni se smrtí své matky. Poté, co starší bratr Seita své mladší sestře oznámí, že se k nim matka již nevrátí, vyleze na prolézačku a začne se kolem ní točit, aby sestru rozveselil. Místo toho však sledujeme, jak dívka sedí na bobku a hlasitě brečí, zatímco Seita se dál otáčí kolem tyče. Absurdita tohoto počínání jen podtrhuje absurditu situace, ve které se sourozenci ocitli a dokresluje pocity, které v daný moment oba cítí. Tomu napomáhá i kompozice: dívka i chlapec jsou zabíráni odděleně, i jejich těla jsou od sebe odvrácená. Nemohou se navzájem utěšit, a tak každý z nich snáší děsivou realitu ztráty po svém. Zajímavé je, jakým způsobem Takahata do scény zakomponovává motiv drobné taštičky, do které Seita ukládá mamčin prsten. V průběhu filmu dívka taštičku ztratí. Náhradou za ni je již zmíněná jednoduchá krabice, ze které dívka pojídá bonbony. Toto rozhodnutí mělo nejspíše podtrhnout společenský sestup, který děti zažívají.

³⁷Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. s.79. ISBN 978-606-26-1361-7.

³⁸ „Far from providing escapism, he aimed to provoke his viewers into reflecting their own lives and societies” (překlad vlastní)

³⁹*Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

Dalším důležitým symbolem v tomto filmu je jídlo. Na začátku filmu je jídlo jednoznačně pozitivní záležitostí přinášející sourozencům radost. Nejprve se oba ocitají v závislém, ale poměrně komfortním vztahu s tetou, která jim jídlo poskytuje. Poté, co se vztah s tetou zhorší, se děti začínají ze společnosti vyčleňovat a jídlo musí i krást. Stanou se z nich outsideri, kterými společnost pohrdá. V reakci na to se ještě více od lidí a své komunity vyčleňují a stále více si budují jakýsi vlastní svět jako útěk z reality, kterou se jim nedaří snášet. Symbolem je již zmíněná krabička s bonbony, se kterou zacházejí jako s hračkou a jež jim bezprostředně dodává radost. Nabízí jim možnost disociovat se od reálných hrůz války a vyjadřuje jejich neschopnost se s ní vypořádat. Domácnost a každodenní aspekty života jinak zničeného válkou, se stanou způsobem přežití a nakonec vlastně jediným přijatelným způsobem života.⁴⁰ Ale stejně jako se vytrácí snaha o únik do zdánlivého míru mimo válku, tak i bonbony pomalu mizí, až úplně dojdou.

Podobně znepokojující je i scéna odehrávající se téměř na konci filmu, ve které se Seita konečně vrací z města ke své sestře. Dívka leží před ním na zemi, hladem zesláblá a neschopná pohybu. V puse cucá skleněné kuličky pravděpodobně v blouznivém domnění, že se jedná o pozůstatky dávného pokladu z krabičky od bonbonů. Seita urychleně vytáhne meloun, který přinesl z města, a rozkrojí ho na malé kousíčky, kterými následně dívku krmí. Způsob, jakým sestru krmí, je delikátní a pomalý, podává kousíčky opatrně, a my diváci sledujeme trýznivé okamžiky, kdy se pohyby dívky čím dál více zpomalují, až se nakonec úplně zastaví. Scéna končí záběrem na větrem rozevlátou krajinu a poté následuje stříh na Seitu, jenž nehnutě hledí na mrtvou sestru. Smrt, naznačená již na začátku filmu, nyní nastala. Ale i přes fakt, že se jedná o moment jednoho z nejdůležitějších dějových zvratů, je způsob vyprávění i tentokrát odtažitý a už jen samo věcné pozorování scény vyvolává pocit hrůzy.⁴¹ Scéna umírání se odehrává v normálním čase, není podložena hudbou ani stříhem a distance diváka od dění v něm prodlužuje a prohlubuje empatii a pocit realistického prožívání situace. Další velký kontrast k předešlé tragédii vytváří scéna, ve které z gramofonu hraje hudba, kterou si pouští děti navrátilí se po válce do svých domovů. Zatímco zaznívají veselé americké písničky, sledujeme záběry nesněženého jídla v úkrytu sourozenců a následné flashbacky skotačící Setsuko. Sledujeme ji z velkého nadhledu, doslovně i metaforicky je nyní mimo náš dosah. Stejně jako na začátku, i zde scéna ukazuje, jaká by realita mohla být, avšak není. Tímto efektem autor dosahuje kontrastu mezi šťastnými dětmi ze sousedství a hrůznou realitou sourozenců. Pohled na kusy nedojezeného jídla, jež mělo sloužit k záchraně Setsuko, nyní je však jen pouhou potravou pro mravence, kontrast jenom

⁴⁰Berkeleywarreps. *Escaping the warfront: Rejecting Wartime Conflict in Grave of the Fireflies* (1988), 2013. Online. Berkeleywarreps. Dostupné z: <https://berkeleywarreps.wordpress.com/2013/05/03/escaping-the-home-front-rejecting-wartime-conflict-in-grave-of-the-fireflies-1988-2/>. [citováno 2023-08-01]

⁴¹ viz. příloha č. 4

dokresluje. Největší kontrast však tvoří flashbacky s vesele skotačící Setsuko, jak jsme ji doposud neviděli.⁴² Opět je tedy vyobrazena taková realita, jakou by dívka měla prožívat, avšak již nikdy neprožije a možná, že ve svém životě ani nikdy nezažila.

2.3 Neorealismus ve filmu *Příběh o princezně Kaguje*

Ve filmu *Příběh o princezně Kaguje*⁴³ sice Takahata z neorealismu vychází, ale používá filmovou řeč, v níž motiv neorealismu přechází do více symbolického charakteru. V kapitole o multidimenzi se ještě k tomuto tématu vrátím podrobněji.

Podobně jako ve filmu *Hrob světlušek*,⁴⁴ i zde jsou nejdůležitější témata a motivy fungující jako jakési nosiče informací o Kagujině vnějším vztahu ke společnosti, ale i vnitřním emočním stavu, představena již na začátku. Takahata se však zaměřuje na líčení emocí spíše prostřednictvím místa, než skrze objekty a to ve větší míře než ve filmu *Hrob světlušek*⁴⁵. V neorealistických filmech hrají místa zásadní a často symbolickou roli v utváření příběhu a formování témat. V neorealistických filmech nejsou místa jen kulisami, ale doslova integrálními prvky, které ovlivňují identitu a chování postav. Prostředí, ve kterém Kaguja žije, odráží její touhy a činy, což divákům umožňuje lépe porozumět jejím motivacím a těžkostem. Místa, v nichž se neorealistické filmy odehrávají, neplní obecně pouze estetickou roli; mají také sloužit jako odraz sociální reality, nebo jako např. zde, slouží jako nástroj rozvoje Kagujiny postavy a také jako prostředek ke sdělení sociálního komentáře. Obdobným způsobem, jakým se neorealističtí filmaři snažili vyvolat hlubší pochopení podmínek, zachází Takahata s motivem lesa.

*Příběh o princezně Kaguje*⁴⁶ sleduje skromného sběrače bambusu, jenž najde v bambusovém výhonku malou božskou vílu. Vychovává ji jako svou vlastní dceru a čím více dívka roste a mění se v pohlednou dívku, tím více je otec odhodlaný z ní vychovat princeznu. Je bytostně přesvědčen, že další život na venkově neodpovídá Kagujinu božskému původu a proto ji odvede na císařský dvůr. Navzdory otcově ambici poskytnout dívce život v přepychu, touží Kaguja po jednoduchosti a svobodě svého dřívějšího života na venkově i v lese. Zatímco nápadníci soupeří o její ruku, Kaguja je znechucena přísnými zvyky na císařském dvoře a také očekáváním šlechty. Jak příběh plyne, Kagujin nebeský původ je stále zjevnější a ona si začíná uvědomovat, že její čas na Zemi je omezený. V

⁴² viz. příloha č. 5

⁴³ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁴⁴ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁴⁵ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁴⁶ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

závěrečných scénách se loučí se svými adoptivními rodiči a vrací se na Měsíc, jenž je jejím skutečným domovem a stoupá do nebeské říše. Film končí melancholickým pocitem touhy a ztráty zdůrazňujícím pomíjivost života a odrážejícím prchavé okamžiky lidské existence. Nostalgie a touha po ztraceném dětství je tedy hlavním tématem filmu *Příběh o princezně Kaguje*⁴⁷. Jev, který Napierová popisuje jako elegiac mode⁴⁸ se vyskytuje hlavně ve spojitosti s motivem lesa.

V první části filmu Takahata vypráví příběh mladé Kaguji v prostředí venkova. Pocity duševního blahobytu a radosti z každého dne jsou zobrazeny v nesčetných momentech, kdy Kaguja tráví čas s přáteli i se zvířaty. Nadpřirozený charakter lesa je naznačen hned na začátku filmu, kdy sběrač bambusu najde Kaguju v magickém kmeni. V dalším průběhu filmu ve stejném bambusu nachází starý sběrač vzácné látky a zlato, což ho přesvědčí o Kagujině ušlechtilém původu.

⁴⁷ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁴⁸ Napier, Susan. *Anime. From Akira to Howls moving castle*. Updated ed. 33s. New York: St.Martins Press LLC, 2005. ISBN 978-1-403-97052-7.

3 Expres a Multidimenze

Kouzelná povaha lesa vyjde najevo v momentě, kdy k němu Kaguja písni promlouvá:⁴⁹ „Dokola, Obejd' se, ó vzdálený čas... Pojd' zpět, zavolej zpět mé srdce. Pojd' zpět, zavolej zpět mé srdce. Ptáci, brouci, zvířata Tráva, stromy, květiny. Nauč mě, jak cítit. Pokud uslyším, že po mně toužíš, vrátím se k tobě.“⁵⁰ Tato píseň prozrazuje, že Kagujino propojení s lesem je nadpozemské povahy. Obsah písně je směřován jakési neviditelné entitě, která se nám později vyjeví jako Měsíc. Na rozdíl od filmu *Hrob světlušek*⁵¹, ve kterém je hlavní motiv světlušek představen v hned prvních scénách, zde se Měsíc objevuje až přibližně v polovině filmu. V oné scéně se poprvé dozvídáme, že se Kaguja k nadpřirozené entitě musí vrátit a že její doba setrvání na Zemi je omezena. Tušíme, že to bude znamenat odchod ze života, tedy smrt. Až později se dozvídáme, že má podobu Měsíce a na ten se Kaguja musí navrátit. Film *Hrob světlušek*⁵² již sledujeme s vědomím, že sourozence čeká smrt, naopak v Kaguje je odchod jen naznačen a divák je tedy dlouho ponechán jen v jakémisi očekávání tohoto odchodu. V mnoha svých filmech Takahata cíleně využívá změny vizuálu v animaci, aby oddělil jednotlivé dimenze. Ve filmu *Hrob světlušek*⁵³ je vizuální vodítko využito hned na začátku, kdy nás červeně zbarvená vzpomínka hlavní postavy Seity uvádí do děje filmu. Sépiové barvy označují dimenzi vzpomínek uvozujících děj. Podobným způsobem se film na konci uzavírá, to když se Seita po pohřbu sestry promění v sépiově červeného ducha vzpomínky. „Tato struktura vytváří distancující účinek tím, že představuje hlavní narativ jako vzpomínku. Cestu časem symbolizují duchové pomoci vlaků. A konečně, říše slouží jako portál, skrze který jsme my diváci vtaženi do příběhu, ve kterém jsou dva duchové, a čas překlenuje desetiletí mezi válkou a jejich současností.“⁵⁴ (Dudok, 2021)⁵⁵

3.1 Abstrakce zobrazené reality

Ve filmu *Příběh o princezně Kaguje*⁵⁶ je oddělování dimenzí méně výrazné, protože jejich symboly plynule propojují momenty vnímané i prožité reality. Ve filmu *Hrob světlušek*⁵⁷ jsou dělicími motivy jasné vizuální symboly - již zmiňované světlušky, sépiové zbarvení obrazu a konečně i motiv vlaku, můžeme tyto symboly tedy považovat za realistické znázornění

⁴⁹ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁵⁰ „Round, Come round, O distant time Come round, call back my heart Come round, call back my heart Birds, bugs, beasts. Grass, trees, flowers, Teach me how to feel. If I hear that you pine for me, I will return to you“ (překlad vlastní)

⁵¹ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁵² *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁵³ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁵⁴ „Then there are the titular fireflies, which cling to the ghosts; their scattered lights are mirrored by the falling bombs“ (překlad vlastní)

⁵⁵ Dudok de Wit, Alex. *Grave of Fireflies*. London: British Film Institute, 2021. s.41. ISBN 978-1-83871-924-1.

⁵⁶ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁵⁷ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

skutečných objektů. V příběhu princezny využívá Takahata pro zobrazení vnímané reality abstrakci obrazu. V *příběhu o princezně Kaguje*⁵⁸ je hlavním znakem multidimenze Měsíc. Narozdíl od *Hrobu světlušek*⁵⁹, zde je jeho přítomnost líčena pomocí náznaku, jako např. zmiňovanou písni v lese. Dále je jeho začlenění do příběhu spojeno s výraznou expresivitou obrazu, ta se výrazně liší od vizuálu scén, jež těmto scénám předcházejí. Vzniká tedy větší kontrast mezi zobrazenou realitou a její abstrakcí. Možnost transformace obrazu prohloubí pocit Takahatovy multidimenze. Prohloubí tedy pocit, že se příběh odehrává nejen v realitě zobrazené, ale i cítěné.

Měsíc se princezně Kaguje vyjeví ve své fyzické podobě až v momentě, kdy princezna v jakési snové sekvenci utíká na místo svých tužeb - do bambusového lesa svého dětství.

Přibližně v polovině filmu se odehrává scéna, kdy se pořádá slavnost za účelem nalezení manžela pro Kaguju. Důvodem slavnosti je dívčina první menstruace a slavnostní vstup do dospělosti. Kaguja, ozdobená čelenkou a oděna do vzácných šatů, je schovaná v jakémsi stanu, oddělená od hostů bariérou ze záclon. V ranních hodinách však zaslechne smích a pomluvy mužských hostů. Čím víc toho Kaguja slyší, tím více je rozhořčená. Dívka ve stanu je uzavřena jako lapené zvíře, jež je vydáno na pospas svým lovcům. Kagujin odpor a nechuť k dvořanům a lidem kolem sílí, zatímco ze slavnosti se stále ozývá hlasitý smích Kagujiných nápadníků. V tento moment se kresba, doposud nás provázející celým filmem, začíná chvět a mění se v kresbu expresivnější. Princezna rozlomí na kusy nádobu na čaj, vlasy má rozčuchané, výraz odporu se v obličejí mění v grimasu. Čím silnější jsou její emoce, tím víc se kresba vizuálně mění.⁶⁰ Se změnou kresby se mění intenzita zvuku, zaznívá dramatická hudba. Kresba je nyní skoro zcela abstraktní a tělo princezny v rychlém běhu skicovitě, anatomie těžce rozpoznatelná. Při útěku Kaguja rozráží vícero dveří a ocitá se venku. Následují dynamické záběry oděvu, jehož se Kaguja v běhu zbavuje. V dalším záběru poprvé spatříme obrovský Měsíc, kterému Kaguja ve svém zoufalství běží v ústrety. Drastickou změnou vizuálu je vyjádřena hlavně emoční realita dívky a divák vidí a vnímá svět jejíma očima. Inspiraci k tomuto formálnímu využití animovaného média čerpal Takahata podle Grajdian z německého expresionismu, a to hlavně „použití extrémních deformací k vyjádření vnitřní emocionální reality, která se velmi lišila od toho, co se zdálo na povrchu“⁶¹ (Grajdian, 2021).⁶² Výraz v jejím obličejí je expresivní a pln vzdoru - tento vzdor je obrácen proti Měsíci. V dalším záběru vidíme běžící postavu dívky, vedle níž běží Měsíc a

⁵⁸ *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁵⁹ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁶⁰ viz. příloha č. 6

⁶¹ „employment of extreme distortions to express inner emotional realities which differed greatly from what they seemed at the surface“ (překlad vlastní)

⁶² Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. s.18. ISBN 978-606-26-1361-7.

tak vzniká dojem, jakoby Kaguja před měsícem - tedy svým osudem - utíkala pryč. V tento moment si lze Kagujin útěk před měsícem vyložit jako útěk před adolescencí a všemi úkoly, které od ní budou vyžadovány, až se provdá. Měsíc jako symbol smrti může v tomto kontextu fungovat jako smrt dětství. Tomu odpovídá symbolické využití červené barvy zbytku sukně stále ovinuté kolem pasu. Na rozdíl od předešlých scén, ve kterých Kaguja nosí jednobarevné šaty, naznačuje nyní červená barva kolem pasu počínající dospívání. Hlubšímu prožívání scény napomáhá i přes divokost linky velice precizní animace zvoleného vizuálu. Poté, co Kaguja opustí slavnost uspořádanou na oslavu budoucí svatby, vrací se do svého rodného města. Scéna, kdy utíká a za sebou zanechává pouhé šmouhy barevných kimon, je ve svém provedení téměř abstraktní.⁶³ Pozoruhodné je, že animace i přes expresi působí organicky a plynule, je pečlivě vymyšlená a animovaná s naprostou přesností.⁶⁴ O stylu kresby mluví Takahata jako o prostředku, který napomáhá divákovi zapojit fantazii. „Často říkám, že s touto volnou nebo hrubou kresbou náčrtu mohou lidé při sledování filmu zapojit svou fantazii a vybavit si vlastní vzpomínky na věci. Ale myslím, že je to také o předávání vzrušení, které umělec cítí, když nakreslí velmi rychlou skicu. Takže ten druh vitality a živosti se ve filmu projevuje a to jsem opravdu ocenil.“⁶⁵(Medium, 2017)⁶⁶

Tato expresivní scéna v příběhu o princezně nesměruje k žádnému dalšímu vyvrcholení, skicovitý běh Kaguji končí náhle. V následující scéně sledujeme nyní vyčerpanou postavu dívky sotva se držící na nohou, jak se pomalu pohybuje po venkovské cestě. Emoční stav vyčerpání se odráží v monotónní barevnosti obrazu. Jak už bylo naznačeno na začátku práce, Takahatovo zobrazení lesa má metaforickou rovinu a funguje jako odraz Kagujina duševního stavu. Kaguja i barvy celé scény nyní postrádají živost. Kresba je opět realistická. Následující záběry jsou pomalé, zvuk není slyšet. Kaguja míří k domečku, ve kterém vyrůstala, přede dveřmi jí však zastoupí cestu mladá matka s dítětem. Poněvadž jsou Kagujiny šaty potrhané, zdráhá se jí mladá žena pustit dál. Před dívkou pouze na zem postaví misku s jídlem. Podobně jak ve filmu *Hrob světlušek*⁶⁷ i zde jídlo naznačuje Kagujino postavení. V podobně neorealistickém duchu opět krajina vizuálně dokresluje situaci. Stromy jsou mrtvé, částečně spálené - podobně jako v *Hrobu světlušek*, kdy scéna smrti matky končí záběrem na spálenou krajinu. Kaguya se zastaví u jakéhosi přístřešku, kde potkává neznámého muže, který jí

⁶³ viz. příloha č. 7

⁶⁴Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. s.18. ISBN 978-606-26-1361-7.

⁶⁵„I often say that with this loose or rough sketch type drawing, leaving some spaces unfilled allows people to use their imagination, and it allows them to recall their own memories of things while they're watching the film. But I also think there's the aspect of conveying the excitement that the artist feels when he's drawing a very quick sketch. So that kind of vitality and liveliness also appears in the film and I really appreciated that.“ (překlad vlastní)

⁶⁶Leader, Michael. *Isao Takahata on the tale of the princess Kaguya*. Medium, 2017. Online. Poslední změna 2017-08-22. Dostupné z: <https://medium.com/@Film4/isao-takahata-on-the-tale-of-the-princess-kaguya-4221f5df60a9>. [citováno 2023-08-01]

⁶⁷*Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

vysvětlí, že z lesa nic nezbylo a že se všichni odstěhovali. Kaguja pochopí, že sem do této části i fáze svého života se vlastně nikdy vrátit nemůže. "It's like a circle. If one ends, the other begins again,"⁶⁸ říká muž. Hned v následující scéně se objevuje obraz Měsíce jako symbolu koloběhu života značícího smrt dětství, ale zároveň znamenajícího další etapu Kagujina života: dospělost. I v této scéně má zjednodušení výtvarné stránky funkci jasnějšího propojení dimenzí. Kromě ležící postavy Kaguji je zde již jen zřetelná linka horizontu a jednoduchý obraz Měsíce, který se následně objevuje. Kaguja upadne do sněhu, zůstává nehybně ležet, obraz Měsíce za její postavou je jasně vidět.⁶⁹ Umělecká díla vychází často z kompozic, které najdeme v tradičních řezech a svitcích. Takahata používá konzistentní grafiku pozadí, přičemž někdy zobrazuje postavy před téměř nebo i úplně prázdným pozadím. Co je obzvláště zajímavé, je smělost se kterou někdy doslova načrtává scény, kdy charaktery příležitostně dokonce ztrácejí tvar.⁷⁰

3.2 Fantazie jako metafora

Poslední analyzovaná scéna je zajímavá i z toho hlediska, že poukazuje na vývoj Takahatova způsobu zobrazení symbolických elementů: spojuje aspekty abstrakce obrazu i využívání realistického zobrazení fantazijního momentu. Fantazijní moment funguje jako metafora pro její pochopení a abstrahovaný obraz poukazuje na snovost této scény. Oba přístupy zdůrazňují duševní stav Kaguji a vizuálně podporují vyznění poselství. Tento způsob využití animovaného média je pro Takahatu velice charakteristický. Tak jako užívá abstrakce pro zobrazení pocitů, užívá režisér fantazii, aby znázornil emoční realitu postav. Jeho využívání fantazijních vsuvek a transformací napomáhá divákovi k hlubšímu prožitku a soucitu s postavami. Abstrakce vizuální stránky dovoluje prožívat vnímanou realitu postavy a fantazijní vsuvky napomáhají emocionálnímu prožitku skrze metaforu.

Poté, co Kaguja upadne do sněhu, pronese s pohledem na jakousi vzdálenou krajinu: "I've seen this before, I've seen it."⁷¹ Pochopení toho, že na svět přišla z jiného světa, kam se jednou opět navrátí, je znázorněno pomocí malých víl poletujících kolem její hlavy. Tento fantazijní element, podobně jako Kagujino prostředí vyjádřené abstrahovanou kresbou, slouží k tomu, aby podpořil pocit multidimenze. Malé víly nám připomínají existenci božské entity, objevující se už na začátku filmu v podobě maličké víly v bambusovém lese. Víly v tento specifický okamžik silně připomínají světlušky, které v *Hrobu světlušek* sloužily jako připomínka pomíjivosti života. Další fází Kagujina dospívání je akceptování konce dětství. Už

⁶⁸*Příběh o princezně Kaguje, 2013* [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁶⁹ viz. příloha č. 8

⁷⁰Le Blanc, Michelle a Odell, Colin, 2019. *Studio Ghibli. The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. 3d ed. Hertz. Kamera Books. 151 s. ISBN 978-0-85730-3561.

⁷¹*Příběh o princezně Kaguje, 2013* [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

se dvoru i společenským tlakům nevzpírá, ale podlehá jim. „Příběh princezny Kaguje ukazuje, že podstata mládí spočívá v touze po individualitě. A dospělost se často rodí ze zabití té individuality.“⁷²(Bergstrom, 2016)⁷³ Dalším důležitým motivem spojeným s hlubokou symbolikou a magií je motiv létání. Ve filmu *Hrob světlušek*⁷⁴ se vyskytuje ve fyzické podobě letadel, padajících bomb i světlušek. Podobně jako ve filmu *Hrob světlušek*⁷⁵ uvádí Takahata tento motiv velmi realisticky i ve vyprávění příběhu princezny. Motiv ptáka jako symbolu létání se objeví ve scéně, ve které Kaguja s přáteli z vesnice chtějí ulovit bažanta. Pták, součást jejich každodenních životů, je vlastně paralelou k dívce samotné, poněvadž stejně jako bažant, je i mladá Kaguja ulovena a odvedena rodiči do paláce. Její přirozenost a s ní spojený odpor vůči všemu umělému a nepřirozenému brzy ustupuje ve prospěch očekávání druhých. Podobně, jako je pták zbaven svého peří, je i Kaguja zbavena svého obočí. Vizuální motiv ptáka se znovu objeví v momentě, kdy si proměněná Kaguja uvědomí svou nynější situaci. Otec jí přinese ptáčka v kleci a princezna cítí, že i ona je vlastně podobně uvězněná. Místo toho tedy, aby ptáček sloužil k jejímu obveselení, vidí v něm Kaguja samu sebe, a proto jej z klece osvobodí. Motiv ptáka se později objevuje ještě ve scéně, když se princezna znovu setkává s nyní již dospělým Sutemarou. Tentokrát se jedná o slepici, jež se Sutemara snaží ukradnout. Jeho počínání je krutě potrestáno a stejně tak by mohla být potrestána i láska Kaguji k Sutemarovi. Naposledy uvidíme motiv ptačího letu v možná nejdůležitější scéně, když se Kaguja a Sutemara znovu shledávají a prožívají moment vášně v metafyzické podobě létání.⁷⁶ Kaguja se nyní sama proměňuje v ptáka a na moment je tak osvobozena. Touto scénou Takahata opouští formu realistického zobrazení světa a propojuje neorealistické využití jednoho motivu s přechodem do vyvrcholení ve fantazijní sekvenci. Kaguja je však na rozdíl od scény s útekem tentokrát vyobrazena realisticky. V poslední scéně se Kaguja vznese do vzduchu a navrací se na Měsíc. Na rozdíl od scény se Sutemarou, tentokrát je let metaforou její smrti. Fantazijní povaha scény rámuje příběh podobně jako rámovala vzpomínky ve filmu *Hrob světlušek*⁷⁷. Takahata takto finálně spojuje dimenze pozemské i nadpozemské, ukončuje kruh života i smrti. Film začal v bambusovém lese Kagujiným kouzelným zrozením a končí nadpřirozenou fantazijní scénou znázorňující její smrt. Zajímavé je, že Takahata zde využívá podobný způsob vyprávění, který použil i v závěrečné scéně *Hrobu světlušek*⁷⁸. Příchod měsíčních dvořanů je oznámen písní. Podobně

⁷² „*The Tale of the Princess Kaguya* shows that youth's essence lies in its desire for individuality. And that adulthood is often born out of killing that individuality.” (překlad vlastní)

⁷³ Bergstrom, Aren. *Imagination and individuality: youth in the films of studio Ghibli*. 3 Brothers Film, 2016. Online. Poslední změna 2016-08-07. Dostupné z: <https://3brothersfilm.com/blog/2018/7/23/imagination-and-individuality-youth-in-the-films-of-studio-ghibli>. [citováno 2023-08-01]

⁷⁴ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁷⁵ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁷⁶ viz. příloha 9

⁷⁷ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁷⁸ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

jako v již zmiňované scéně z *Hrobu světlušek*⁷⁹ působí kombinace veselé písňe a hrozivé reality odcizujícím způsobem.⁸⁰ Jako tomu bylo i v *Hrobu světlušek*⁸¹, také zde sledujeme záběry na předměty z Kagujina života. Fungují jako jakési připomínky její magické podstaty, kolem nichž se objevují a poletují malinkaté víly, které podobně jako světlušky ukončují děj a spojují dimenzi Měsíce a světa, jakoby spojovaly realitu a fantazii. Dalším aspektem reálně emotivního prožívání situace je fakt, že se mystické postavy v průvodu měsíčního dvořanstva nikterak neliší od stejně pompézního průvodu pozemského dvořanstva. Kaguja se od takové společnosti během života chtěla odloučit, nyní je však do podobné přijata. K pochmurnému konci přispívá i způsob vyprávění této fantazijní scény, neboť je velmi odtažitý. Podobně jako ve scéně, kdy vidíme ducha malé Setsuko z nadhledu, zde sledujeme, jak se Kaguja v dálce vytrácí a nakonec splyne s Měsícem docela. Způsob chladného pozorování dramatické scény vede k o to bolestnějšímu pocitu.

⁷⁹ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

⁸⁰ viz. příloha 10

⁸¹ *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.

Závěr

Takahatův způsob vyprávění se stává univerzálním i přes obsahy a narativy distinktivně japonského původu. Inspiraci Takahatovou tvorbou otevřeně přiznává například Lorenzo Fresta, režisér krátkého animovaného filmu *Walter* a spoluvůrce filmu *Klaus* a Disney filmu *Luca*. Po uvedení filmu *Hrob světlušek* se výrazně zvýšil počet natočených japonských válečných anime filmů. Příklad sebereflexe během válečných dob nabízí i Miyazakiho film *The Wind Rises* z roku 2014. Tragika v každodennosti se špetkou fantazie se staly charakteristickými motivy anime filmů jako např. novějšího *Weathering with you* a nebo *Your name*. Sám jejich režisér Makoto Shinkai v rozhovorech a veřejných vystoupeních zmiňuje, že obdivuje styl vyprávění Isao Takahaty a způsob, jakým do svých realistických vyprávění plynule vkládá prvky fantazie. Takahatovy filmy, jako je *Hrob světlušek*, *Vzpomínky jako kapky deště* a *Příběh o princezně Kaguje*, představují jedinečnou směs fantazie, emocionální hloubky a zaměření na lidské zážitky, což jistě zanechalo trvalý dopad v Shinkaiově přístupu k filmové tvorbě. Existuje však nespočet dalších filmů inspirovaných Takahatovou tvorbou a je zřejmé, že bez jeho vlivu by dnešní svět japonského i světového animovaného filmu nevypadal tak, jako vypadá dnes.

Na otázku, proč nemohou Takahatovy filmy existovat v jiné podobě než v té animované, nelze jednoduše odpovědět. Komplexita a vícevrstevnatost jeho filmů umožňují divákům kontemplativní analýzu i dlouho po prvotním spatření filmu. Z mého rozboru vyplývá, že emoční síla jeho filmů je založena právě na propojení motivů inspirovaných neorealismem, motivů výtvarné abstrakce i využití fantazie. Popsané elementy si navzájem nahrávají, doplňují se a propojují měnící se významy. Neorealistické využití objektů je obohaceno o fantazijní elementy a emoce zdůrazněné proměnou linek, barev i pozadí. Tento postup je možný pouze v animovaném filmu. Analyzované principy jsou neodmyslitelnou součástí filmu a nelze je chápat jako pouhý dodatek do jinak veskrze realistického prostředí. Aby filozofie Takahatových filmů vyzněla přesně tak, jak autor zamýšlel, nemohla by jedna stránka existovat bez té druhé. Animované médium také umožňuje přesné znázornění zamýšlené ideje. Světlušky září nereálnými barvami aniž by vypadaly nemístně. Na rozdíl od hraného filmu, režisér není odkázán na fyzické limity ať už herců nebo přírody. Nechává světlušky létat v barvách, v tempu i rytmu, které umožňují přesně zamýšlenou emocionální reakci. Zatímco film *Hrob světlušek* je zástupcem více realistického vyprávění, ve filmu *Příběh o princezně Kaguje* se daří posouvat prostředky vyprávění ještě dál až za hranice obvyklého zobrazení reality. Ve výše popsaných scénách je měnící se výtvarná stylizace důležitou součástí zdůraznění různých fází adolescence a s nimi spojených pocitů. Bez ohledu na tematiku filmu je právě tato zmíněná exprese pocitů důvodem univerzálního přitažlivosti jeho filmů. S výtvarnou expresí jde ruku v ruce mistrovská animace, jež nám umožňuje s postavami soucítit. V analyzované scéně umírající Setsuko v *Hrobu světlušek* je animace každého pohybu ruky provedena pomalu a

realisticky. I přes vědomí, že je tato scéna nakreslená, vyvolává v nás intenzivní reakci. Animace ale není ani v tento moment pouhou imitací a přesnou replikou reality. Řemeslo animace sice čerpá ze studií reálných pohybů, ale snaží se i o zachycení dojmu, který z pohybu máme. Skrze stylizaci se snaží přijít na vnímanou realitu, ne ji jen napodobovat. Tento princip nás provází napříč celou Takahatovou tvorbou. Je jedno, jestli sledujeme mladou Taeko ve vzpomínkách ve filmu *Vzpomínky jako kapky deště*, mývalí rodinu ve filmu *Pom Poko*, nebo *Příběh o princezně Kaguje* - ve své snaze nacházet štěstí, které život nabízí, je realita zobrazena prostřednictvím pohledu postav a často se nachází mezi řádky zobrazeného.

Seznam použitých zdrojů

Odborná literatura

- Le Blanc, Michelle a Odell, Colin. *Studio Ghibli. The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. 3d ed. Hertz: Kamera Books, 2019. ISBN 978-0-85730-3561.
- Napier, Susan. *Anime. From Akira to Howls moving castle*. Updated ed. New York: St.Martins Press LLC, 2005. ISBN 978-1-403-97052-7.
- Dudok de Wit, Alex. *Grave of Fireflies*. London: British Film Institute, 2021. ISBN 978-1-83871-924-1.
- Grajdian, Maria. *Takahata Isao*. Bucuresti: Pro Universitaria, 2021. ISBN 978-606-26-1361-7.

Online zdroje

- Bergstrom, Aren. *Imagination and individuality: youth in the films of studio Ghibli*. 3 Brothers Film, 2016. Online. Poslední změna 2016-08-07. Dostupné z: <https://3brothersfilm.com/blog/2018/7/23/imagination-and-individuality-youth-in-the-films-of-studio-ghibli>. [citováno 2023-08-01]
- Leader, Michael. *Isao Takahata on the tale of the princess Kaguya*. Medium, 2017. Online. Poslední změna 2017-08-22. Dostupné z: <https://medium.com/@Film4/isao-takahata-on-the-tale-of-the-princess-kaguya-4221f5df60a9>Prameny 3. [citováno 2023-08-01]
- Berkeleywarreps. *Escaping the warfront: Rejecting Wartime Conflict in Grave of the Fireflies (1988)*, 2013. Online. Berkeleywarreps. Dostupné z: <https://berkeleywarreps.wordpress.com/2013/05/03/escaping-the-home-front-rejecting-wartime-conflict-in-grave-of-the-fireflies-1988-2/>. [citováno 2023-08-01]
- Matt Kamen. *Studio Ghiblis Isao Takahata on animating his final film*. Wired, 2015. Online. Poslední změna 19.03.2015. Dostupné z: <https://www.wired.co.uk/article/isao-takahata-interview>. [citováno 2023-08-01]
- Takahata, Isao. *Isao Takahata on the film that inspired Studio Ghibli*. BFI, 2014. Online. Dostupné z: <https://www.bfi.org.uk/features/film-inspired-studio-ghibli>. [citováno 2023-08-23]
- Burnett, Charles. *Bicycle thieves: Ode to the common man*. Online. The Criterion Collection, 2007. Dostupné z: <https://www.criterion.com/current/posts/1090-bicycle-thieves-ode-to-the-common-man392273>. [citováno 2023-08-01]
- Schöpfer von „Heidi“-Animeserie gestorben. Online. Zeit Online, 2018. Dostupné z: https://www.zeit.de/kultur/ausland/2018-04/isao-takahata-anime-regisseur-tot?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F. [citováno 2023-08-01]

Filmy

- *Hrob světlušek*, 1988 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.
- *Vzpomínky jako kapky deště*, 19991 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.
- *Příběh o princezně Kaguje*, 2013 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.
- *Král a pták*, 1952 [film]. Režie Paul Grimault. Francie.

- *Pom Poko*, 1994 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.
- *Cellista Gauche*, 1982 [film]. Režie Isao Takahata. Japonsko.
- *Isao Takahata and His Tale of Princess Kaguya* [film]. Režie Akira Miki. Japonsko.

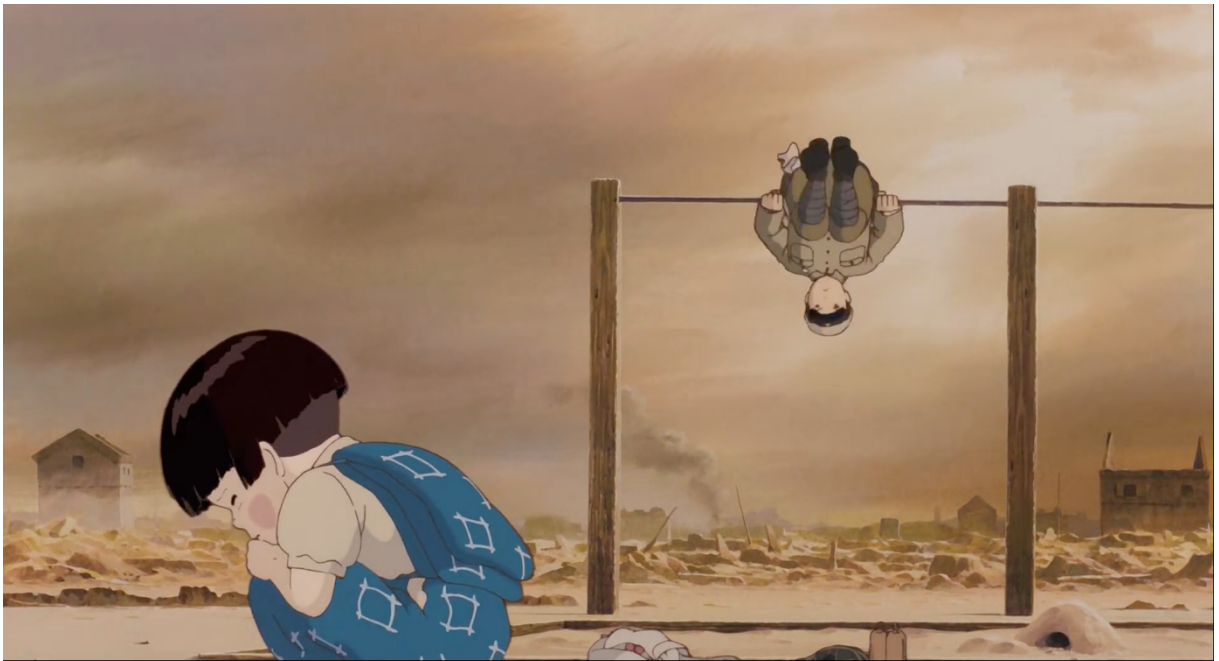
Příloha 1



Příloha 2



Příloha 3



Příloha 4



Příloha 5



Příloha 6



Příloha 7



Příloha 8



Příloha 9



Příloha 10

