

OPONENTSKÝ POSUDEK

Mgr. Rudolf Schimera

(Katedra asijských studií, UPOL)

Předmětem zájmu bakalářské práce Gerrona Stewarta *Reprezentace jókai v japonském filmu 60. let 20. století na příkladu Jókai trilogie* je volná trilogie (tzv. „Jókai trilogie“) studia Daiei, která vznikla mezi lety 1968-9.¹

V Úvodu (s. 8) student definuje svůj záměr jako snahu prokázat, jak se v této trilogii projeví tyto dobové „trendy“: (1) *kaidan eiga* („tradiční“ zobrazování), (2) *kaidžú eiga* (filmy s monstry) a (3) vliv *manga* kreslíře Šigeru Mizukiho, zejména pak jeho *anime* série *Gegege no Kitaró*. Jako svou metodologii volí sémiotický přístup a částečně neoformalistickou analýzu.

Student si tímto stanovuje fakticky cíle dva – jednak filmy analyzovat, jednak prokázat, že se v nich zrcadlí zmíněné tři tendence. To se pak projeví i v tom, že práce má de facto dva hlavní okruhy. První z nich (kap. 2-5) se pokouší vytvořit obsáhlejší úvod do problematiky a zmapovat možné vlivy související s oněmi třemi kategoriemi. Druhý okruh (kap. 6-8) je pak nejrozsáhlejší (23 stran) a jedná se o tři případové studie, v nichž student scénu za scénou dokumentuje a vysvětluje jednotlivé reálie související s *jókai*.

Jednoznačně nejpovedenější je podle mne část druhá (případové studie), která je jasně zacílená, je jádrem práce a naplňuje i metodologický záměr. Student problematice *jókai* rozumí a je schopen ji vhodně při výkladu scén aplikovat. Naopak za problematickou považuji část první, která je přesným opakem – záběr témat příliš velký, vyžaduje velmi široký kontext, což vede k atomizaci témat a ne vždy přesnému nebo věcnému uchopení.

V následujících oddílech se zaměřím na jednotlivé tematické okruhy, které mi přijdou problematičné. Kritika je zde míněna konstruktivně a týká se zejména první části a také závěru práce.

OKRUHY

Student si sice zvolil pouhé tři filmy, což je velmi rozumné, nicméně se jedná jen o velmi volnou „trilogii“. Každý z filmů totiž uchopuje *jókai* v podstatě úplně jinak a odvolává se na jiné žánrové tradice a vlivy. Student se rozhodl všechny tyto vlivy zdokumentovat (v první části), čímž se mu původní jasnost zadání rozbíhá do mnoha směrů. Každý z nich pak implikuje jiný typ dat a literatury. Témata jsou proto pojednána zákonitě jen povrchně a selektivně.

Jedná se konkrétně o tato témata:

¹ Jedná se celkem o tři filmy, a to: (1) *Yokai Monsters: 100 Monsters* (Jókai hjaku monogatari, r. Kimijoši Jasuda, 1968), (2) *Yokai Monsters: Spook Warfare* (Jókai daisensó, r. Jošijuki Kuroda, 1968) a (3) *Yokai Monsters: Along with Ghosts* (Tókaidó obake dóčú, r. Jasuda + Kuroda). Dále je budu pro stručnost citovat jen jako první, druhý a třetí film.

(1) Orientální démonologie

Student zde nutně musí řešit historické reálie související s *jókai*. Brzy narazí na skutečnost, že *jókai* se překrývají s *kami* nebo *oni*, existují různé katalogy démonů (bestiáře). Vývoj recepce *jókai* má svou vlastní historii, jsou zde navíc přesahy do jiných náboženství a kultur – např. souvislost s taoistickou démonologií, která implikuje čínský kontext (skutečnost, že *jókai* mají etymologicky původ v čínský termínu *yāoguài*), jednak buddhistický kontext, který vedle Číny přesahuje i do Indie.² S podobnými filmovými žánry, kde buddhističtí mniši nebo imámové krotí, strašidla ne nepodobná *kaidan* nebo *jókai* se pak setkáváme v kinematografiích prakticky všech asijských zemí, a to zejména prostorem jihovýchodní Asie (Hongkong, Filipíny, Indonésie, Thajsko). Nabízí se i kontext šamanismu nebo lidového čarodějnictví.

(2) Japonské filmové žánry

Žánry si práce vytyčuje jako jeden z cílů, které chce ve filmech lokalizovat. Naráží však na přílišnou obsáhlost a to zejména u *kaidan eiga*. Analýza žánrů navíc vyžaduje navíc podrobnější znalost rané japonské kinematografie, protože mnoho z nich má kořeny již v rané němé éře (například *kaidan eiga* se točily již během 10. let, nejčastěji pak během 20. let). Nemluvě o tom, že mnohé žánry berou inspiraci ze staré japonské literatury a divadla.

V případě *kaidan eiga* považuji za objevnou zejména pasáž v práci o kočkách *kaibjó* (viz. citované práce Michaela Crandola a Titanilly Mátrai).

(3) Manga a anime

Student vychází z prací Michaela Dylana Fostera a Zílie Papp, které se výrazně odvolávají na práce kreslíře Šigeru Mizukiho. Souvislost je zde jistě etymologická (student píše, že termín *jókai* se rozšířil až díky Mizukimu), v rámci reprezentace se však týká částečně prvního a nejvíce pak druhého filmu. Osobně si myslím, že mnohé případy by si zasloužily obrazovou ilustraci, aby to bylo naprosto zjevné v čem přesně to Mizuki ovlivnil (např. *abura-sumaši*, kterého vytvořil sám Mizuki nebo naopak *džagocu-babá*, kdy se tvůrci rozhodli pro starší verzi).

V tomto ohledu jen doplním, když student cituje adaptace Mizukiho *mangy Gegege no Kitaró*, která má několik anime inkarnací (existuje šest sérií natočené mezi lety 1968-2020, plus několik filmů), zapomíná často uvést přesný díl a ročník série. Např.

- „(...) trend gigantických příšer se propsal“ **do jednoho příběhu Gegege no Kitaró, kde vystupuje Daikaidžú**“ (s. 11)

- „Už jen samotný úspěch Mizukiho tvorby pravděpodobně podnítil Daiei k produkci těchto filmů, nemluvě o tom, že *Jókai daisensó* je volnou adaptací **jednoho z jeho komiksů**.“ (s. 48)

² *Yāoguài* samo o sobě implikuje čínské zdroje jako je např. epos *Cesta na západ*, kde se známá postava Opičí král musí utkávat na své cestě s mnoha démony nebo *Legendu o bílém hadu*. Ač jsou obě legendy čínské – bývají hodně adaptovány i Japonci. Je tedy otázkou do jaké míry jsou *jókai* jen čistě izolovaný japonský fenomén a do jaké míry je to věc letité interakce asijských kultur.

PRÁCE S LITERATUROU

Student již v Úvodu připouští, že nečerpá z primárních zdrojů (rozhovory, japonské časopisy apod.), ale pouze sekundárních. To samo o sobě nevádí, bylo by však dobré nějak do práce zahrnout krátké shrnutí z čeho bylo čerpáno a jaké jsou základní teze a přístupy autorů. Případně také zmínit, které knihy považuje sám za klíčové. Z míry citací vyvozují, že např. Forster nebo Papp (oba japanologové) pro něj byli zásadní. Oba jsou jistě odborníci na tematiku *jókai* a velmi intenzivně dokumentují její prolínání *mangy* a *anime* (zejména pak u *Gegege no Kitaró*), bohužel si nejsem jistý, jak poctivý je jejich přístup při rešeršování hrané filmové tvorby. Když jsem například konzultoval knihu Zilii Papp *Anime and its Roots in the Early Japanese Modern Art*, kde krátce pojednává o druhém filmu *jókai* série *Jókai daisensó* (s. 141-143) absentují zde bohužel jakékoli přímé japonské zdroje (např. rozhovory s autory filmů nebo elementární sondu do produkčních reálií filmů), které by potvrdily na můj vkus trochu divoké teze, co vše by měl snímek v sobě odrážet (japonský nacionalismus, reflexe války ve Vietnamu, babylonský Daimon jako symbol Západu), které pak student ve své práci cituje.

TRILOGIE

Po prvním zhlédnutí celé trilogie není pochyb o tom, že se filmy zásadně liší a že se jedná jen o velice volné spojení. Tato skutečnost myslím iniciovala i samotný zájem studenta, tj. zjistit v čem se přesně liší a proč. Jednalo jen o strategii distributora nebo mělo studio Daiei a jeho ředitel Masaiči Nagata nějaký záměr, který třeba nevyšel? Nebo to bylo celé jen náhoda a vedlejší efekt experimentování se žánry? Kdy toto pojmenování (*Yokai Trilogy*) vůbec vzniklo?

Osobně se domnívám, že odpovědi na podobné otázky se nacházejí u tvůrců samotných, případně v dějinách produkčních společností (jejich produkčních strategiích, případně mapování dobového trhu). Student pak nutně dospívá v Kapitole 8 (s. 41-42) věnované třetímu „dílu“ této série ke zjištění, že tento film není velkolepým vyvrcholením série, *jókai* tam fungují jen jako vedlejší postavy, slovo *jókai* tam navíc ani nezazní, nemluvě o tom, že v titulu filmu se mluví o *kaidan*. Zjistí navíc, že postava „čarodějnice“ *džagocu-babá* nevychází z Mizukiho, ale je to tradičního znázornění Torijamy (s. 43).

Nabízí se i otázka ryze heretická – jedná se vůbec o trilogii?

ZÁVĚR PRÁCE

Nesourodost všech tří filmů se pak opakuje i v závěru práce.

Student v Úvodu postuloval svůj záměr takto:

„(...) v potaz budu brát také celosvětově populární kaidžú mánii, neboť se domnívám, že takový fenomén se do reprezentace jókai musel otisknout.“ (s. 8)

Závěr práce pak (trochu aranžovaně) prezentuje zjištění, že:

„Kaidžú nemají mnoho společného s jókai, tudíž by vliv tohoto žánru měl být poměrně snadno rozlišitelný. Nicméně se do Jókai trilogie otiskl ještě výrazně méně, než byl můj předpoklad.“ (s. 48)

Později pak dodává:

„Hledání jeho znaků v Jókai trilogii sice nebylo slepou uličkou, neboť pokusy o propojení kaidanu s kaidžú ve filmu Jókai daisensó patrně jsou. Nicméně šlo zjevně o jednorázový experiment, jelikož v ostatních filmech prvky kaidžú žánru takřka nejsou.“ (s. 50)

Nestálo by tedy za to vrátit se na začátek a základní tezi týkající se *kaidžú eiga* přehodnotit? Resp. soustředit větší pozornost na mapování vlivů *kaidain eiga* a *mangy*? Navíc pokud je vliv *kaidžú* přítomen jen ve druhém filmu a jeho režisér Jošijuki Kuroda se věnoval speciálním efektům (např. na trilogii o *Daimadžinovi*) – není to lepší indicie? Taktéž stojí za zmínku fakt, že generačně starší režisér Kimijoši Jasuda byl sám kreslíř, vytvářel si podrobné storyboardy a existuje dokonce fotografie, kde stojí před nástěnkou plnou náskresů *jókai* ke svým filmům.

KAIDŽÚ EIGA

Student užívá termínu *kaidžú eiga*, kterým se míní velký žánr, často jen jako „trend *kaidžú*“, což trochu snižuje jeho význam. Naopak „trendem“, který se manifestoval jen v rámci jiných žánrů, by byli spíše *jókai*.

Práce také opomíjí termín *tokusacu eiga* – zmiňuje jej pouze na s. 18 jako „žánr tokugacu“. Což je škoda, protože tento termín pod sebe zastřešoval více typů filmů, jejichž definice by se jinak složitě rozdrobila do mnoha subžánrů. *Tokusacu eiga* byl do jisté míry popis reálné situace studií, které měly své divize na speciální efekty (kam spadal i režisér Kuroda) a za „trikové“ byly považovány jednak *kaidžú eiga*, ale i všechny *jókai* filmy, případně filmy s prvky sci-fi nebo horrory (tj. do jisté míry i *kaidan eiga*). Pod *tokusacu* tak patří i série o *Daimadžinovi* nebo *Gameře*. Ne náhodou studio Daiei Trilogii *jókai* v tomto duchu promovalo – první film měl premiéru spolu s *Gamera vs. Viras* (1968), což je *kaidžú eiga*, druhý s filmem *The Snake Girl and the Silver-Haired Witch* (1968), což je *kaidan eiga* a třetí s filmem *Gamera vs. Guiron* (1969), což je opět *kaidžú eiga*. Podobně tuto éru prezentuje společnost Kadokawa (který vlastní katalog studia Daiei) do dnešních dní.

PRODUKČNÍ HISTORIE

Práce je sice vymezena primárně interpretačně, na druhé straně si student nutně klade otázky související s produkční historií jednotlivých filmů. Například otázkou po komerční úspěšnosti a distribuci filmů:

„Znovu není snadné odhadnutí cílového publika, neboť kaidžú monstra měla svou popularitu i v zahraničí, zatímco jókai byli za hranicemi Japonska prakticky neznámi. Možná kdyby tvůrci trilogie chtěli tyto filmy prodat více v zahraničí, použili by více prvků z kaidžú filmů a méně by tematizovali boj za japonské hodnoty.“ (s. 47-48)

Z čeho autor vyvozuje, že japonský filmový průmysl byl na konci 60. let nějak výrazně závislý na exportu do zahraničí? Odkud autor čerpá informace o tom, že nemáme žádné informace o zahraniční distribuci těchto filmů? Kdy tedy nastala popularita *Yokai* trilogie? Měříme popularitu filmu úspěchem v jeho domovině nebo jen americkým trhem?

Text pokračuje následovně:

*„Nemáme sice informace o zahraniční distribuci, avšak v internetovém článku *The Unseen Influence of the Yokai Monsters* autor Steven Sloss spekuluje, že se tvůrci filmu *Vymítač d'ábla**

(The Exorcist, r. William Friedkin, 1973) inspirovali právě v prologu Jókai daisensó s probuzením dávného babylónského netvora. Pokud by to byla pravda, je možné, že se alespoň tento film na Západ dostal, a možná právě díky svým kaidžú elementům. “

Zde se jedná o divokou spekulaci, nicméně možná inspirace japonských filmů na Friedkina existuje, jelikož režisér sám přiznává v rozhovoru dostupném na YouTube *William Friedkin on Kinji Fukasaku*³, že slavná *Francouzská spojka* (1971) mohla být inspirována syrovými *jakuza eiga* Kindžiho Fukasaku. Tedy opět, Friedkin mohl mnohé japonské filmy (i trilogii *jókai*) vidět ještě před rokem 1971 – tedy, že byly v USA dostupné a distribuované?

ZÁVĚREČNÉ STANOVISKO

I přes veškerou kritiku si myslím, že práce je zejména ve své druhé polovině velmi kvalitní. Student má o problematiku nadstandardní zájem a kapitoly věnované případovým studiím velmi názorně a detailně vystěhují mnohdy enigmatické pasáže filmů. Během podrobného pročítání a rešerší jsem se dozvěděl mnoho nového o *jókai* a exkurz do dějiny *kaidan eiga* 50. let nebo postřeh týkající se vlivu Šigeru Mizukiho vnímám jako velmi přínosný.

Problémem práce není nedostatek informací, ale právě jejich nadbytek, díky čemuž pak text studentovi pod rukama doslova „přetéká“. Podobnou inflaci dat nutno vždy uchopit jednoduchou strukturou, která dokáže vytvořit hierarchii důležitosti dat a „ujarmit“ ty, které jsou sekundární, ale mají tendenci si osobovat větší prostor (lokalizovat je například jen do poznámek pod čarou, dodatků nebo menších kapitol, které nebudou vztahovány k hlavní linii výkladu). Jak jsem psal na začátku, připadá mi, že si student zvolil dvojí záměr, který si vynucuje vlastní architekturu – například v podobě zjištění, že *kaidžú eiga* byla spíše slepá linie.

Jako známku navrhuji **velmi dobře**.

³ ZDROJ: <https://www.youtube.com/watch?v=l9tFzp1btso>