

cenko, jehož Ljoňa je – stejně jako kdysi Formanův Černý Petr – vnímán jako aktuální generační prototyp.

Vyšetřování nočních můr

Radomír D. Kokeš



VYŠETŘOVÁNÍ NOČNÍCH MŮR (Akumu tantei, 2006) představuje „dvojitě kódovaný“ film, který poskytuje hned dva různé interpretační rámce, nabízející plnohodnotný zážitek zasvěcenému i nezasevěcenému divákovi. Zatímco nezasevěcený divák sleduje svéráznou variaci na populární subžánr japonského duchařského horru, zasvěcený v něm odhaluje záměry autora, jehož charakteristický „rukopis“ identifikuje na základě jeho předchozí tvorby. Shinya Tsukamoto (režie, scénář, kamera i střih) natočil před tímto filmem řadu stylisticky i narativně agresivních a podvrtných titulů jako TETSUO, TETSUO II: BODY HAMMER nebo TOKYO FIST. Jak však vnímat jedno z jeho děl odlišně, aniž by došlo k ochuzení výsledného zážitku?

Neznámá identita O proniká ve VYŠETŘOVÁNÍ NOČNÍCH MŮR do snů svých obětí, objevuje v jejich podvědomí skryté myšlenky na sebevraždu a donutí je jejich prostřednictvím brutálně se ve spánku zabít. Podobně jako klíčový snímek tohoto žánru KRUH (1998) kombinuje i VYŠETŘOVÁNÍ hororové schéma s vyprávěcími modely detektivních či reportážských filmů. Značná pozornost se totiž soustřeďuje na příčiny takového jednání, obsažené v myslích obětí. Nevyjasněnost narativních mezer se v explicitně zdůrazňovaném vztahu mezi realitou a snem zdá být řešitelná odhalením identity muže O, jemuž všechny oběti před smrtí volaly. Vyšetřování je přitom vede-

no natolik uprtné, že plně se zasnědčuje o důvěryhodnosti žánrové hry na policii a vraha.

Prvkem, který rozděluje modelové diváky na dvě skupiny, je ústřední postava soukromého detektiva, který je schopen vstupovat do lidských snů a odhalovat mnohé záhadny přímo v podvědomí. Pro nezasevěcené diváky jde jen o žánrové ozvláštňení a rozvinutí běžného konceptu soukromého očka, odhalujícího úspěchané a mylné závěry v práci běžných policistů. Z pozice zasvěcence je však „detektiv snů“ ve vztahu k Tsukamotově předchozí tvorbě novum, které zásadně mění postoj k celému procesu vyprávění.

Řada Tsukamotových děl fungovala na principu destrukce nám známého reálného světa, nedotknutelnosti lidského těla a klasického vyprávění, jakým se jeho filmy většinou zpočátku zdají. Již jeho debut TETSUO sice pracoval s jednoduchou premisou proměny muže v kovový stroj, ale nakonec umístil do popředí především řadu rušivých elementů: různé roviny reprezentace (realitu, podvědomí, fiktivní svět televize) a explicitní popírání kontinuity syžetu i fabule (film neúplně přepisuje scény zpětným rychloupisem). Ve druhém díle TETSUA zase najdeme následně zpochybnění celého vyprávění skrze rozsáhlou retrospektivu do hrdinova dětství v podobě zasuté vzpomínky.

Ačkoliv tedy VYŠETŘOVÁNÍ NOČNÍCH MŮR zdánlivě nabízí poměrně čistou žánrovou strukturu, znalost schémat „značky Tsukamoto“ nutí zasvěceného diváka k ostražitosti. Kdybychom premisu filmu nahlíželi prizmatem dosažených zkušeností s tvorbou tohoto autora, sledovali bychom zpočátku příběh vyšetřování záhadných (sebe)vražd lidí, které spojuje onen osudný telefonát. Vyprávění by pak bylo postupně tříštěno odhalením, že veškeré zlo pochází z jejich snů.

Postava detektiva i samotný syžet nám však tyto informace odhalují hned na začátku a nemohou tedy sloužit jako obvyklý rušivý element. Silu podvědomí a zasutých vzpomínek nebo stírání hranic mezi

realitou a snem, to vše film využívá už v rámci daného žánru. „Když se obvyklé prostředky zpochybnění zdánlivě očividně roviny vyprávění staly její součástí, jak může být VYŠETŘOVÁNÍ NOČNÍCH MŮR „tsukamotovským“ filmem a zároveň naplnit má očekávání?“ ptá se modelový zasvěcený divák. „Jednoduše, stane se objektem zpochybnění a poslouží jako impuls dalších komplikací v organizaci mého světa,“ odpovídá film.

Rovinu reprezentace v podobě světa snů totiž snímek člení do několika dalších rovin, jejichž hranice znejasňuje a zaměrně tak ztěžuje divákovu orientaci. Tím, že soustřeďuje pozornost na identitu O v reálném světě, odvádí ji od identity monstra ve světě snů. To mu nakonec umožňuje obě tyto identity propojit v okamžiku zvratu, kdy odhalí zcela nový motiv (zasuté vzpomínky monstra/O na dětství), který popře vše dosud řečené. A posléze tento motiv ještě zesměšní absurdně přepjatým „racionálním“ vysvětlením, když popíše, jakým způsobem se O dostával do snů.

VYŠETŘOVÁNÍ NOČNÍCH MŮR jako by tvořilo mapu Tsukamotova dosavadního díla i z hlediska hereckých přístupů, nesoucích v sobě zakódované dokonce i rozdílné typy náladovosti. Agresivitu především rané Tsukamotovy tvorby lze odhalit v jeho vlastním „psychopatickém“ fyzickém herectví, mysterióznost a neuchopitelnost pozdějších snímků zastupuje hypersenzitivní Ryuhei Matsuda a onu nakonec vždy zpochybněnou normálnost či civilnost nacházíme v decentním pojetí ústřední ženské postavy tělesněné Hitomi. Důmyslně implikovaná autorská sebereflexe ve stylistické i narativní rovině tak dělá z tohoto filmu výjimečné dílo hned dvojnásobně. Modelový nezasevěcený divák je ohromen virtuozitou ve využití žánrových schémat, zasvěcenec se cítí podveden i nadšen zároveň, neboť jeho oblíbené schéma bylo povýšeno na sofistikovanější úroveň a poskytl mu nečekané potěšení, které bylo nezasevěcení odepřeno.

FILM A DOBA



12. MFF KARLOVY VARY • MICHELANGELO ANTONIONI •
GÖRAN BERGMAN • FRITZ LANG • BENÁTKY • SAN SEBASTIÁN
COCARNO • FAUNŮV LABYRINT • ROMING • MEDVÍDEK •
MĚNĚNÍ MUDRCŮ • INLAND EMPIRE • GILLES DELEUZE •

3/2007
25 Kč