

Satoshi Kon: život i djelo

Blažeković, Fran

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:205:243580>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-02**



Repository / Repozitorij:

[Repository of Academy of Dramatic Art - University of Zagreb](#)



Sveučilište u Zagrebu
Akademija dramske umjetnosti
Odsjek: Montaža
Usmjerenje: Montaža

Fran Blažeković

SATOSHI KON

ŽIVOT I DJELO

Diplomski rad

Mentor: doc. art. Ina Bijelić

Zagreb, 28. rujna 2023.

Sažetak

Ovaj pisani rad opisuje opus japanskog režisera, animatora i ilustratora Satoshija Kona - relativno slabo poznatog široj publici, ali izuzetno zanimljivog s gledišta konstrukcije narativa, montaže i vizualnog stila; povremeno hermetičnog, no svestranog i utjecajnog u anime i manga industriji. Uz analizu specifičnih karakteristika Konovih najznačajnijih uradaka, rad pruža uvid u razvoj Konove karijere, međudnose sa suvremenicima iz industrije, te trag koji je ostavio na drugim, često daleko poznatijim filmskim umjetnicima.

Ključne riječi: *Satoshi Kon, animacija, filmski stil, montaža, vizualne značajke, anime*

Abstract

This written work describes the opus of the Japanese director, animator and illustrator Satoshi Kon - somewhat unknown to the mainstream audiences, yet exceptionally interesting for his approach to narrative construction, editing and visual style; occasionally hermetic but versatile and influential in the anime and manga industries. Alongside analyzing the specific characteristics of Kon's most influential pieces, the work also offers insight into the development of Kon's career, relationships with industry contemporaries, and the mark he has left on other, often significantly better known filmmakers.

Keywords: *Satoshi Kon, animation, directing style, film editing, visuals, anime*

ZAHVALE

Prije svega htio bih zahvaliti svojim prijateljima i bližnjima,
Danku, Barbi i Ivi,
koji su mi ustupili svoje radne prostore i pazili da pišem.

Htio bih također zahvaliti dr. sc. Tomislavu Šakiću, koji mi je pomogao prikupiti literaturu i za čiji sam kolegij originalno obradio Satoshija Kona, te, naravno, svojoj mentorici doc. art. Ini Bijelić.

NAPOMENA

Dio faktografije preuzet je s Konovog osobnog bloga - *Kon's tone* - koji je objavljen na japanskom jeziku. Za prevođenje s japanskog korišten je *DeepL - deep learning* algoritam često citiran u znanstvenim člancima. Svi referentni podaci provjereni su na drugim izvorima. Na pronađenim citatima rađeno je što manje pretpostavki, te su korišteni većinom kako bi se podcrtao zaključak ili informacija iz drugih izvora.

SADRŽAJ

1. Uvod	5
2. Počeci karijere	6
3. Proces stvaranja filma	9
4. Jedinstven stil montaže	15
5. Analiza filmskih djela	17
5.1 Perfect Blue (1997.)	17
5.2 Millenium Actress (2001.)	23
5.3 Tokyo Godfathers (2003.)	35
5.4 Paranoia Agent (2004.)	37
5.5 Paprika (2006.)	39
6. Žene kao glavni likovi	52
7. Ostavština i zaključak	53
8. Popis literature	61
9. Životopis autora	64

1. Uvod

Značaj djela Satoshija Kona za svijet filma i animacije počiva na snažnoj umjetničkoj viziji, raskošnoj kreativnosti, te istančanom i prepoznatljivom vizualnom, režijskom i montažnom stilu. Kon na inovativan način tretira narativ, bavi se kompleksnim, emocionalno nabijenim temama, uvijek aktualnim i obrađenim na bezvremenski relevantan način, a sve bez žrtvovanja zabavne kvalitete filma. Filmovi su žanrovski vrlo različiti - od trilera, biografije, božićnog filma do znanstvene fantastike - ali kroz sve njih provlače se isti motivi kojima je Kon bio zaokupljen: snovi i java, subjektivnost i stvarnost, život modernih ljudi i utjecaj naglog razvoja tehnologije na njihove živote, te *otaku* (jap. termin za mladu osobu opsjednutu računalima, videoigrama i pop-kulturom, a nauštrb društvenih sposobnosti) kao arhetip.

Dotaknut će se također i anime i manga industrije u kojima je djelovao, njegovi suradnici, izvori inspiracije i odjek u svijetu filma.

Umjetnik govori kroz svoja djela, pa će kroz ista biti i opisan. Bitno je njegov rad pratiti kronološki, jer se radovi nadograđuju i nadovezuju jedan na drugi.

2. Počeci karijere



Slika 1. Satoshi Kon.

„Jednom davno, Satoshi Kon je bio marginalac. Tek jedan od mnogih umjetnika koji se probijao u manga industriji 80-tih. No, talent je oduvijek bio tu i nosio ga. Postavši asistent Katsuhirou Otomou na manga seriji *Akira*, Kon je došao u priliku njegovim stopama ući u anime industriju.“¹

Satoshi Kon, rođen 12. listopada 1963. u Hokkaidu u Japanu, odmalena je pod utjecajem japanske *otaku* kulture i animacije. U srednjoj školi odlučuje biti animator te upisuje studij grafičkog dizajna, gdje nastaje njegova debitantska manga *Toriko*.

Toriko je privukla pažnju Katsuhira Otomoa, poznatog po serijaliziranoj mangi *Akira*, koja je izlazila u časopisu *Young Magazine*, gdje su se i upoznali.² Otomo uzima Kona za svog asistenta i surađuje s njime na *Akiri*. Po završetku studija, Kon piše *Kaikisen* i prvi se put dotiče filma - piše scenarij za Otomoov igrani film *World Apartment Horror*. U ovoj fazi života uči se izrađivati *storyboardove*, što će znatno utjecati na njegov rad.^{3 4 5}

Započinje raditi kao ilustrator *layouta* za *Roujin Z*, animirani znanstveno-fantastični triler čiji je scenarij pisao Otomo.⁶

¹ Animation Obsessive, *The Real History of 'Perfect Blue' and 'Requiem for a Dream'*, <https://animationobsessive.substack.com/p/the-real-history-of-perfect-blue?s=r>

² Sevakis, Justin, Anime News Network, *Interview: Satoshi Kon*, 21.8.2008., <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>

³ Wikipedia, *Satoshi Kon*, https://en.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Kon

⁴ STEVEM, *The Satoshi Kon problem*, 25.8.2020., <https://www.youtube.com/watch?v=9GzZuRMwW4&t=1430s>

⁵ Osmond, Andrew, *Satoshi Kon obituary*, 26.8.2010., <https://www.theguardian.com/film/2010/aug/26/satoshi-kon-obituary>

⁶ Animation Obsessive, *Storyboarding Like Satoshi Kon*, 26.7.2021., <https://animationobsessive.substack.com/p/storyboarding-like-satoshi-kon>



Slika 2. Primjeri Konovih *layouts* za *Roujin Z*.⁷

Od 1993. do 1994. sudjeluje u produkciji *JoJo's Bizzare Adventure* anime serijala i režira jednu od epizoda (ep. 12., *Dio's World – Kakyoin: Duel in the Barrier*).⁸ Ovdje pronalazi suradnike koje će kasnije pozvati na svoj prvi dugometražni režijski projekt - *Perfect Blue*.

„Prva osoba koje sam se sjetio bio je Hideki Hamasu. On je radio originalne crteže za petu epizodu *JoJo's Bizzare Adventure*, prvu epizodu koju sam osobno režirao, i scena koju je stvorio bila je svijetla točka te epizode.“⁹

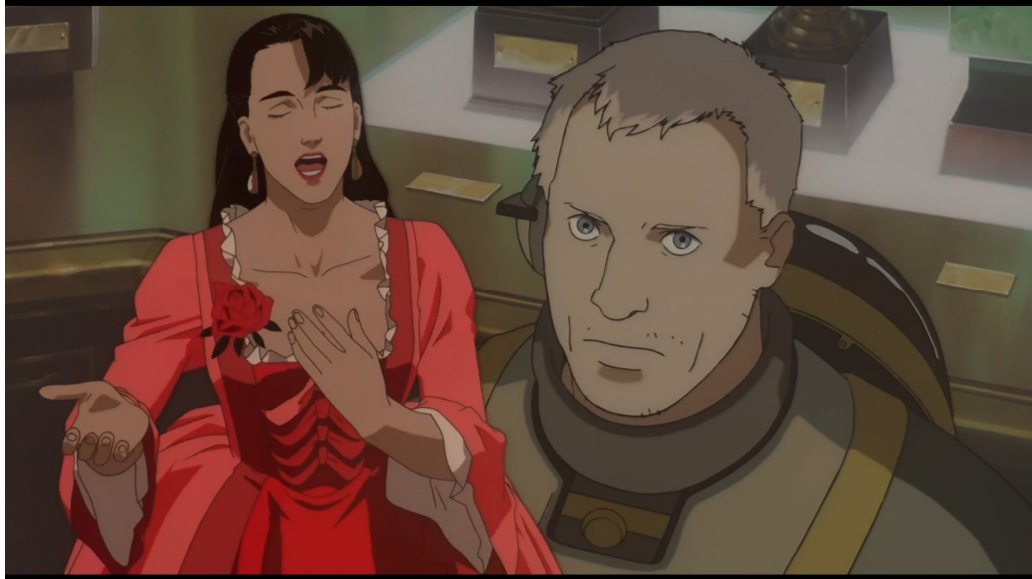
Njegov prvi bitniji projekt je *Magnetic Rose* iz 1995. g., prva od 3 epizode omnibusa *Memories*. Izvršni producent je Otomo, dok je Kon u funkciji scenarista, direktora fotografije i dizajnera seta. Ovdje se po prvi put pojavljuje motiv kojim će biti prožet njegov rad: stapanje stvarnosti i snova.¹⁰

⁷ Catsuka Twitter, 24.8.2020., <https://twitter.com/catsuka/status/1298009480358133762>

⁸ JoJo's Bizzare Encyclopedia, https://jojowiki.com/Satoshi_Kon

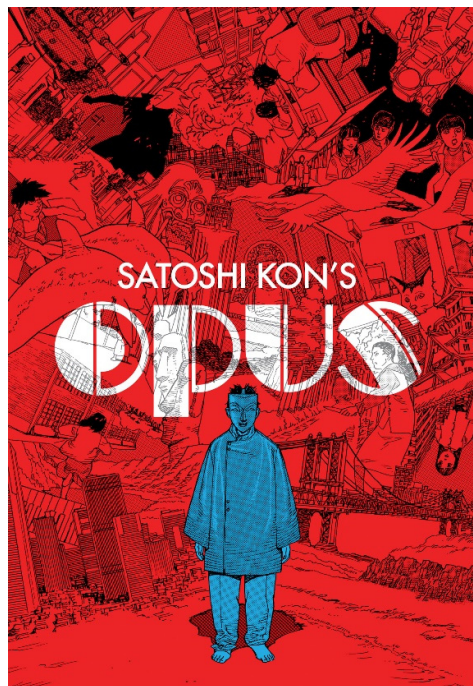
⁹ Kon, Satoshi, *Osobni blog Satoshija Kona „Kon's tone“*, http://konstone.s-kon.net/modules/pb/index.php?content_id=3

¹⁰ Wikipedia, *Memories (1995 film)*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Memories_\(1995_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Memories_(1995_film))



Slika 3. Kadar iz filma *Magnetic Rose*.¹¹

Iste godine također piše mangu *Opus*, koja je njegov prvi metafizički projekt: protagonist i autor mänge dovršava svoju vlastitu mangu, biva usisan u nju i suočen s vlastitim likovima.¹² Metafikcija je element koji će se često pojavljivati u njegovom radu.



Slika 4. Naslovnica mänge *Opus*.¹³

¹¹ Morimoto, Kôji, rež., *Magnetic Rose*, 1995., 18:28

¹² Wikipedia, *Opus (manga)* [https://en.wikipedia.org/wiki/Opus_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Opus_(manga))

¹³ Kon, Satoshi, *Opus*, 1995.

3. Proces stvaranja filma

„Konova jedinstvena perspektiva proizlazi iz toga što je u srcu filmaš koji je istovremeno i odličan animator. Ovo je također usko vezano uz njegovu nevjerojatnu vještinu ilustracije.“¹⁴

Kon je za sve svoje filmove *storyboardove* izrađivao sam. Iako to nije neuobičajeno u anime industriji - npr. Hayao Miyazaki, režiser *Princess Mononoke*, *Howl's Moving Castle*, *Spirited Away*, također često sam *storyboarda* – Konova razina detalja, činjenica da improvizira kako crta¹⁵ i uvida u to kako će finalni proizvod izgledati jest. Listajući kroz njegove *storyboarde* praktički gledamo usporenu verziju filma¹⁶:



Prilog 1. Poveznica na https://twitter.com/ani_obsessive/status/1274303684252504065

[priložena građa: „PERFECT BLUE_STORYBOARD.mp4“]

Usporedba *storyboarda* i finalne verzije *Perfect Blue*

Ovaj proces dozvoljava veliku razinu kontrole nad izradom filma i stvaranje isprepletenih narativa koji su zamršeni, ali koherentni. Njegovi narativi stapaju različita vremena, prostore, snove i javu.

¹⁴ Johnson, Rich, ‘Satoshi Kon, *The Illusionist*’: *Anime Auteur in the Spotlight*, 30.8.2021., <https://www.animationmagazine.net/2021/08/satoshi-kon-the-illusionist-anime-auteur-in-the-spotlight/>

^{15 16} Animation Obsessive, *Storyboarding Like Satoshi Kon*, 26.7.2021. <https://animationobsessive.substack.com/p/storyboarding-like-satoshi-kon>



Slika 5. Storyboard iz filma *Paprika*, scena u Himuroovom stanu.¹⁷

„Kod *Paprike*, storyboardovi su bili muka koja je trajala godinu i pol. U dokumentarnim snimkama iz tog vremena vidimo Kona kako ih crta - na licu mjesta smišlja u kojem smjeru odvesti film, i lovi ideje kako se pojavljuju.“¹⁸

Inspiraciju vuče iz svakodnevnog života i provlači ju kroz hiperbolizirani japanski filter zapadnjačke kulture. Svoju snažnu umjetničku viziju željan je slijediti i po cijenu svađe sa suradnicima.

„Suradivanje sa mnom na mangi koju sam ja napisao zasigurno mu je povrijedila ponos. Svaki naš susret završio bi svađom. Na kraju smo proizveli samo jedan svezak.“ -- Mamoru Oshii (rež. *Ghost in the Shell*, *Angel's Egg*) o suradnji s Konom na mangi *Seraphim*¹⁹

Često vrši velike intervencije na originalni materijal (kao u adaptacijama romana *Perfect Blue* i *Paprika*), o čemu će više riječi biti kasnije. Masaaki Usada, izdavač *Young Magazine* i Konov nadglednik u ranim danima karijere, u intervjuu za film *Satoshi Kon: The Illusionist* kaže:

„Najbitnije kod crtanja je ekspresivnost. Zadivila me snaga njegovih crteža.“²⁰

¹⁷ Fotografija iz storyboarda *Paprike* preuzeta sa <https://halcyonrealms.com/books/paprika-kon-satoshi-storyboard-book-review/>

¹⁸ Animation Obsessive, *Storyboarding Like Satoshi Kon*, 26.7.2021, <https://animationobsessive.substack.com/p/storyboarding-like-satoshi-kon>

¹⁹ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 43:19

²⁰ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 8:09

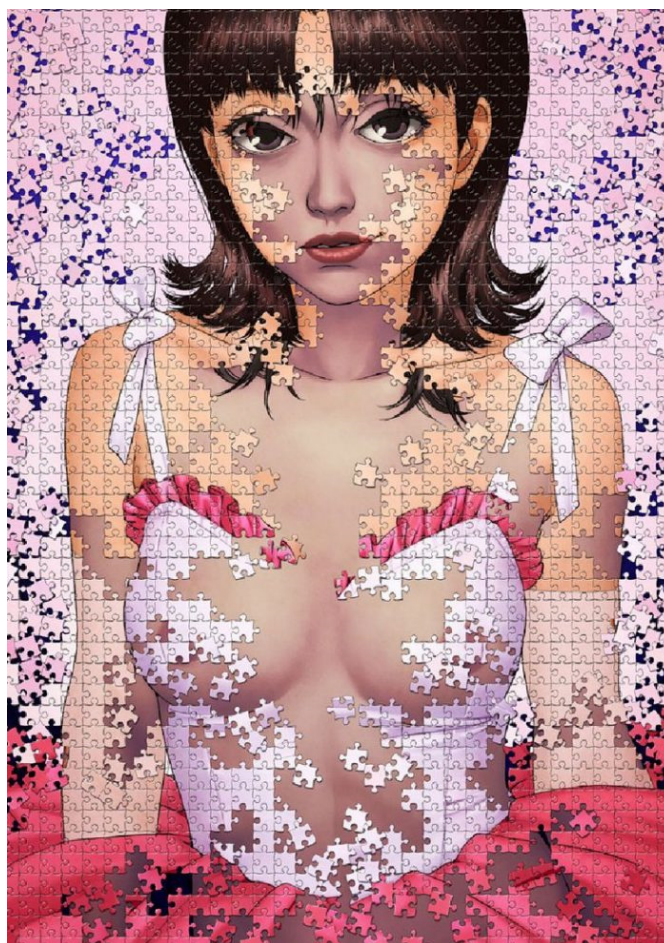


Slika 6. Umjetnost Satoshija Kona.²¹

Slijedi analiza ilustracije (v. slika 7) protagonistice filma *Perfect Blue*, rad Williama Mooa s bloga *Visual Culture*, o načinu na koji se Konovo razmišljanje o izradi crteža prelijeva u način na koji strukturira filmove.²²

²¹ Satoshi Kon, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 202

²² Moo, William, *Satoshi Kon: The Illusionary Artist*, 10.4.2017, <https://visualculture.blog.torontomu.ca/satoshi-kon-the-illusionary-artist/>



Slika 7. Mima, *Perfect Blue*.²³

„Kada su ga pitali otkud mu inspiracija za stvaranje ovog dijela, Kon je odgovorio kako mu je slika slagalice odmah pala na pamet. *Perfect Blue* je triler s elementima misterije, koji polako otkriva istine i laži o Miminom identitetu i njezinim interakcijama sa stvarnošću. Mima gradi dva identiteta: onaj zvijezde i pop-ikone, te onaj glumice. Slagalica je važan koncept pri kritici strukture ovog postera: izgrađena je izgrađena od Mimine persone kao pop-zvijezde. Prikazana u roza naboranoj haljini s baletnom suknjom, Mima-zvijezda je nevina, bezbrižna i jednostavno preslatka. Međutim, dijelovi slagalice sugeriraju da je njezina javna slika puki konstrukt. To je slika koja je izgrađena od prošlih tuđih percepcija, percepcija pojačanih od strane publike koja ju promatra.

S druge strane, pop-zvijezda je tek iluzija onog što je predstavljeno gledatelju, te ne predstavlja Miminu individualnost. Djelomična golotinja nema cilj da eksploatira njezinu tjelesnu seksualnost, već da podcrta njezinu ranjivost kao javne figure. Može se to interpretirati kao Konov pokušaj da posterom prenese potragu za iskrenim identitetom - osjećaj ugodne u vlastitoj koži, umjesto

²³ Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 205

sakrivanja iza moderne odjeće. Pop-zvijezda nije ono što Mima zapravo jest; to je lažan identitet koji su drugi ljudi za sebe konstruirali.“

Zašto je Kon odabrao animaciju kao medij?

„Smatram da je to jedini medij koji mu je odgovarao zato što mu je animacija dozvolila apsolutnu kontrolu nad svojim projektima.“ -- Pascal-Alex Vincent, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*²⁴

Animacija dozvoljava veću slobodu izričaja od igrane forme bez upotrebe veće količine vizualnih efekata, i stoga veću mogućnost manipulacije stvarnošću. Također, stil u animaciji je konzistentan - kada se u svijet koji nam je prikazan miješaju stvarnost i nadrealne pojave, nema nikakvog odstupanja. S obzirom da se Kon u svojim djelima bavi snovima, sjećanjima i pomaknutim percepcijama stvarnosti, na ovaj je način to mogao popratiti iznimnom bogatim vizualnim stilom. U igranoj formi, s druge strane, koja bilježi stvarnost na način na koji ju i mi vidimo, elementi koji nisu dio našeg svijeta prilično jasno odstupaju. Animacija time, u ovom slučaju, dozvoljava veće uranjanje u iluziju i otpuštanje nevjerice. Sam navodi kako preferira animaciju radi mogućnosti brže montaže:

„U animaciji je prisutno samo ono što želim prikazati. Ako bih montirao *live-action* film, bio bi prebrz da bi ga publika mogla pratiti.“²⁵

Kako su elementi grafički stilizirani, sadrže manje informacija, prepoznatljiviji su i brže ih se percipira. Navedeno, u kombinaciji s potpunom kontrolom kako će izgledati svaki kvadrat filma, dozvoljava bržu i efikasniju montažu.²⁶

„Kreatorima animacija dozvoljava luksuz neograničenosti, ali taj luksuz [Kon] je imao zbog Masaoa Maruyama [producent *Perfect Blue/Tokyo Godfathers* i suosnivač *Madhouse* animacijskog studija], koji mu je dozvoljavao da radi što god želi jer je Kona priznavao kao *auteura*.“²⁷

Studio *Madhouse* producirao je sve Konove filmove, te su neki od njihovih najboljih projekata rađeni u suradnji s Konom. *Madhouse* je od Konovih projekata izradio *Perfect Blue* (1997.), *Millennium Actress* (2001.), *Tokyo Godfathers* (2003.), *Paranoia Agent* (2004.) i *Paprika* (2006.). Pod jednim krovom bili su sakupljeni velikani

²⁴ Johnson, Rich, 'Satoshi Kon, *The Illusionist*': *Anime Auteur in the Spotlight*, 30.8.2021., <https://www.animationmagazine.net/2021/08/satoshi-kon-the-illusionist-anime-auteur-in-the-spotlight/>

²⁵ Osmond, Andrew, *Satoshi Kon obituary*, 26.8.2010., <https://www.theguardian.com/film/2010/aug/26/satoshi-kon-obituary>

²⁶ Every Frame a Painting, *Satoshi Kon – Editing Space & Time*, 25.7.2014., <https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>

²⁷ Johnson, Rich, 'Satoshi Kon, *The Illusionist*': *Anime Auteur in the Spotlight*, 30.8. 2021., <https://www.animationmagazine.net/2021/08/satoshi-kon-the-illusionist-anime-auteur-in-the-spotlight/>

japanske animacije, od kojih treba izdvojiti dvojicu: Shinji Otsuka (animator na *Akira*, *Princess Mononoke*, *Millenium Actress*, te sekvenci u bolnici u *Tokyo Godfathers*²⁸) i Toshiyuki Inoue (animator *Ghost in the Shell*, *Akira*, *Paprika*).

Kon je inspiraciju vukao iz raznih filmova, često hollywoodskih ali i šire. Od bitnijih valja izdvojiti:

1. *Brazil* (1985.), režisera Terrya Gilliamama, koji alternira između sna i jave, ne zamara se time da sve što se događa objasni osobito detaljno, i ima vrlo snažna stilska obilježja.²⁹

2. *Twin Peaks* (1990.-1991.), režisera Davida Lyncha

„... *Perfect Blue*ov film-u-filmu *double-bind* igra sličnu ulogu u svojoj priči kao što *Invitation to Love* igra u *Twin Peaksu* (seriji koja je bila vrlo popularna u Japanu).“³⁰

3. *Mulholland Drive* (2001.), također režisera Davida Lyncha, koji se ponaša kao slagalica bez svih dijelova. Unatoč tome što gledatelj neće uhvatiti niti razumjeti sve što se u filmu dogodi, dobit će cjelokupnu sliku o djelu, a elemente koji nedostaju dopunjava sam.

„*Mulholland Drive* Davida Lyncha film je kojega pogledate i razumijete ga samo djelomično. Iako je točno značenje toga što je režiser htio reći na trenutke nejasno, u filmu ima nešto što vam održava pažnju i drži vas zalijepljene za ekran, jer vas zanima što će se sljedeće dogoditi.“ -- Kon o *Mulholland Driveu*³¹

4. *Slaughterhouse-Five* (1972.), režisera George Roy Hilla. Često ga se navodi kao glavni utjecaj na Konov stil montaže.³² „Reže kroz vrijeme“, spaja nekoliko različitih vremenskih perioda i prostora rezovima na pokret, asocijativnim rezovima i paralelnom montažom dvaju različitih vremenskih perioda koji su na neki način komplementarni.

²⁸ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 37:15

²⁹ Pais, Jon, *PAPRIKA: Interview with Satoshi Kon*, 21.10.2006.,
<https://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>

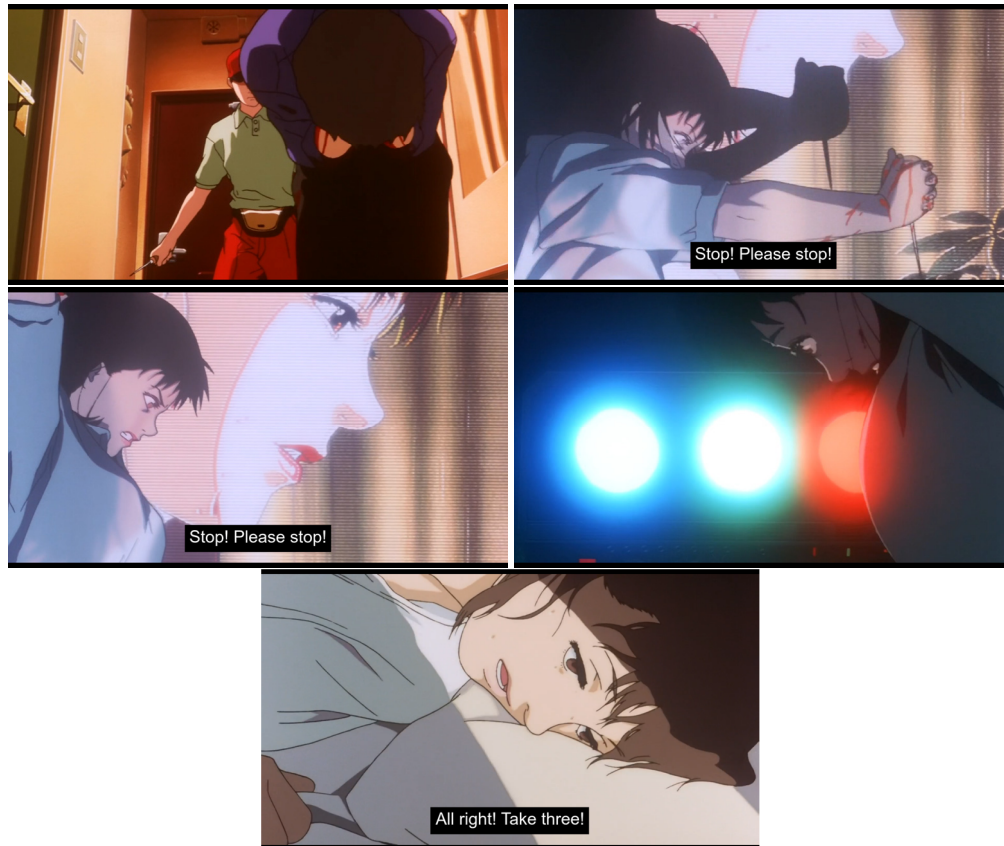
³⁰ Animation Obsessive, *The Real History of 'Perfect Blue' and 'Requiem for a Dream'*,
<https://animationobsessive.substack.com/p/the-real-history-of-perfect-blue?s=r>

³¹ Pressley, Nelson, *Satoshi Kon, Anime's Dream Weaver*,
<https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/06/15/AR2007061500492.html>

³² Madhouse, *Madhouse People File: Satoshi Kon*,
https://web.archive.org/web/20110616212422/http://www.madhouse.co.jp/column/mhpf/mhpf_no035.html

4. Jedinствен stil montaže

Kon ima vrlo prepoznatljiv montažni stil, komplementaran njegovim složenim, isprepletenim narativima, koji često dovode u pitanje je li to što nam je prikazano stvarno i vjerodostojno. Narativi su naizgled linearni, ali krivo navode gledatelja koji ne očekuje da se Kon s njime poigrava. Prostorno i vremenski dezorijentiraju, naglašavaju stanja psihičkih poremećaja, starenja i zaboravljanja, prolaznost vremena, te stapaju snove i javu. Često su postavljeni kao svojevrsne klopke: prikazuje se nešto što izgleda kao stvarnost, samo da bi se potom kamera odmaknula i otkrila da se promatra prizor na ekranu ili filmskom setu.³³



Slika 8. Mima ubija fotografa koji ju je fotografirao nagu; zatim se otkriva da je zapravo na setu; a potom da se budi iz noćne more.³⁴

Pojavljaju se i lažni kontinuiteti (v. slika 9), a sve to gledatelja tjera da počinje propitivati vjerodostojnost onoga što mu je prikazano, što često za sobom povlači i pitanje vjerodostojnosti mentalnog stanja protagonista.

³³ Yalcinkaya, Günseli, *Tracing the legacy of anime giant Satoshi Kon through four key works*, 24.8.2020., <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/50205/1/tracing-legacy-anime-giant-satoshi-kon-four-key-works-perfect-blue-paprika>

³⁴ Kon, Satoshi, rež., *Perfect Blue*, 1997., 56:20



Slika 9. Mimi se zavrti na filmskom setu, onesvijesti se u naručju Rumi, a potom se kadar proširuje i otkriva da Mima više nije na setu već u hodniku s potpuno novom grupom ljudi.³⁵

Konovi filmovi ponašaju se kao slagalice bez svih dijelova. Ne zamara se time da sve bude u detalje objašnjeno ili jasno, ali vješto kroz film drži interes i vodi priču bez da se izgubi glavna narativna linija ili poanta. Također prioritizira osjećaj, emociju određenog trenutka, nad narativnom čistoćom.

„Ako sagledate san u cjelini teško je zaključiti što bi trebao značiti, ali kako vrijeme odmiče mogu se pojaviti značenja u njegovom podtekstu. Filmove koje možete pogledati jednom i razumjeti u potpunosti – to su filmovi koje ne volim. No ako ste u stanju razumjeti 70-80 posto onoga što vam je prikazano i ostaje određeni postotak koji sami morate interpretirati... takve filmove volim. Jedan dio ne razumijete u potpunosti, ali drugi ostaje negdje u vašem srcu.“^{36 37}

³⁵ Kon, Satoshi, rež., *Perfect Blue*, 1997., 1:02:30

³⁶ FSU STUDENT UNION, *Fantasy, Reality, and Interpretation: The Life, Work, and Legacy of Satoshi Kon*, 8.3.2021., <https://union.fsu.edu/movies/blog/SatoshiKon>

³⁷ Goodreads,

<https://www.goodreads.com/quotes/10155956-if-you-look-at-a-dream-overall-it-s-very-difficult>

Analiza filmskih djela

5.1 Perfect Blue (1997.)



Slika 10. Plakat za *Perfect Blue*.

Prvi dugometražni film koji je Kon režirao je *Perfect Blue*. Započet je kao igrana serija, no kako je potres u Kobeu oštetiio filmski studio, daljnja je produkcija prebačena na animaciju.³⁸ ³⁹ Početak radnje upućuje na priču o životu japanskih pop-idola i problemima koji prate tu karijeru, no kako radnja odmiče postupno se pretvara u psihološki horor, u kojem se miješaju fikcija i stvarnost. Protagonistica Mima vidi alternativnu verziju sebe koja se ponaša nadrealno, ali itekako ima utjecaja na stvarni svijet. Dani prolaze, miješaju se, stapaju sa snovima i serijom u kojem Mima glumi.

³⁸ Yalcinkaya, Günseli, *Tracing the legacy of anime giant Satoshi Kon through four key works*, 24.8.2020., <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/50205/1/tracing-legacy-anime-giant-satoshi-kon-four-key-works-perfect-blue-paprika>

³⁹ Wikipedia, *Great Hanshin earthquake*, https://en.wikipedia.org/wiki/Great_Hanshin_earthquake

Otaku arhetip bitan je za razumijevanje ovog filma, jer se on i teme vezane uz njega (opsesija, perverzija, zatvaranje od svijeta i tehnologija koja to omogućava) provlače kroz Konov opus. Inspiracija za *Perfect Blue* dolazi iz *otaku* kulture, uhoditelja i serijskih ubojica – specifično za ovaj slučaj, od stvarnog „*Otaku ubojice*“, koji je nadimak dobio zbog svoje pozamašne zbirke pornografskog i horor videomaterijala, a kojeg su mediji krivo predstavili kao anime i mangu. Slučaj je izazvao masovnu paniku u Japanu 80-tih godina.⁴⁰

Kona nije zanimao koncept novele, te se borio protiv originalnog materijala.⁴¹ Srećom, autor novele po kojoj je *Perfect Blue* rađen (*Perfect Blue: Complete Metamorphosis*, Yoshikazu Takeuchi) sudjelovao je u projektu i bio je otvoren za promjene.

„On (Takeuchi) je voljan raditi promjene u sadržaju za film i prioritizirati napredak filma i njegovu ekipu.“⁴²

Preinake koje su rađene su povećane, te je dio konačne priče originalno Konov. Ovo je zanimljivo usporediti s Otomovom mangom *Akira* koja se također znatno razlikuje od filma, gdje su također rađene velike preinake.

I novela i film bave se komodifikacijom ženske „čistoće“, time što zapravo znači biti „idol“ ili „obožavatelj“, te postavljanjem pitanja jednako relevantnih danas kao i 1991. godine.⁴³ Suparnica iz novele ovdje je svedena na potpuno sporednu ulogu kao glumica u seriji. Glavni negativac je drugačiji - u romanu lik „*Darling Rose*“, a u filmu Mimina menadžerica ili možda čak sama Mima. Najbitnija Konova intervencija ipak je reinterpretacija Mime kao nepouzdanog pripovjedača.

„Takeuchijeva knjiga ne bavi se pitanjem vjerodostojnih i nevjerodostojnih percepcija stvarnosti.“⁴⁴

⁴⁰ Wikipedia, *Tsutomu Miyazaki*, https://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu_Miyazaki

⁴¹ ⁴² Kon, Satoshi, *My Record of War – Battle Blue*, http://konstone.s-kon.net/modules/pb/index.php?content_id=2

⁴³ ⁴⁴ Silverman, Rebecca, *Review: Perfect Blue: Complete Metamorphosis*, 8.2.2018., <https://www.animenewsnetwork.com/review/perfect-blue/complete-metamorphosis/novel/.127445>

Naslovnica je također dobila osvježenje:



Slika 11. Originalna naslovnica romana *Perfect Blue*.

Pojavljaju se metafizijski elementi: Mima promatra razmišljanja svog uhoditelja preko internetske stranice „Mimina soba“, koju piše netko drugi. Mi kao gledatelji nju promatramo kroz prozor njezine vlastite sobe. Lišena privatnosti i pod konstantnim nadzorom menadžera i javnosti, skućena u malenom japanskom stanu u kojem se nalazi akvarij, refleksija njezinog života i otuđenosti.

Život ljudi u vječno promjenjivom modernom svijetu tema je koja se pojavljuje u svim Konovim filmovima.⁴⁵ *Perfect Blue* bavi se životom modernih ljudi, u ovom slučaju oprečnostima javnih i privatnih života javnih osoba, parasocijalnim odnosima, opsesivnošću i opasnostima koje mogu proizići iz prodiranja u privatno. Predviđa mračnu stranu interneta još u njegovim začecima 90-tih godina.

„Suvremeni čovjek natopljen je medijima i postoji kroz medije; njegov mentalni krajolik mješavina je filmova, drevnih mitova, literature, televizijskih programa, memova i slika. Priče nas uvlače i obuzimaju, nisu samo dodatak ljudskom postojanju kojeg upražnjavamo, nastanjuju naš um i strukturiraju našu srž sjećanjima i stvarnošću.“⁴⁶

Ili, pojednostavljeno - stvari koje vidimo, u današnjici najčešće kroz brojne medije, oblikuju nas kao individue. Ovo nas dovodi do još jedne Konu drage teme, a to je identitet.

⁴⁵ Every Frame a Painting, *Satoshi Kon - Editing Space & Time*, 25.7.2014.,

<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>

⁴⁶ Ogg, Keri, *Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi*, str. 163

Mima je kroz život vođena od strane okoline. O karijeri joj odlučuje menadžerica koja kroz nju pokušava proživjeti svoje neostvarene snove; o javnoj percepciji i tome što bi trebala biti kao osoba, odlučuje publika; o imidžu zvijezde odlučuju obožavatelji. O većini stvari u svom životu ne odlučuje sama, i njezin vlastiti identitet joj je nametnut.

„Ja' koji je stvoren od strane nekoga drugoga, neovisno o njenim namjerama. 'Ja' koji je prezentirala publici se odvaja od nje, poprima vlastiti identitet, i postaje savršenije 'ja' nego što je ona sama.“⁴⁷

Njezini identiteti u međusobnom su sukobu. U potrazi za samom sobom gubi se i tone sve dublje u ludilo. Idealizirana verzija nje same počinje je uhoditi, izazivati i omalovažavati. Taj „duh“ zapravo je mračna refleksija *magic girl* arhetipa, svojevrsna ubojita *Mjesečeva Ratnica*.⁴⁸ Do samog kraja filma nije jasno doživljava li Mima psihički slom i duh je zapravo manifestacija njezine tjeskobe, ili je potpuno poludjela i sama čini ubojstva, ili je neprestano u neposrednoj blizini ubojice. Gubi pojam o identitetu, a likovi oko nje, ona sama i sam film preispituju što je stvarno.



Slika 12. Mima i glumica Eri o identitetu.⁴⁹

⁴⁷ Kon, Satoshi, *My Record of War - Battle Blue*, http://konstone.s-kon.net/modules/pb/index.php?content_id=2

⁴⁸ Kiberd, Roisin, *How Perfect Blue predicted a dark age of internet celebrity*, 17.9.2017., <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/37440/1/how-perfect-blue-predicted-a-dark-age-of-internet-celebrity>

⁴⁹ ⁵⁰ Kon, Satoshi, rež., *Perfect Blue*, 1997., 1:17:38

Ovaj konflikt razrješuje se kada se otkrije da je utvara koja ju progona zapravo njena menadžerica Rumi, i potvrđuje se da Mima ne stoji iza ubojstava. Rumi zatvaraju u mentalnu ustanovu, a Mima preuzima kontrolu nad svojim životom. Doktor komentira kako Mima mora biti veoma zaposlena, a ona govori kako više nikad neće vidjeti „nju“ - misleći na utvaru i na menadžericu; medicinske sestre šapuću među sobom je li to doista ona ili ne, aludirajući na njen trenutni uspjeh. Film završava rečenicom:



Slika 13. „Ne, ja sam prava!“⁵⁰

Bitno je spomenuti da dotičnu rečenicu u izvornoj japanskoj verziji ne izgovara Mimina glasovna glumica, već Rumina (što je promaklo izdavaču prilikom lokalizacije zvuka na engleski jezik).

Film je fokaliziran iz perspektive Mime. Dolazi do stilizacije zvuka, slike i montaže, te što film dalje odmiče to je ona ekstremnija. Mima vidi alternativnu verziju sebe koja se ponaša nadrealno, ali itekako ima utjecaja na stvarni svijet. Dani prolaze, miješaju se, stapaju sa snovima i serijom u kojoj Mimi glumi. Kako je već spomenuto, Konovi filmovi se često ponašaju kao slagalice bez svih dijelova - u početku zbunjujući i nedorečeni, no postupno se otkrivaju detalji koji se na kraju savršeno povezuju.

„Gledatelji su naučeni da im se pristupa nježno. Namjerno sam razbio taj obrazac.“^{51 52}

Film ima prividno linearan narativ, no kako se Mimino psihološko stanje pogoršava prostor i vrijeme postaju akronični. Narativ se iskrivljuje, čime prati psihološko stanje protagonistice, na sličan način kao Lynchev *Mulholland Drive* (koji je izašao 5 godina nakon *Perfect Blue*).⁵³ Pojavljuju se začudni događaji, prijelazi i kontinuiteti koji dovode u pitanje vjerodostojnost pripovjedača i onoga što vidimo.

⁵¹ Hrytsai, Yana, *How Perfect Blue Brilliantly Gaslights its Viewers*, 20.6.2022., <https://movieweb.com/perfect-blue-brilliant-gaslight/>

⁵² Perfect Blue internetska stranica, *Interview with Satoshi Kon, Director of Perfect Blue*, 4.9.1998., <https://web.archive.org/web/20120402165610/http://www.perfectblue.com/interview.html>

⁵³ Kiberd, Roisin, *How Perfect Blue predicted a dark age of internet celebrity*, 17.9.2017., <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/37440/1/how-perfect-blue-predicted-a-dark-age-of-internet-celebrity>

Kon za to koristi sljedeće stilske montažne postupke:

1. *Rez na pokret*: u dva ili više kadrova pokazuje se nastavak pokreta, ali se kadrovi često razlikuju prostorno i vremenski iako glume kontinuitet. Ponekad su jasno naznačeni, no često nas prebace u novu scenu i ostavljaju nas dezorijentiranim. Njima također aludira na povezanost radnji, likova, situacija i često na sličnost ili kontrast između stvarne i percipirane ličnosti
2. *Asocijativni rez*: oblik, boja ili zvuk spojenih kadrova usklađeni su na rezu. Pružaju neku vrstu kontinuiteta
3. *Rez na pogled*: lik pogleda na nešto što nije u kadru i rez na subjektivni kadar onoga što lik vidi. Korišten da bi krivo naveo gledatelja tko je prijetnja, kao u dolje prikazanom primjeru:



Slika 14. Rez na pogled.⁵⁴

4. *Elipse*: uvodi nas u scenu ubojstva, preskače visceralne dijelove i vraća se na finalni rezultat
5. *Montažna sekvenca*: pred kraj filma se Mima kompletno gubi. Stapaju se dani, događaji, sjećanja, snovi, stvarnost i njeni strahovi. Ovim se podcrtava mogućnost psihičkog poremećaja i dovodi u pitanje sve što nam je prikazano. Također služi kao uvod u klimaktično finale.

Umjetnički projekti često su odraz njihovih autora, pa se tako animatorica Aya Suzuki u intervjuu za *The Illusionist* osvrnula na *Perfect Blue*:

„Mima je Satoshi Kon. Psihološka tortura kroz koju Mima prolazi tortura je koju je on iskusio u anime i strip industriji.“⁵⁵

⁵⁴ Kon, Satoshi, rež., *Perfect Blue*, 1997., 5:02

⁵⁵ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 17:40

5.2 Millennium Actress (2001.)



Slika 15. Ilustracija za *Millennium Actress*.⁵⁶

„Majstor-režiser Satoshi Kon u svojim je djelima pokušao dočarati kako smo mi svi nepouzdana pripovjedači, jer svijet vidimo iz svoje pozicije u njemu. U *Millennium Actress* Kon nam daje jedan od najboljih prikaza te ideje likom Chiyoko Fujiware, čiju točku gledišta su iskrivili bezbrojni narativi i filmovi u kojima je živjela živote likova kojih je glumila.“⁵⁷

Kon za sljedeći film mijenja tematiku: *Millennium Actress* bavi se starenjem, sjećanjima i ostavštinom. Dvoje dokumentarista dolaze intervjuirati fiktivnu japansku glumicu Chiyoko Fujiwara, koja se već godinama skriva od javnosti u svojoj kući u planinama. Kroz intervju prolaze kroz njen život i filmove u kojima je glumila. Isprepliću se njena sjećanja, povijesni događaji i radnje filmova.

Film se bavi životom modernih ljudi, specifično na ekranu i udaljenih od ekrana,⁵⁸ te služi kao kontrapunkt *Perfect Blue*. Dok je *Perfect Blue* mračna kritika pop-kulture, *Millennium Actress* istu veliča. Oba filma istražuju odnose između ljudi i medija koje konzumiramo, no jedan prikazuje opasnosti tehnologije i opsesivne *otaku* kulture, a drugi je reprezentativni model kulturne osviještenosti i njezinog očuvanja.⁵⁹ *Millennium Actress* slavu prikazuje kao prolaznu i nostalgичnu, a tehnologiju kao nešto pozitivno: Chiyoko Fujiwara ovjekovječena je na filmskoj vrpici, zauvijek u svojim

⁵⁶ Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 87/88

⁵⁷ Johnson, Ally, 'Millennium Actress' and the Legacy of Satoshi Kon, 19.9.2019.,

<https://vaguevisages.com/2019/09/19/millennium-actress-satoshi-kan-essay/>

⁵⁸ Every Frame a Painting, *Satoshi Kon – Editing Space & Time*, 25.7.2014.,

<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>

⁵⁹ McAndrews, Mary Beth, *Satoshi Kon's Otaku: The Dangers of Technological Fantasy*, <https://the-artifice.com/satoshi-kon-otaku-anime/>

najboljim godinama.⁶⁰ *Blue* je noćna mora, dok *Actress* prati logiku snova.⁶¹ *Blue* ispituje što je stvarno, a što ne, dok *Actress* ruši granice između stvarnosti i fikcije. Način na koji film stapa Fujiwarina sjećanja i živote likova koje je glumila može se shvatiti kao doslovna interpretacija doskočice *life imitates art* („život oponaša umjetnost“).

“*Millennium Actress* je oproštajno pismo stoljeću japanske kinematografije.” – William Moo⁶²

Glavna inspiracija bio je *Slaughterhouse-Five* Kurta Vonneguta, koji na sličan način tretira vrijeme i prostor. Oba filma zadržavaju jasnu narativnu liniju, iako su scene van kronološkog reda.⁶³ *Millennium Actress* prati Chiyokoinu potragu za muškarcem kojeg je upoznala u mladosti, ali prioritizira osjećaj nad narativnom čistoćom.

“Ekspresivna sila’ montaže, kada je primjenjena na kreativan način, omogućuje nam da osjetimo istovremenost života, na primjer, fikcionalnih likova koji postoje u istom svijetu.”⁶⁴

Chiyokoin um kolaž je sjećanja i filmova u kojima je glumila, međusobno stopljenih i neodvojivih u umu glumice na zalasku života. Ponavljaju se određeni motivi: ključ za “najbitniju stvar koja postoji” kao glavni motivator (metaforički i doslovno); potres; glasnica sudbine ili Suđenica koja ju progoni; Chiyoko koja pada i netko joj pruža ruku (počevši s čovjekom kojeg traži); potjera za nečime; određeni “glumci” koji ne predstavljaju nužno pojedine osobe, već arhetipove.

⁶⁰ Johnson, Ally, 'Millennium Actress' and the Legacy of Satoshi Kon, 19.9.2019., <https://vaguevisages.com/2019/09/19/millennium-actress-satoshi-kan-essay/>

⁶¹ Kiberd, Roisin, *How Perfect Blue predicted a dark age of internet celebrity*, 17.9.2017., <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/37440/1/how-perfect-blue-predicted-a-dark-age-of-internet-celebrity>

⁶² Moo, William, *Satoshi Kon: The Illusionary Artist*, 10.4.2017, <https://visualculture.blog.torontomu.ca/satoshi-kon-the-illusionary-artist/>

⁶³ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 25:51

⁶⁴ Yacavone, Daniel, *Film and the Phenomenology of Art: Reappraising Merleau-Ponty on Cinema as Form, Medium, and Expression*, str.168



Slika 16. Padanje u dvije različite scene.⁶⁵



Slika 17. Vječna potjera.

⁶⁵ Kon, Satoshi, rež., *Millennium Actress*, 1997.



Slika 18. Zlikovac s ožiljkom.

Suđenica ili glasnica sudbine koja progona Chiyoko, direktna je aluzija na Kurosawin *Throne of Blood*, japansku interpretaciju Shakespearovog *Macbetha*. Vještica s kolovratom pandan je najstarijoj od triju Suđenica koje upravljaju ljudskim sudbinama, u grčkoj mitologiji poznatih kao *Moirai*. U par scena nju i Chiyoko se poistovjećuje – implicirajući mogućnost da je ona zapravo refleksija Chiyokoinih predviđanja o tome kako će sama izgledati pred kraj života.

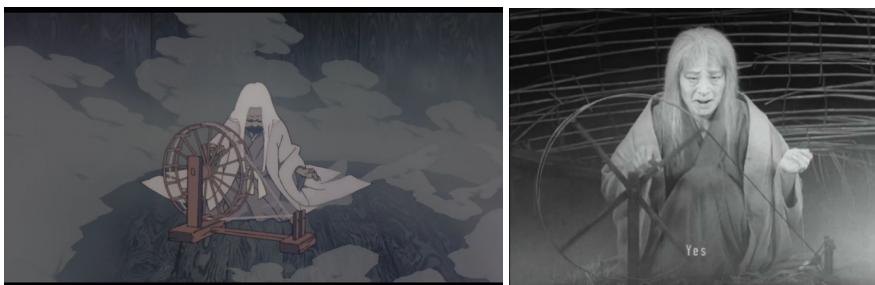


Slika 19. Chiyokoina refleksija pretvara se u Suđenicu.⁶⁶

⁶⁶ Kon, Satoshi, rež., *Millennium Actress*, 1997., 57:00



Slika 21. Suđenica na ilustraciji za *Millennium Actress*.⁶⁷



Slika 22. Lijevo: *Millennium Actress*. Desno: *Throne of Blood*.⁶⁸

Kadrovi podsjećaju na djela Kurosawe i Ozua, ali nijedan nije direktna kopija već aluzija:



Slika 23. Lijevo: *Millennium Actress*. Desno: *Throne of Blood*.

⁶⁷ Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 61

⁶⁸ Kurosawa, Akira, rež., *Throne of Blood*, 1957.

Kon je također napravio plakate za fiktivne filmove u kojima je Chiyoko glumila:



Slika 24. Plakati za fiktivne filmove.⁶⁹

Sama Chiyoko bazirana je na životima japanskih glumica Setsuko Hare i Hideko Takamine.⁷⁰ Kon izbjegava prilagoditi Chiyoko zapadnjačkoj kulturi, te ju odijeva u tradicionalni japanski kimono za novogodišnje proslave.⁷¹



Slika 25. Tradicionalna japanska lepeza s motivima iz Chiyokoinog života.⁷²

⁶⁹ Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 63, 72, 59

⁷⁰ Wikipedia, *Millennium Actress*, https://en.wikipedia.org/wiki/Millennium_Actress

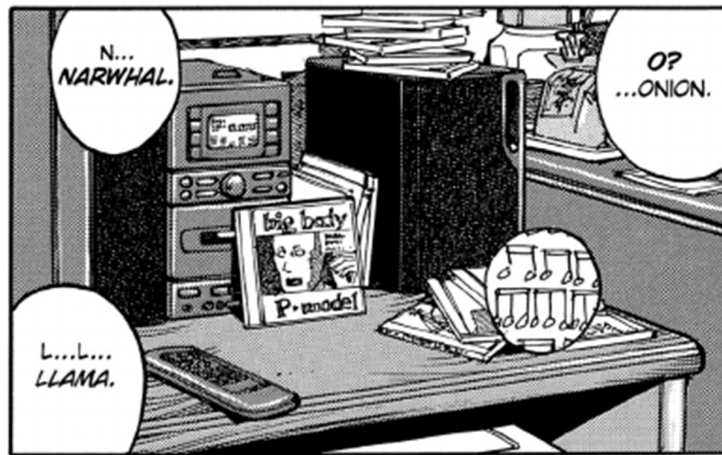
⁷¹ Moo, William, *Satoshi Kon: The Illusionary Artist*, 10.4.2017.,

<https://visualculture.blog.torontomu.ca/satoshi-kon-the-illusionary-artist/>

⁷² Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 55

Kon “reže kroz vrijeme”: spaja nekoliko vremenskih perioda, razina stvarnosti i prostora *match cutovima*, *graphic matchevima*, nastavkom kontinuiteta i radnji godinama kasnije. Unaprjeđuje tehnike korištene u *Perfect Blue*. Chiyoko u svojoj glumačkoj karijeri priziva emocionalno snažne trenutke iz vlastitog života, pa se tako često i likovi pretapaju: gore prikazana scena svade majke i kćeri započinje tako što Chiyoko razgovara sa vlastitom majkom, koja se potom pretvara u glumicu s kojom igra u filmu.

Glazbu je komponirao Susumu Hirasawa, čiji je Kon bio dugogodišnji fan.



Slika 26. Album Hirasawinog benda *P-model* u kadru Konovog *Opusa*.⁷³

Glazba je protkana kroz film, a grube verzije skladbi korištene su već tokom izrade *storyboarda*.⁷⁴

Opet se opet pojavljuje arhetip *otakua*, u liku režisera Genya Tachibana. Opsjednut filmovima i životom i djelom Fujiwara, njegove namjere nisu na prvu čiste.

⁷³ Kon, Satoshi, *Opus*, izdavač: Comic Guys, 1995.-1996., str. 14

⁷⁴ STEVEM, *The Satoshi Kon problem*, 25.8.2020., <https://youtu.be/9GzZuRMwbW4?t=1326>



Slika 27. Genya u svom studiju gleda Chiyokin film kada se desi potres

Kroz film saznajemo da je zapravo dobronamjeran, za razliku od njegovog pandana u *Perfect Blue*. Prilažemo analizu Mary Beth McAndrews, s platforme *The Artifice*:

„Tachibana je zaljubljen u ostarjelu filmsku zvijezdu Chiyoko, i odlučuje o njoj napraviti dokumentarac u produkciji svog filmskog studija - ali to je krinka, i on zapravo to radi jer sam to iznimno želi. Ovaj *otaku* upotrebljava tehnologiju, u ovom slučaju kameru, kako bi 'produbio' svoju opsesiju - ali ne na destruktivan način kao u [Konovim] prijašnjim filmovima. Štoviše, prisutnost kamere osnažuje Chiyoko, i nju se ne seksualizira – suprotnost Mimi iz *Perfect Bluea*.“⁷⁵

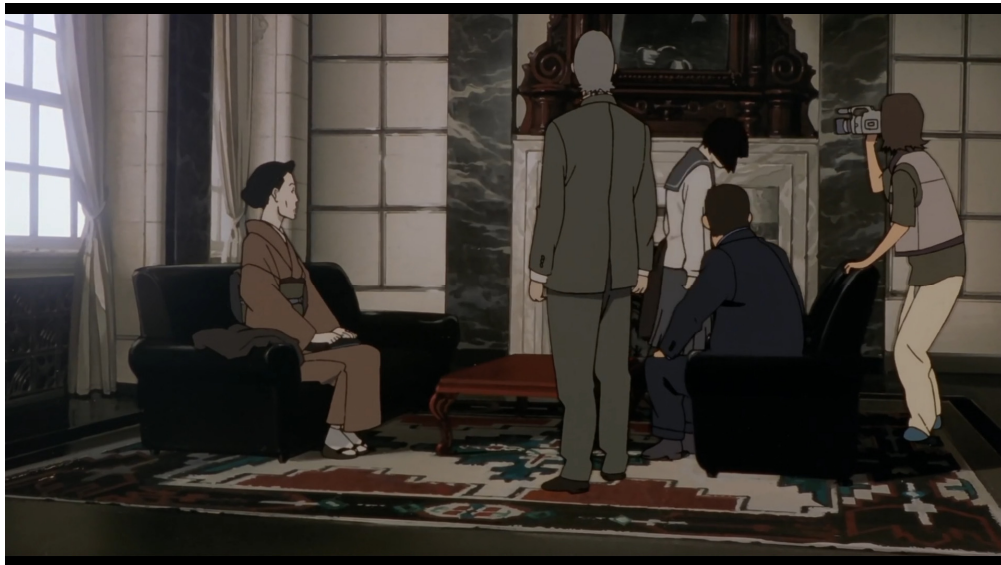


Slika 28. Subverzija *otaku* arhetipa.

⁷⁵ McAndrews, Mary Beth, *Satoshi Kon's Otaku: The Dangers of Technological Fantasy*, <https://the-artifice.com/satoshi-kon-otaku-anime/>

Pojavljaju se metafizijski elementi: ovo je film o snimanju dokumentarca o glumici koja proživljava sjećanja o, među ostalim, filmovima u kojima je glumila. Gledamo filmove u filmovima (plural!). Dvoje filmaša, Tachibana i snimatelj Ida, ulaze u Chiyokina sjećanja, sudjeluju u njima i utječu na njihove ishode. Potres i rušenje filmskog studija na početku filma nešto su što je Kona zateklo u stvarnom životu, i zbog čega je njegov prvi dugometražni režijski projekt prebačen s igranog filma na animirani (v. *Perfect Blue* i spomenuti potres u Kobeu, str. 17.). Također se pojavljuju i beskonačni vizualni citati.

Chiyoko je nepouzdan pripovjedač. U odmakloj je dobi i (kao što pred kraj saznajemo) tik pred smrt, te postupno zaboravlja. Sjećanja se miješaju s filmskim ulogama i povijesnim događajima. Neka su udaljenija, manje detaljna i doslovno izbljedjela.



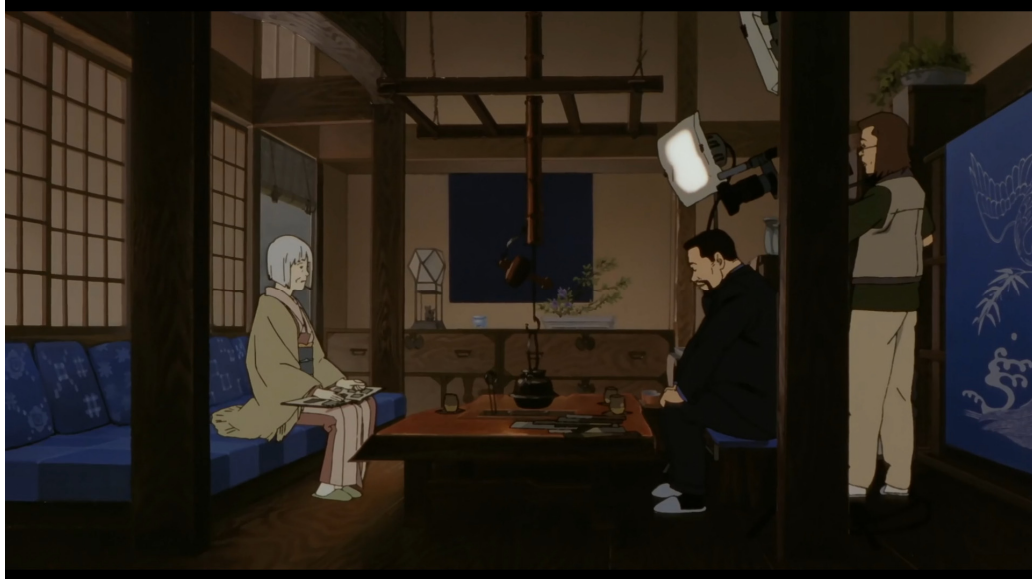
Slika 29. Manjak detalja i boje u sceni rane adolescencije.



Slika 30. Ključno sjećanje upoznavanja žuđenog muškarca, koloristički zasićenije i detaljnije.



Slika 31. Recentnije sjećanje s filmskog seta.



Slika 32. Sadašnjost.

Chiyoko sačinjavaju višestruki identiteti. Za razliku od *Perfect Blue*, persone nisu oprečne, već su fragmenti cjeline. Sve njezine filmske uloge, ono što je nekad bila, i ono što je sada, miješaju se i povezuju. Nemoguće je razaznati njezin pravi identitet, sačinjavaju ga likovi koje je glumila („Suvremeni čovjek je natopljen medijima i postoji kroz medije.“). Slično kao i Mima, zauvijek je povezana s djelima svoje karijere.

Animacijski kritičar Andrew Osmond u intervjuu za *The Illusionist* je rekao:

„Za finalnu rečenicu filma [Kon] je rekao da je to odraz načina na koji on 'progoni' ciljeve u svom životu. Također je rekao da je odnos između junakinje i muškarca kojeg progoni pandan odnosu režisera i savršenog filma kojeg režiser ima u glavi.“⁷⁶

⁷⁶ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 32:28



Slika 33. Slatkogorko finale.

5.3 Tokyo Godfathers (2003.)



Slika 34. Ilustracija za *Tokyo Godfathers*.⁷⁷

Tokyo Godfathers je Konov najkonvencionalniji projekt. Baziran je na 3 *Godfathers* Johna Forda i zapravo je reinterpretacija priče o 3 mudraca, s velikom dozom magičnog realizma. Troje beskućnika pronalazi dijete u smeću i pokušava pronaći njezinu majku, dok u isto vrijeme funkcioniraju kao improvizirana obitelj.

Rano nam se daje do znanja da gledamo igru slučaja i napetost proizlazi iz činjenice da se bilo što može dogoditi.

Film se bavi graničnostima: razlici između prave i posvojene obitelji, ljudima na rubu društva i tankoj granici između katastrofe i čuda. Kon rehabilitira ljude odbačene od društva i daje im priliku da doprinesu. Potiskuje svima poznati sjajni Tokyo, i fokusira se na zabačene sporedne ulice, beskućnička i siromašna naselja koja inače ne vidimo.

Igra se pojmom nuklearne obitelji i biranjem vlastite – tematika dobro poznata u LGBT umjetnosti. Sastavlja jednu takvu obitelj od neočekivanih članova: alkoholičara koji je napustio svoju stvarnu obitelj, trans-žene odbačene od društva, dječake djevojčice koja je pobjegla od kuće (ovdje u ulozi starije sestre), i djeteta pronađenog u smeću.

⁷⁷ Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 99

Glazbu je komponirao Keiichi Suzuki, kompozitor *Earthbound/Mother* serije igara, i ona služi kao ironičan komentar i kontrast melankoliji događanja u filmu.

U svakom djelu nešto je autorove osobnosti, pa se tako suosnivač studija *Madhouse*, Masao Maruyama, osvrnuo na svoje vrijeme na projektu na sljedeći način:

„Jako nas je nasmijavao svaku večer oblačivši se kao žena. Jako je to volio raditi.“⁷⁸

⁷⁸ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 40:10

5.4 Paranoia Agent (2004.)



Slika 35. Ilustracija za *Paranoia Agent*.⁷⁹

Kratko ćemo se osvrnuti na *Paranoia Agent*, seriju od 13 epizoda. Ovdje u začecu vidimo ideje koje će biti dalje razrađene u Konovom trećem dugometražnom filmu - prvenstveno opasnosti moderne tehnologije, utjecaj nje i popularne kulture na pojedinca; kolektivna podsvijest društva; te dva oprečna identiteta unutar iste osobe.

Godine 2000. policija je uhitila sedamnaestogodišnjaka nakon 8 napada bejzbolskom palicom na civile.⁸⁰ Bio je to samo jedan u nizu napada u valu adolescentskog nasilja u Japanu u dvijetisućitima. Iz straha koji je obilježio te godine, nastaje *Paranoia Agent*, cjelovita priča podijeljena u 13 epizoda serije. Serija se bavi životom ljudi u modernom svijetu i opasnostima koje ga prate. Likovi su stjerani u kut i bore se protiv vlastite sudbine, protiv svojih konstruiranih osobnosti, i protiv onoga što zapravo jesu.

Glavni negativac je nadrealan, pojavljuje se u ključnim trenucima i protagoniste napadom (i hospitalizacijom) izvlači iz nepovoljnih situacija, lišava ih odgovornosti i na neki način iskupljuje. Širi se kao virus preko poruka i društvenih mreža i jača svakim spomenom, kao da ga kolektivna paranoja društva manifestira.

Kon često mijenja žanrove, protagoniste i ton pojedinih epizoda. U 10. epizodi ruši 4. zid i prikazuje animacijski tim (animirani, doduše), dio epizode odvija se na nedovršenim animacijskim ćelijama, te na kraju glavni negativac napada člana ekipe.

⁷⁹ Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 61

⁸⁰ BBC News, *Teen bat rampage shocks Tokyo*, 17.12.2000.,

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/1074427.stm>



Slika 36. Probijanje četvrtog zida.

Naglasak je stavljan i na montažu zvuka. Epizode često imaju lajtmotive: određenu glazbenu temu, zvuk telefonske sekretarice, zvukove iz starih filmova ili videoigara.

Lik *otakua* ovdje se pojavljuje više puta - na primjer, pretili klijent opsjednut animeom koji unajmi prostitutku u trećoj epizodi, i osumnjičenik za napade koji se potpuno izgubio u svijetu videoigara.

Susumu Hirasawa ponovno se vraća kao kompozitor i stvara glazbu koju se može opisati jedino kao „maničnu“. Taj ton će se zajedno s tematikom pojaviti i u Konovom sljedećem projektu.

5.5 Paprika (2006.)



Slika 37. Kadar iz filma *Paprika*.⁸¹

Paprika je kulminacija koncepata kojima je Kon bio zaokupljen - snovi i java, *otaku*, samootkrivenje, pojam identiteta i oprečnih persona) - i vrhunac eksperimentalnosti i napokon karijere. Bavi se snovima, težnjama i životom u modernom svijetu, no za razliku od *Paranoia Agent* ima optimističniji pogled na svijet.

Premisa filma počiva na eksperimentalnom uređaju za psihoterapiju, „DC Mini“, koji biva ukraden. On omogućava terapeutima da uđu u podsvijest pacijenata, najčešće kroz snove, promatraju je i po potrebi interveniraju, no granice te tehnologije namjerno nisu definirane. Nepoznati kradljivac modificira uređaj i počinje ga koristiti na zloćudne načine, s gledatelju nejasnim ciljem - za manipulaciju ljudi, za ubojstva i, kako film, odmiče za stapanje snova i kolektivne svijesti svih ljudi u poremećenu noćnu moru kojom on upravlja.

Uz namjerno maglovit narativ o snovima i znanstveno-fantastičnoj tehnologiji, imamo i jasnu priču o detektivu Konakawa Toshimiju, o dvoje znanstvenika, dr. Chiba Atsuko i dr. Kosaku Tokita. To je priča o samootkrivenju i prihvaćanju toga što jesmo.

Film je oda klasičnim holivudskim filmovima, a u njemu se pojavljuju i Konova prijašnja djela.

⁸¹ Kon, Satoshi, rež., *Paprika*, 2006., 57:00



Slika 38. Filmovi u snovima detektiva Toshimia.⁸²

Filmove na koje detektiv nailazi u vlastitim snovima Konove su inspiracije, fiktivni film u kojem je glumila Chiyoko u *Millenium Actress* i sama *Paprika*, a na kraju filma i na Konove u stvarnosti izdane filmove.

⁸² Kon, Satoshi, rež., *Paprika*, 2006., 26:40-26:43



Slika 39. Kadar iz filma *Paprika* s plakatom iz filma *Millenium Actress*.⁸³

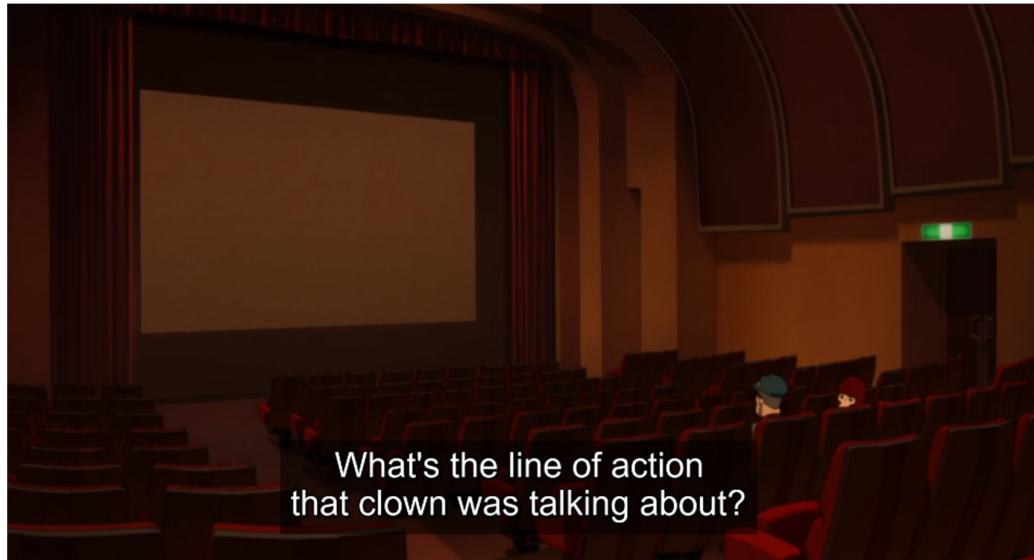


Slika 40. Kadar iz filma *Paprika* s plakatima za *Tokyo Godfathers* i *Millenium Actress*.⁸⁴

⁸³ Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 61

⁸⁴ Kon, Satoshi, rež., *Paprika*, 2006., 1:25:22

Kon se referira i na proces stvaranja filma:



Slika 41. Diskusija o filmu, u filmu.

Čemu sva ta rušenja četvrtog zida? Ona pridonose cjelokupnom dojmu odvojenosti od stvarnosti koji prožima film. Razbija četvrti zid, priča o sebi i režiserovim filmovima, stapa stvarnost, snove, filmove koji postoje i ne postoje, koje gledamo i koju su u izradi, naš svijet i svijet u kojem žive njegovi likovi. *Paprika* je iz navedenih razloga na trenutke zbunjujuća, ali izvedena je na način da gledatelj ne mora razumjeti sve što se događa da bi u njemu uživao. Baš kao i *Millennium Actress*, na trenutke prioritizira vizualni spektakl i emocionalni angažman gledatelja nad narativnom čistoćom.

Kon poistovjećuje internet sa snovima:

„Smatram da internet ima dvije funkcije. Prvu kao alat, kao televizija i telefoni. Ali uz tu funkciju, mislim da internet ima sličnosti i sa snovima. Na primjer: sanjamo noću, ulazimo u ogromno prostranstvo. Internet je potpuno ista stvar. Fanatici se prijavljuju na internet noću. U oba slučaja postoje dva ogromna prostranstva, koja nas odvajaju od stvarnog života.“⁸⁵



Slika 42. Paprika i detektiv u 'chat sobi', prostornoj reprezentaciji internetske stranice na kojoj se često susreću

„...kroz sudjelovanje u 'chat sobama' i internetskim forumima ljudi se oslobađaju dnevne opresije.“⁸⁶

U svijetu snova kroz „paradu“ nam je prikazano kako Kon zamišlja kolektivnu podsvijest i utjecaj popularne kulture, reklama, medija, religije i sličnog na pojedinca.

⁸⁵ ⁸⁶ Pais, Jon, *PAPRIKA: Interview with Satoshi Kon*, 21.10.2006., <https://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>



Slika 43. „Parada“, amalgam snova društva, koja iz svijeta snova ulazi u stvarnost

Za razliku od *Perfect Bluea* koji je bio naručeni projekt, *Paprika* je bila novela koju je Kon želio adaptirati.⁸⁷ *Papriku* je htio izraditi nakon *Perfect Bluea*, ali je stavljena na čekanje zbog problema s budžetom. Kon je otvoreno govorio o utjecaju novele na njegov rad.

„Pročitao sam novelu kad je izašla [1993.], zbog nje sam htio uklopiti ideju stapanja snova i stvarnosti u svoje filmove, pa sam to i napravio s *Perfect Blue* i *Millennium Actress*. Sada sam pretvorio izvor svoje inspiracije u njegov vlastiti film. Time sam zatvorio krug.“⁸⁸

Sam autor novele, Yasutaka Tsutsui, tražio ga je da adaptira *Papriku* u film.⁸⁹

Paprika se bavi životom modernih ljudi u modernom svijetu, specifično njihovim snovima i javom.⁹⁰ Uvodnom sekvencom postavlja se ton za ostatak filma. Vizualno bogat, skoro pretrpan, slijedi logiku snova koju potkrepljuje montažom. Koristi iste postupke kao i u *Perfect Blue* i *Millennium Actress*, te ih dalje vizualno nadograđuje. Rezovima na pokret povezuje nepovezane prostore, radnje i snove. U prvih tri i pol minute filma imamo scene u cirkusu, u džungli, pokušaj ubojstva iz krimića, *slapstick* komediju, psihodeličnu scenu ubojstva, potjere i padanje kroz ništavilo.

⁸⁷ Pais, Jon, *PAPRIKA: Interview with Satoshi Kon*, 21.10.2006.,

<https://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>

⁸⁸ Yalcinkaya, Günseli, *Tracing the legacy of anime giant Satoshi Kon through four key works*, 24.8.2020., <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/50205/1/tracing-legacy-anime-giant-satoshi-kon-four-key-works-perfect-blue-paprika>

⁸⁹ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 40:10

⁹⁰ Every Frame a Painting, *Satoshi Kon – Editing Space & Time*, 25.7.2014., <https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>



Slika 44. Uvodna sekvenca iz filma *Paprika*.

Preispituje identitet glavnog lika kad na njega nasrnu klonovi iz publike.⁹¹



Slika 45. Sekvenca s klonovima.

⁹¹ Mertens, Jacob, *Heroines of Anime: PAPIKA*, 21.9.2016., <https://cinema.wisc.edu/blog/2016/09/21/heroines-anime-paprika>

Kroz film većina likova ima dva lica: jedno javno i jedno privatno, prepuno potisnutih žudnji, prikrivenih tendencija i skrivenih motiva. Oni su naznačeni u stvarnom svijetu, manifestiraju se u svijetu snova, i uz pomoć „DC Minija“ bivaju izvučeni na površinu. Paprika je tako ovdje u ulozi alter-ega dr. Atsuko, bliža *idu* nego njenoj osobnosti iz svakodnevnog života.

„U ego psihološkom modelu psihe, *id* je set nekoordiniranih instinktivnih želja; *super-ego* igra ulogu kritičara i morala; *ego* je organizirani, realni agent koji balansira između instinktivnih želja *ida* i kritičnog *super-ega*.“⁹²

Atsuko je emocionalno suzdržana i promišljena, dok je Paprika ekstrovertirana, intuitivna i djeluje instinktivno. Sloboda koju dozvoljavaju snovi omogućuje Atsuko da se transformira u Papriku, koja je potpuno oslobođena individua, manifestacija dijela osobnosti koju Atsuko potiskuje u stvarnom svijetu. Slična je liku Marie tj. Harumi Chono iz *Paranoia Agent* (ep.3.: Marie je nimfomanski alter-ego inače povučene učiteljice), ali u ovom slučaju persone nisu oprečne. Atsuko Papriku ne odbacuje, već je prihvaća kao dio sebe i surađuje s njom kroz film.



Slika 46. Dr. Tokita s porukom za dr. Atsuko.

„Freud je usporedio *ego* (u odnosu na *id*) s čovjekom na konju: jahač mora upotrijebiti i usmjeriti superiornu energiju svoga konja i s vremena na vrijeme dozvoliti upražnjavanje njegovih poriva.“⁹³

Što je zapravo i način na koji dr. Atsuko koristi Papriku.



Slika 47. Sukob *ida* i *ega*.

⁹² Freud, Sigmund, *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol. XIX, 1999.

⁹³ Freud, Sigmund, *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Volume XIX, *The Ego and the Id and Other Works*.

Film se bavi i samootkrivenjem, pomirenjem s prošlošću i prihvatanjem onoga što jesmo. Troje protagonista prihvati to što jesu i nastave se razvijati kao individue, dok troje antagonista stagniraju i pokušavaju kontrolirati druge i svijet oko sebe kako bi se unaprijedili. Atsuko prihvaća Papriku kao dio sebe, otvara se i dozvoljava da ju osjećaji vode.



Slika 48. Paprika preispituje dr. Atsuko.

Detektiv Kogawa pomiruje se sa svojom prošlošću, smrću svoga prijatelja, odabirom karijere i neriješenim ubojstvom iz prošlosti. On je i sam filmaš, a film koji je snimio u mladosti refleksija je njegovog života i razrješenje, tj. eliminacija, jednog od negativaca - što također predstavlja razrješenje onoga što ga sprječava da nastavi sa životom.



Slika 49. Detektiv u podsvijesti vidi kako sabotira sam sebe.

Dr. Kosaku Tokita opsesivno razvija tehnologiju za koju ima dobronamjerne planove, ali zanemaruje svoju dobrobit, dobrobit ljudi oko sebe i sigurnosne protokole što dovodi do glavnog zapleta u filmu. Do kraja filma prihvaća da mora raditi na sebi, a ne slijepo se posvećivati svojim interesima. U svijetu snova postaje velika robot-igračka, nepromišljenog i eksplozivnog karaktera.



Slika 50. Atsuko preispituje Tokitu.

Njegov asistent, dr. Kei Himuro, koji je ljubomoran na Tokitu, završi kao marioneta glavnog negativca.



Slika 51. O motivaciji sporednih negativaca.

Dr. Morio Osanai, koji je ljubomoran na Atsuko i opsjednut njome, više ne napreduje u svom polju, pa pokušava nju kontrolirati umjesto da radi na sebi i tako napreduje. Arogantan je i željan moći.



Slika 52. Osanaijeva ispovijest.

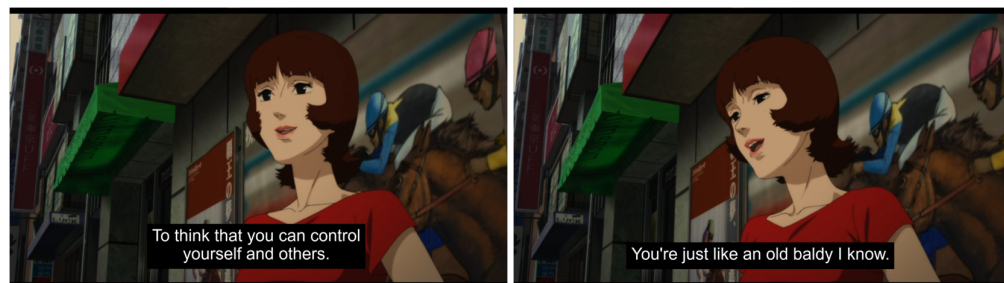


Slika 53. Osanaijev kip u svijetu snova.

Inui Sei-jiroh, predsjednik „Foundation for Psychiatric Research“, u kolicima, star i ogorčen, onaj je koji krade „DC Mini“ u pokušaju da promijeni i kontrolira ljude i svijet oko sebe. Narušava tkanje stvarnosti kako bi se preporodio u funkcionalnom tijelu, i bio bog novoga svijeta.



Slika 54. Inui o kontroli, tehnologiji i snovima.



Slika 55. Paprika o Inui i Atsuko.

Dr. Tokita i dr. Himuro reprezentacije su *otaku* arhetipa, povučeni, djetinjasti, opsjednuti popularnom kulturom i tehnologijom. Tokita shvaća da ne smije dozvoliti da ga njegove opsije obuzmu, dok se Himuro potpuno izgubi u njima i zbog toga umire. U snovima poprima izgled lutke kakvima je okružen njegov životni prostor, a i sam je samo pijun u igri spletki.



Slika 56. Dr. Tokita u uredu.



Slika 57. Stan dr. Himuroa.

6. Žene kao glavni likovi

U svim Konovim dugometražnim filmovima protagonisti su ženski likovi. U intervjuu za *Washington Post* 2007. g. rekao je sljedeće:

„To je moja snažna preferenca, moguće prvenstveno iz komercijalnih razloga. Ja sam muškarac, i ako bi mi glavna figura u filmu bio mladić, bio bih previše upoznat sa njime. Kad je protagonist osoba suprotnog spola, osobno želim saznati više o njoj. Na taj način razmišljam kad stvaram filmove.“⁹⁴

Njegovi ženski likovi snažni su, kompleksni, i nisu opterećeni suvišnom seksualnošću, što često nije slučaj u japanskim medijima. Günseli Yalcinkaya za časopis *Dazed* navodi kako njegova fascinacija intrigantnim ženskim likovima proizlazi iz toga što ga je interesirala *shojo* manga⁹⁵ (tip mange pisan za mlade žene), kao što je *Whispers of the Heart*.⁹⁶

Animatorica Aya Suzuki u *The Illusionist* navodi kako se zapitala zašto Konove junakinje prolaze kroz takvo mučenje. Kad mu je to spomenula i rekla da „način na koji portretira žene nije uvijek lijep“, on joj je odgovorio:

„To je zato što su sve one ja. Ne znam zašto, ali kada sebe predstavljam u filmu...“

To objašnjava već citiranu (na str. 23.) Ayainu izjavu o tome da je Mima iz *Perfect Blue* zapravo Satoshi Kon, a psihološka tortura kroz koju ona prolazi zapravo tortura koju je on iskusio u industriji.

Osvrt na produkciju *Perfect Bluea* na svom osobnom blogu Kon je naslovio sa „Moje zabilješke o ratu – Plava Bitka“.⁹⁷

⁹⁴ Pressley, Nelson, *Satoshi Kon, Anime's Dream Weaver*, 17.6.2007.,

<https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/06/15/AR2007061500492.html>

⁹⁵ Wikipedia, *Shōjo manga*,

[https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Djo_manga#:~:text=Sh%C5%8Djo%20manga%20\(%E5%B0%91%E5%A5%B3%E6%BC%AB%E7%94%BB%2C%20lit,females%20and%20young%20adult%20women](https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Djo_manga#:~:text=Sh%C5%8Djo%20manga%20(%E5%B0%91%E5%A5%B3%E6%BC%AB%E7%94%BB%2C%20lit,females%20and%20young%20adult%20women)

⁹⁶ Yalcinkaya, Günseli, *Tracing the legacy of anime giant Satoshi Kon through four key works*,

24.8.2020., <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/50205/1/tracing-legacy-anime-giant-satoshi-kon-four-key-works-perfect-blue-paprika>

⁹⁷ Kon, Satoshi, *My Record of War – Battle Blue*,

http://konstone.s-kon.net/modules/pb/index.php?content_id=2

7. Ostavština i zaključak

Kon nije bio cijenjen u svojoj branši.

„Prije *Perfect Bluea*, Kon je bio samo još jedan umjetnik u branši – talentiran, ali nepoznat. Čak i nakon tog filma ostao je marginalna figura u Japanu, s relativno kratkim popisom saveznika. Kon nije proizvodio hitove i, riječima suosnivača *Toonamija* Jasona Demarca: 'nisu ga baš voljeli u industriji'.“⁹⁸

Kako bi se privuklo što više publike, *Perfect Blue* je predstavljan kao „debitantski film učenika Katsuhira Otoma.“⁹⁹ Za *Tokyo Godfathers* financije skoro nisu bile odobrene.¹⁰⁰ U intervjuima za *The Illusionist* mnogo se ljudi na Kona osvrće u pozitivnom svjetlu, ali ga se često opisuje kao „osobu s dva lica“ i frazom „*iyana yatsu*“, tj. „neugodan tip“. Producent *Millennium Actress* i *Tokyo Godfathers*, Taro Maki, jednom mu je prilikom rekao da je „osramotio industriju“ jer mu filmovi nisu bili komercijalno uspješni.^{101 102}

Unatoč komercijalnom neuspjehu, Konov utjecaj na svijet filma je nepobitan - ali to se nije uvijek na najbolji način manifestiralo. Anime je u Hollywoodu često tretiran kao sirov materijal spreman za readaptaciju. Uzimane su ideje, priče, često i cijeli kadrovi. Najpoznatiji primjeri „posuđivanja“ su *Ghost in the Shell* (1995.) i *Matrix* serijal (1999.), *Kimba the White Lion* (1966.) i *Lion King* (1994.), i scena nuklearne katastrofe koju je *Terminator 2* (1991.) uzeo iz *Akire*. (1988.)¹⁰³ Satoshijeva djela doživjela su sličan tretman.

Jedan od režisera koji je Kona volio koristiti kao „inspiraciju“ je Darren Aronofsky, za kojega bi se moglo argumentirati da je Konom „inspiriran“ do razine umjetničke krađe. *Requiem for a Dream* (2000.) sadrži kadar-za-kadrom identičnu rekreaciju scene u kadi iz *Perfect Bluea*.

⁹⁸ Animation Obsessive, *The Lost Projects of Satoshi Kon*, 26.8.2022.,

<https://animationobsessive.substack.com/p/the-lost-projects-of-satoshi-kon>

⁹⁹ Wikipedia, *Perfect Blue*, https://en.wikipedia.org/wiki/Perfect_Blue#cite_note-banger3904-21

¹⁰⁰ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 41:35

¹⁰¹ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021.

¹⁰² Animation Obsessive, *The Real History of 'Perfect Blue' and 'Requiem for a Dream'*,

<https://animationobsessive.substack.com/p/the-real-history-of-perfect-blue?s=r>

¹⁰³ Failes, Ian, *Making A Nuclear Apocalypse: How The Iconic Sequence In 'Terminator 2' Was Created*, 3.7.2016.,

<https://www.cartoonbrew.com/classic/making-nuclear-apocalypse-iconic-sequence-terminator-2-created-141209.html>



Slika 58. Lijevo: *Perfect Blue*. Desno: *Requiem for a Dream*.¹⁰⁴

Black Swan (2010.) s *Perfect Blueom* dijeli premisu: obje protagonistice u potrazi za karijernim uspjehom pod pritiskom počnu gubiti razum, halucinirati i okružuje ih smrt. Između ostaloga, sadrži i kadrove refleksije alternativnih persona koje gledaju nazad u protagonisticu...



Slika 59. Gore: *Perfect Blue*. Dolje: *Black Swan*.¹⁰⁵

¹⁰⁴ Aronofsky, Darren, rež., *Requiem for a Dream*, 2000.

¹⁰⁵ Aronofsky, Darren, rež., *Black Swan*, 2010.

... pokretne slike ovještene na zid...



Slika 60. Gore: *Perfect Blue*. Dolje: *Black Swan*.

... ili protagonisticu zaslijepljenu svjetlima pozornice - u kadru *Perfect Bluea* to su svjetla kamiona, ali ona su aluzija na raniji kadar na pozornici:



Slika 61. Gore: *Perfect Blue*. Dolje: *Black Swan*.

Aranofsky nije kupio prava na *Perfect Blue*, suprotno uvriježenom mišljenju.¹⁰⁶ Na Q&A panelu u okviru *Philly Film Fest* 2010. g., poriče *Perfect Blue* kao inspiraciju,¹⁰⁷ no kasnije za *The Illusionist* priznaje da je kopirao scenu u kadi i tvrdi da je pitao Kona za dozvolu koju mu je on navodno i dao.¹⁰⁸ Kon pak u intervjuu iz 2007. kaže da je Aranofskog prozvao zbog kopiranja scene.¹⁰⁹

Inception režisera Cristophera Nolana ima velike sličnosti sa *Paprikom*. U oba se filma se putem eksperimentalnog uređaja za infiltraciju snova ljudima umeću ideje u podsvijest, a i imamo i rekreacije nekoliko sličnih i nekoliko istih kadrova.

¹⁰⁶ Kon, Satoshi, *Osobni blog Satoshija Kona „Kon's tone“*, <https://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/60>

¹⁰⁷ Philadelphia Film Society, *Darren Aronofsky Q & A (And Day Two of Philly Film Fest)*, 18.10.2010., <https://web.archive.org/web/20101115074753/http://filmadelphia.org/blog/?p=793>

¹⁰⁸ Vincent, Pascal-Alex, rež., *Satoshi Kon: The Illusionist*, 2021., 20:38

¹⁰⁹ Animation Obsessive Twitter, 20.8.2021., https://twitter.com/ani_obsessive/status/1428698896197459971

Primjerice, scene u hodniku koje prkose gravitaciji i razumu:



Slika 62. Lijevo: *Paprika*. Desno: *Inception*.¹¹⁰

Scena u dizalu koja predstavlja potisnutu podsvijest, sa zabranjenim katom:



Slika 63. Gornja sekvenca: *Perfect Blue*. Donja sekvenca: *Inception*.

¹¹⁰ Nolan, Christopher, rež., *Inception*, 2010.

Stvarnost napukla kao zrcalo:



Slika 64. Gornja sekvenca: *Perfect Blue*. Donja sekvenca: *Inception*.

Nolan nikad nije javno Kona priznao kao inspiraciju.

„Kon se do kraja svog života mučio sa financiranjem projekata. Čak i nakon dva kritički uspješna filma, financijski uspjeh mu nije polazio za rukom i *Tokyo Godfathers* skoro nije odobren za produkciju. Računa li se kao 'posveta' režiseru, ako kopirate od svog suvremenika koji je znatno manje poznat i uspješan od vas? Kao što je Kon napisao 2001. g. nakon što je upoznao Aronofskog: 'Osjećam se jadno. Tužna je to priča kad je osoba kojoj je napravljena posveta manje poznato ime, slabijeg društvenog statusa i manjeg budžeta kojim raspolaže.'¹¹¹

Pozitivan sentiment o Konovoj uspješnosti i genijalnosti u *The Illusionistu*, od strane ljudi koji su ga besramno kopirali i to poriču, dobiva notu krivo usmjerenog osjećaja krivnje.

¹¹¹ Animation Obsessive, *The Real History of 'Perfect Blue' and 'Requiem for a Dream'*, <https://animationobsessive.substack.com/p/the-real-history-of-perfect-blue?s=r>

Za kraj, podijelio bih jedno osobno iskustvo: *Paprika* je prvi Konov film koji sam gledao, još 2006. godine kad je izašao, u dobi od 11 godina. Ostao je sa mnom od tada, i jedno je od djela formativnih za moj stil montaže, narativa i filmova kakve želim raditi. Oko 2015. godine, nakon što se internet proširio i kada su filmovi postali dostupniji, *googlao* sam autora, tražeći još. Istovremeno sam saznao da postoje još četiri filma i jedna serija na kojima je Kon radio, te da je 2010. godine preminuo. Prvi njegov film koji sam pogledao, također je bio i njegov posljednji. Čudan je osjećaj gledati njegove filmove, otkrivati da mi se svaki iznimno sviđa, a ujedno biti svjestan da novih više neće biti. Njegov finalni projekt je jednominutni animirani film o buđenju i rutini, *Ohayo*. Nedovršen ostaje dugometražni film *The Dreaming Machine*, koji, zbog Konovog hermetičkog načina režiranja nije moguće dovršiti bez njega samog.



Slika 65. Glavni likovi u filmu *The Dreaming Machine*.¹¹²

„Karijera Satoshija Kona bila je kratka. Preminuo je od raka gušterače četiri godine nakon dovršetka *Paprike*, u 42. godini. Doduše, sa samo četiri filma i televizijskom serijom uspio je pomaknuti granice filmskog narativa i stila koji demonstriraju punu snagu medija animacije. [...] Njegovi filmovi ne samo da su eksperimentirali s formom na uzbudljive načine, nego su i pričali priče koje savršeno prate sposobnost animacije da nam pokaže svjetove koji se mogu bezgranično mijenjati, rastopiti i rekonfigurirati. *Perfect Blue* je začeo u početku novog perioda u japanskoj animaciji - zajedno sa radovima kao što su *Akira* (1988.), *Grave of the Fireflies* (1988.), *Ghost in the Shell* (1995.) i *Princess Mononoke* (1997.) – *Paprika* na mnogo načina predstavlja kulminaciju tog perioda. Htjeli bismo samo da je Kon poživio dovoljno dugo da se suoči s nemogućim zadatkom nadmašivanja ovog nevjerovatnog filmskog uspjeha.“¹¹³

¹¹² Kon, Satoshi, *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015., str. 122

¹¹³ Mertens, Jacob, *Heroines of Anime: PAPIKA*, 21.9.2016., <https://cinema.wisc.edu/blog/2016/09/21/heroines-anime-paprika>



8. Popis literature

Animation Obsessive

- *Storyboarding like Satoshi Kon*, 26.7.2021
<https://animationobsessive.substack.com/p/storyboarding-like-satoshi-kon>
- *The Lost Projects of Satoshi Kon*, 26.8.2022.
<https://animationobsessive.substack.com/p/the-lost-projects-of-satoshi-kon>
- *The Real History of 'Perfect Blue' and 'Requiem for a Dream'*
<https://animationobsessive.substack.com/p/the-real-history-of-perfect-blue?s=r>

Animation Obsessive Twitter

- https://twitter.com/ani_obsessive/status/1428698896197459971
- https://twitter.com/ani_obsessive/status/1274303684252504065

Aronofsky, Darren

- *Requiem for a Dream*, rež., 2000.
- *Black Swan*, rež., 2010.

BBC News

- *Teen bat rampage shocks Tokyo*, 17.12.2000.
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/1074427.stm>

Catsuka Twitter

- <https://twitter.com/catsuka/status/1298009480358133762>

Every Frame a Painting

- *Satoshi Kon – Editing Space & Time*, 25.7.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>

Failes, Ian

- *Making A Nuclear Apocalypse: How The Iconic Sequence In 'Terminator 2' Was Created*, 3.7.2016.
<https://www.cartoonbrew.com/classic/making-nuclear-apocalypse-iconic-sequence-terminator-2-created-141209.html>

Freud, Sigmund

- *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol. XIX, 1999.

FSU STUDENT UNION

- *Fantasy, Reality, and Interpretation: The Life, Work, and Legacy of Satoshi Kon*, 8.3.2021.
<https://union.fsu.edu/movies/blog/SatoshiKon>

Goodreads

- <https://www.goodreads.com/quotes/10155956-if-you-look-at-a-dream-overall-it-s-very-difficult>

Jojo's Bizzare Encyclopedia

- https://jojowiki.com/Satoshi_Kon

Johnson, Ally

- *'Millennium Actress' and the Legacy of Satoshi Kon*, 19.9.2019.
<https://vaguevisages.com/2019/09/19/millennium-actress-satoshi-kan-essay/>

Johnson, Rich

- 'Satoshi Kon, *The Illusionist*': *Anime Auteur in the Spotlight*, 30.8.2021.
<https://www.animationmagazine.net/2021/08/satoshi-kon-the-illusionist-anime-auteur-in-the-spotlight/>

Kiberd, Roisin

- *How Perfect Blue predicted a dark age of internet celebrity*, 17.9.2017.
<https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/37440/1/how-perfect-blue-predicted-a-dark-age-of-internet-celebrity>

Kon, Satoshi

- *Millennium Actress*, rež., 1997.
- *Opus*, izdavač: Comic Guys, 1995-1996.
- *Osobni blog Satoshija Kona „Kon's tone“*
http://konstone.s-kon.net/modules/pb/index.php?content_id=3
<https://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/60>
- *My Record of War - Battle Blue*
http://konstone.s-kon.net/modules/pb/index.php?content_id=2
- *Paprika*, rež., 2006.
- *Perfect Blue*, rež., 1997.
- *The Art of Satoshi Kon*, izdavač: Dark Horse Comics, 2015.

McAndrews, Mary Beth

- *Satoshi Kon's Otaku: The Dangers of Technological Fantasy*
<https://the-artifice.com/satoshi-kon-otaku-anime/>

Mertens, Jacob

- *Heroines of Anime: PAPRIKA*, 21.9.2016.
<https://cinema.wisc.edu/blog/2016/09/21/heroines-anime-paprika>

Moo, William

- *Satoshi Kon: The Illusionary Artist*, 10.4.2017.
<https://visualculture.blog.torontomu.ca/satoshi-kon-the-illusionary-artist/>

Morimoto, Kôji

- *Magnetic Rose*, rež., 1995.

Nolan, Cristopher

- *Inception*, rež., 2010.

Osmond, Andrew

- *Satoshi Kon Obituary*, 26.8.2010.
<https://www.theguardian.com/film/2010/aug/26/satoshi-kon-obituary>

Pais, Jon

- *PAPRIKA: Interview with Satoshi Kon*, 21.10.2006.
<https://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>

Philadelphia Film Society

- *Darren Aronofsky Q & A (And Day Two of Philly Film Fest)*, 18.10.2010.
<https://web.archive.org/web/20101115074753/http://filmadelphia.org/blog/?p=793>

Pressley, Nelson

- *Satoshi Kon, Anime's Dream Weaver*, 17.6.2007.
<https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/06/15/AR2007061500492.html>

Sevakis, Justin, Anime News Network

- *Interview: Satoshi Kon*, 21.8.2008.
<https://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>

Silverman, Rebecca

- *Review: Perfect Blue: Complete Metamorphosis*, 8.2.2018.
<https://www.animenewsnetwork.com/review/perfect-blue/complete-metamorphosis/novel/.127445>

STEVEN

- *The Satoshi Kon problem*, 25.8.2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=9GzZuRMwbW4&t=1430s>

Vincent, Pascal-Alex

- *Satoshi Kon: The Illusionist*, rež., 2021.

Wikipedia

- *Great Hanshin earthquake*, https://en.wikipedia.org/wiki/Great_Hanshin_earthquake
- *Memories (1995 film)*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Memories_\(1995_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Memories_(1995_film))
- *Opus (manga)*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Opus_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Opus_(manga))
- *Perfect Blue*, https://en.wikipedia.org/wiki/Perfect_Blue#cite_note-banger3904-21
- *Shōjo manga*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Djo_manga#:~:text=Sh%C5%8Djo%20manga%20\(%E5%B0%91%E5%A5%B3%E6%BC%AB%E7%94%BB%2C%20lit.females%20and%20young%20adult%20women](https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Djo_manga#:~:text=Sh%C5%8Djo%20manga%20(%E5%B0%91%E5%A5%B3%E6%BC%AB%E7%94%BB%2C%20lit.females%20and%20young%20adult%20women)
- *Satoshi Kon*, https://en.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Kon
- *Tsutomu Miyazaki*, https://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu_Miyazaki

Yalcinkaya, Günseli

- *Tracing the legacy of anime giant Satoshi Kon through four key works*, 24.8.2020.
<https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/50205/1/tracing-legacy-anime-giant-satoshi-kon-four-key-works-perfect-blue-paprika>

Yacavone, Daniel

- *Film and the Phenomenology of Art: Reappraising Merleau-Ponty on Cinema as Form, Medium*, str. 168

9. Životopis autora

Fran Blažeković rođen je u Zagrebu 1995. godine, gdje je završio XV. gimnaziju, nakon čega je upisao Arhitektonski fakultet, ali se ubrzo prebacio na Akademiju dramskih umjetnosti i završio preddiplomski studij Montaže. Tijekom studija i radeći uz studiranje sakupio je niz kompetencija iz područja montaže slike i zvuka, animacije i grafike, te odlično barata alatima poput Adobeovih Premiere Pro, After Effects i Photoshopa, Edipusa, The Foundry Nukea, ProTools i Avid Media Composer, FinalCut Pro X i 7, Blackmagic DaVinci Resolve, te OBS Studio. Radna iskustva prikuplja u suradnji na studentskim projektima ADU, na projektima za tvrtke Izvan Fokusa, RTL i NovaTV, te na brojnim honorarnim i volonterskim projektima poput radionica za djecu i mlade. Odlično se služi engleskim jezikom te francuskim jezikom.