

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra Vizuální tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Střihová skladba ve filmech

Satošiho Kona

2023

Elizaveta Evdokimenko



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra Vizuální tvorby

Vizuální a literární umění

Animace a vizuální efekty

Střihová skladba ve filmech

Satošiho Kona

Teoretická část: Střihová skladba ve filmech Satošiho Kona

Praktická část: Animovaný film

Autor: Elizaveta Evdokimenko

Vedoucí práce: BcA. Bc. Matouš Svěrák

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé diplomové práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:

Poděkování

Ráda bych poděkovala panu BcA. Bc. Matouši Svěrákovi za vedení mé bakalářské práce, cenné informace a trpělivost. Děkuji také všem profesorům a vyučujícím na VŠKK. Děkuji také své kolegyni a kamarádce Yaně Kulyk za trpělivost, podporu a víru v náš společný projekt. Děkuji své rodině za velkou podporu a možnost studovat v zahraničí a plnit své sny.

Abstrakt

Cílem této bakalářské práce je prozkoumat stříhovou skladbu v celovečerních filmech slavného japonského režiséra Satošiho Kona. Za svou kariéru Kon vytvořil čtyři filmy a jeden seriál. Jeho dopad na animovanou tvorbu v Japonsku byl významný, a dokonce se Satoši Kon proslavil po celém světě. Jeho filmy jsou známé komplexním vyprávěním, surrealistickými příběhy a silnými ženskými postavami. Skoro ve všech svých filmech Kon mísil realitu s fantazií a rozmazával hranici mezi skutečným světem a fikcí s pomocí stříhové skladby. Satoši Kon vytvořil jedinečný typ stříhu, jako jeden z prvních režisérů anime použil filmovou montáž a používal různé přechody pro spojení dvou záběrů.

Teoretická část je rozdělena na dvě části. V první je definováno, co je stříhová skladba a její význam pro audiovizuální tvorbu, v této části je porovnán stříh ve hraném a v animovaném filmu. K tomu jsou popsány druhy stříhové skladby a přechody, které používal Satoši Kon ve svých animovaných filmech. Dále je uvedena jeho biografie a filmografie. V druhé části je analyzována stříhová skladba celovečerního filmu Satošiho Kona Perfect Blue.

Praktická část této bakalářské práce obsahuje krátký animovaný film. Příběh vypráví o holce, která se přestěhovala do ciziny a prožívá mentální problémy, spojené s náhlou změnou prostředí. Proces výroby filmu se opíral o informace získané z teoretické části práce.

Klíčová slova: Japonská animace, přechody, Satoši Kon, stříhová skladba.

Abstract

The aim of this bachelor's thesis is to study the editing style in feature films by the famous Japanese director Satoshi Kon. Throughout his career, Kon created four films and one TV series, leaving a significant impact on Japanese animation and even gaining global recognition. Kon's films are known for their complex storytelling, surrealistic plots, and strong female characters. In almost all his works, Kon blurred the line between reality and fiction with the use of editing techniques, one of the first anime directors used film montage and various transitions to connect different shots.

The theoretical part of the thesis is divided into two sections. The first section defines what editing is and its importance in audio-visual production and compares editing in live-action and animated films. It also describes the types of editing and transitions that Satoshi Kon used in his animated films and provides a biography and filmography of the director. The second section analyses the editing style in Kon's feature film *Perfect Blue*.

The practical part of this bachelor's thesis includes an animated short film. The story is about a girl who moves to a foreign country and experiences mental problems associated with the sudden change of environment. The film production process relied on the information gathered from the theoretical part of the thesis.

Keywords: Editing, editing transition, Japan animation, Satoshi Kon.

Obsah

0	Úvod.....	8
1	Stříhová skladba.....	9
1.1	Stříhová skladba v animovaném filmu.....	10
1.2	Druhy stříhové skladby.....	11
1.3	Filmová interpunkce a přechody.....	14
2	Biografie Satošiho Kona.....	18
2.1	Původ a studium.....	18
2.2	Počátek kariery.....	19
2.3	Režirování.....	21
2.3.1	Perfect Blue.....	21
2.3.2	Herečka tisíciletí.....	22
2.3.3	Tokijští kmotři.....	23
2.3.4	Posel klamů.....	23
2.3.5	Paprika.....	24
2.3.6	Dobré ráno.....	25
2.4	Poslední slova Satošiho Kona.....	25
2.5	Dreaming Machine.....	26
3	Stříhová skladba v animovaném filmu Perfect Blue.....	27
4	Praktická část.....	38
5	Závěr.....	39
6	Prameny.....	40
7	Sekundární zdroje.....	41
8	Seznam obrázků.....	43

0 Úvod

Pokud v japonské animaci existuje jméno, které dokázalo svou tvorbou opravdu vyniknout, je to Satoši Kon. Za svůj krátký život japonský režisér stihl vytvořit čtyři celovečerní animované filmy a jeden seriál. Konův dopad na svět anime byl významný a jeho díla byla široce chválena pro své inovativní vyprávění a autentický vizuální styl. Filmy Satoši Kona jsou známé svým komplexním a vrstveným vyprávěním, stejně jako využíváním snových obrazů a psychologických témat. Každá jeho práce má unikátní příběh s rozmazanou hranicí mezi realitou a fantazií, kde hlavní hrdinky žijí několik životů: osobní a veřejný, mimo obrazovku a ve filmu, bdění a snění. S pomocí montáže Satoši Kon spojuje tyto životy a stírá hranici mezi sny, vzpomínky, nočními můrami a realitou. Během své krátké kariéry japonský režisér zformoval jedinečný typ střihu, který ovlivnil nejen japonskou animovanou tvorbu, ale i světovou kinematografii. „Kon byl jedním z prvních japonských režisérů, který při tvorbě anime použil filmovou montáž.“¹ Jinými slovy, Satoši Kon přenesl do svých animovaných filmů koncept kamery jako subjektivního pohledu.

Ve své bakalářské práci se věnuji střihové skladbě primárně v celovečerních filmech Satošiho Kona. Okrajově se dotýkám i jiných postprodukčních technik, které mají vliv na střihovou složku jeho animovaných filmů. Cílem mé práce je pochopit přístup ke střihové skladbě ve filmech Satošiho Kona.

Teoretická část mé práce je rozdělená na dvě části. V první definuji, co je střihová skladba, také uvádím její význam pro audiovizuální dílo. Následně popisuji rozdíly ve střihové skladbě hraného a animovaného filmu. K tomu uvádím střihové techniky a přechody, které používal ve svých pracích Satoši Kon, také popisuji jejich definici a funkce. V této části mým primárním zdrojem je kniha *Základy střihové skladby* Josefa Valušáka a *Umění filmu* Davida Bordwella a Kristin Thompsonové. Poté popisuji biografii a filmografii Satošiho Kona. Dále následuje druhá část – analytická, ve které zkoumám střih v prvním filmu japonského režiséra *Perfect Blue*. Součástí bakalářské práce je obrazová příloha, která pomůže lepšímu pochopení probíraných témat a snazší orientaci v obsahu bakalářské práce.

Praktická část bakalářské práce obsahuje krátký animovaný film, ve kterém pokouším napodobit střihovou skladbu Satošiho Kona.

¹ Ivanov, 2001, s. 321.

1 Stříhová skladba

Stříhová skladba je technický, a zároveň kreativní filmový postup, při kterém se jednotlivý záběr spojuje a slučuje s tím následujícím, tímto se vytváří významový celek. Stříh se na této etapě skládá z několika procesů, jako jsou výběr vhodných záběrů, stanovení jejich délky a jejich postupné uspořádání. Poté následuje barevná korekce pro konzistentní vzhled filmu a přidání atmosféry a nálady pomocí barev. Nakonec se vizuální stránka spojuje se zvukovou a vzniká ucelené a samostatné filmové dílo. Jelikož slovo stříh je vnímáno spíše jako mechanický proces podobající se stříhu nůžkami (tak jak se původně stříhali filmové pásy, dokud nevznikly na zjednodušení tohoto procesu počítačové programy), může vzniknout domněnka, že jediná funkce stříhové skladby je ta technická. Ale pokud film je uměním, tak každá etapa jeho tvorby musí vykonávat i tvůrčí funkci. V tvůrčím smyslu proces stříhu je možné nazývat francouzským pojmem „montáž“, který „Sovětské teoretiky používali pro tvůrčí spojování záběrů, poskytující nové významy a pocity [...]“². Avšak v profesionálním slangu termín „montáž“ vyznačuje sled záběrů, které se na sebe nenavazují anebo se významově odlišují. Záběry, které jsou komponované do logického a rytmického celku vyjadřují řady událostí nebo emocí.

Funkční účel stříhové skladby spočívá v souhrnu technik, které nejen spojují jednotlivé fragmenty určité akce do celku, ale také vytvářejí iluzi pravdivosti toho, co se děje ve filmovém prostoru a čase. Tato iluze umožňuje divákovi věřit fikci, vnímat vytvořený příběh a postavy jako realitu a vcítit se do osudu hlavních hrdinů.

„[...] úkolem stříhové skladby není jen „zřetelný a srozumitelný výklad děje a jeho souvislostí“, jak se někdy velice povrchně prohlašuje. Jako každé umění má i film svou poetiku, řeč stylistických figur, podtextů a metafor, umožňující autorovi i divákovi povznést se nad prosté zachycení akcí, dialogů a příběhů do sféry iracionálna, poezie a snů. Pokusit se o „sdělení nesdělitelného“. A právě v tom hraje stříhová skladba naprosto nezastupitelnou úlohu“.³ Jinými slovy stříhová skladba je nejen technickým procesem, ale i složitou formou umělecky tvůrčího myšlení, která souvisí s dramatickou či tematickou strukturou filmu. Filmový stříh může výrazně ovlivnit způsob vyprávění příběhu a emoce, které v publikum vyvolává. Stříhová skladba je jednou z klíčových kreativních rolí v jakékoli produkci.

² Valušiak, 2017, s. 11.

³ Valušiak, 2017, s. 9.

1.1 Stříhová skladba v animovaném filmu

Stříhová skladba v animaci je nápadně podobná tradičnímu střihu v hraných filmech, avšak v některých aspektech se výrazně liší.

Hlavní rozdíl mezi střihem v hraném a animovaném filmu je v tom, kolik kontroly nad výrobou filmu má režisér střihu. Stříhač hraného filmu pracuje již s hotovým natočeným materiálem a může dělat kreativní rozhodnutí o tom, jaké záběry použít a jak je sestříhat. V animaci je stříhová skladba základem celého procesu tvorby, režisér střihu se podílí již na počátečních etapách produkce animovaného filmu. Ken Schretzmann, režisér střihu animovaného filmu *Toy Story 3: Příběh hraček*⁴ v podcastu *The Cutting Room* řekl: „V hraném filmu se nejdřív natáčí a stříhá se potom. V animaci se nejprve stříhá a pak se natáčí.“⁵ Jinými slovy, ve filmech se filmový záznam nejprve natočí a poté se upraví stříhovým režisérem, aby se vytvořilo konečné dílo, zatímco v animaci je proces střihu nedílnou součástí produkčního procesu, probíhající během celého procesu vytváření animace.

Ve filmech stříhač vybere nejlepší záběry z natočeného materiálu a seřadí je do sekvence, aby vyprávěl srozumitelný příběh. Pro vytvoření požadované nálady a tempa filmu stříhač úzce spolupracuje s režisérem a dalšími členy filmového štábu.

V animaci režisér střihu pracuje s kresleným scénářem a animatikem, což jsou vizuální zobrazení příběhu, aby určil sekvenci záběrů a načasování, které má značný vliv na plynulost a rytmus příběhu. Stříhač musí spolupracovat s režisérem a animačním týmem, aby zajistil, že záběry a přechody jsou přesně načasované. K tomu je důležité zachovat konzistentní vzhled animovaného filmu, aby předem byly doladěny barvy, osvětlení a celkový vizuální styl. Zvuk je také podstatnou stránkou ve stříhové skladbě animace. Zvukové efekty, hudba a ozvučení hrají zásadní roli pro ožívování postav a vytvoření nálady a atmosféry.

Stříhová skladba v animaci je jedinečný a komplexní proces, který vyžaduje znalosti v oboru animace, umění vyprávět příběhy a také teoretické a technické dovednosti. Pro střih v animovaných filmech je důležitá spolupráce mezi režisérem, animačním týmem a stříhačem. Práce vyžaduje pečlivou pozornost k detailům. Efektivní úprava animace je zásadní pro oživení příběhu a vytvoření poutavého zážitku pro diváky.

⁴ Unkrich, 2010.

⁵ Burkell, 2012, 4:55.

1.2 Druhy stříhové skladby

Stříhová skladba umožňuje vytvořit příběh a pomocí různých způsobů jeho vyprávění pohybovat prostorem, časem a tvořit tak nové významy. Nejzákladnější a nejběžnější forma stříhu je lineární montáž, která se vyjadřuje v časové návaznosti. „Příběh můžeme vyprávět zcela prostě, řadit fakta, situace a události chronologicky, důsledně dodržovat jednotu akce, často i jednotu místa a času.“⁶ Jinými slovy, v lineární montáži jsou scény a záběry sestříhány tak, aby příběh postupoval chronologicky a logicky, tak jako by se konal v reálném světě. Takový druh stříhové skladby zachovává konzistentní dojem času a prostoru. Příkladem může sloužit scéna z anime Tokijští kmotři⁷, kdy na začátku filmu se bezdomovci hrabají v odpadu a najdou tam dítě.



Obrázek 1. Lineární montáž. Tokijští kmotři [00:03:55 – 00:05:26].

Další častou formou stříhu, kterou můžeme vidět skoro v každém filmu, je paralelní montáž, v níž se spojují dva a více příběhů, tyto příběhy se sebou většinou nespojují, jen je sjednocuje hlavní myšlenka filmu. Souvislost může být prostorová, kde se příběhy odehrávají na stejném místě v různou dobu, anebo časová – oba příběhy se konají ve stejném čase na různých místech. Paralelní montáž se používá ke zvýraznění kontrastu mezi scénami, různými postavami nebo situacemi, aby se vytvořilo silnější vizuální a emocionální působení. Sledování několika dějů najednou formuje u diváka nový zážitek. V Perfect Blue⁸ paralelní montáž se používá pro ukázání reakce fanoušků Mimy na její práci. Například, kluci povídají o seriálu, ve kterém začala hrát Míma, poté se děj znova vrací k její životu.



Obrázek 2. Paralelní montáž. Perfect Blue [00:24:43 – 00:25:14].

⁶ Valušiak, 2017, s. 31.

⁷ Kon, 2003.

⁸ Kon, 1998.

Pokud jednotlivá akce je sledována ze dvou nebo více pohledů, jedná se o křížový střih. „Křížová střih je skladebná forma, při níž jeden dějový proud, odehrávající se v témže čase a v témže prostoru, se rozdělí na dvě složky, které divák střídavě sleduje.“⁹ V této technice jsou scény střídány tak, aby se v určitém okamžiku střihu křížily a navzájem se ovlivňovaly. Křížový střih se často používá v akčních a dramatických scénách, kdy jedna scéna přechází do té druhé, čímž se vytváří napětí a tempo. V anime Tokijští Kmotři hlavní hrdinové jsou na svatbě a najednou dítě začne brečet, Mioke půjde na záchod zabalit dítě do plenek, mezitím Hana a Gin mluví s hostem.



Obrázek 3. Křížový střih. Tokijští kmotři [00:26:15 – 00:27:12].

Zvláštní formou střihové skladby je retrospektivní montáž, která umožňuje divákům sledovat události z minulosti a nahlížet vzpomínky postav. Retrospektivní scény se nazývají flashbaky. Tato technika poskytuje větší kontext a pomáhá lépe porozumět motivaci postav a jejich psychologii. V retrospektivní montáži se většinou používají vizuální a zvukové efekty pro snadnou orientaci v čase. Nejčastěji se pro zdůraznění flashbacků používá barevná korekce. Pokud střih přesouvá diváka k události v budoucnu a vrací zpět do současného děje, můžeme mluvit o flashforward. Retrospektivní montáž charakterizuje dramaturgii celého filmu Herečka tisíciletí¹⁰, v němž celý příběh skáče mezi minulostí, budoucností a současností.



Obrázek 4. Retrospektivní montáž. Herečka tisíciletí.

Nejrychlejší formou střihové skladby je rapid montáž, která spočívá v dynamickém střídání velkého množství krátkých a rychlých záběrů, které nemusejí být logicky navázány. Důležité je, aby tato série záběrů byla spojena motivem nebo tématem. Rapid montáž je

⁹ Kučera, 1964, s. 98.

¹⁰ Kon, 2001.

často synchronizovaná s hudbou nebo zvukovými efekty, aby se vytvořil rytmický a dynamický efekt. Tato forma střihu může být náročná na sledování a může vyvolávat vizuální a emocionální účinky, jako je napětí, chaos nebo dynamika. Příkladem je scéna z filmu *Paprika*¹¹, v níž detektiv měl panický záchvat v autě. Krátké záběry se rychle střídají a opakují pro vytvoření pocitu paniky a ztracenosti.



Obrázek 5. Rapid montáž. *Paprika* [00:34:37 – 00:34:55].

Opakem lineární montáže je asociativní montáž, což je stříhová technika, která spojuje jednotlivé záběry na základě asociací nikoli chronologie příběhu. Asociace může být vyvolaná pomocí různých prvků jako jsou barvy, zvuky, tvary nebo celková atmosféra scény. Asociativní montáž poprvé používal sovětský režisér Sergej Ejzenštejn k vytváření emotivních scén, které působily i bez logického spojení s následujícím záběrem. Tento typ montáže umožňuje divákům větší svobodu v interpretaci a dává možnost vytvořit nové významy, myšlenky a emoce. Ve filmu *Tokijští Kmotři* se asociaci vyvolává scéna, ve které umírá stařec, po ní pak následuje záběr se zastavujícími větráky.



Obrázek 6. Asociativní montáž. *Tokijští kmoři* [00:34:26 – 00:34:30].

Další způsob, jakým je možné manipulovat emocemi diváka, se nazývá Kulešovův efekt. Tento efekt byl pojmenován po slavném sovětském režisérovi Levu Kulešovovi, který v 20. letech 20. století provedl experimenty se spojením několika záběrů. Experiment spočíval v tom, že Kulešov slučoval neutrální záběr koukajícího dopředu muže s jinými záběry, na nich mohl být talíř s jídlem, dítě nebo mrtvá žena. V závislosti na tom, jaký záběr následoval po záběru tváře herce, divák sám interpretoval emoce muže. Tento experiment prokázal, že divák si automaticky přiřazuje vztahy na mezi sebou nesouvisející záběry.

¹¹ Kon, 2006.

Kulešovův efekt se používá k vytváření napětí, zvýrazňování důležitých momentů nebo k vyjádření emocí postav.

1.3 Filmová interpunkce a přechody

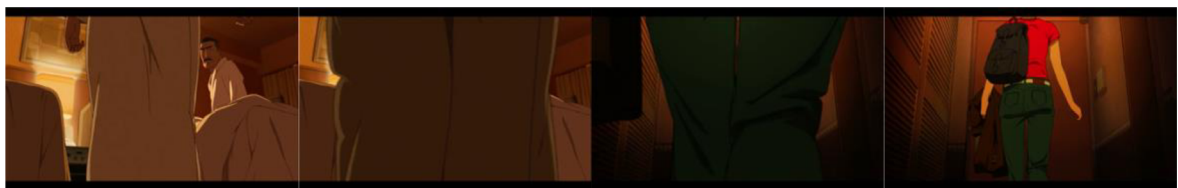
Interpunkce v kinematografii je způsob, jakým jsou mezi sebou odděleny nebo spojeny jednotlivé záběry a scény. Stejně jako v jazyce má interpunkce klíčovou roli při zajištění srozumitelnosti a přehlednosti textu, tak i ve filmu slouží interpunkce k organizaci obsahu a strukturování příběhu. Charakteristickým prvkem filmové interpunkce je spojení záběrů přechody. Nejběžnější z nich je ostrý střih, což je okamžitý přechod z jednoho záběru nebo scény na následující bez použití jakéhokoliv efektu. Ostrý střih se vyskytuje skoro v každém filmu a jiných audiovizuálních dílech.



Obrázek 7. Ostrý střih. *Herečka tisíciletí* [00:37:52 – 00:37:58].

Oproti ostrému střihu motivický střih tvoří mezi dvěma samostatnými scénami společnou tematickou složku. Match cut je přechod, který spojuje dvě scény na základě podobnosti nebo odlišnosti elementů. Například, „úvodní čtyři minuty *Papriky* místní pět snových sekvencí a každá z nich je spojena motivickým střihem“¹². V závislosti na to, jaký prvek spojuje dva záběry můžeme mluvit o třech typech motivického střihu:

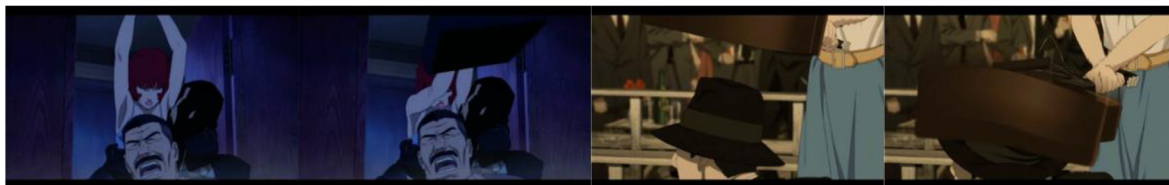
1. Grafický motivický střih (tzv. graphic match cut) – je založen na podobnosti tvarů, objektů, kompozici či barev. Tento střih může být použit jako vizuální metafora a symbolicky spojit dvě scény. Pomocí viditelné transformace divák slučuje dva záběry a chápe, že objekty z různých scén jsou totéž. Grafický motivický střih jde použít pro jednodušší zobrazení skoku v čase, aniž by se divák ztratil v příběhu.



Obrázek 8. *Graphic match cut*. *Paprika* [00:05:39 – 00:05:43].

¹² Every frame a painting, 2014. [online]. [cit. 13.11.2022].

2. Návaznost pohybu (tzv. match on action cut) – v tomto případě je spojovacím elementem pohyb neboli akce. Tento typ střihu vytváří přímou souvislost mezi akcemi v obou scénách.



Obrázek 9. Match cut on action. *Paprika* [00:02:34 – 00:02:36].

3. Zvukový motivický střih (tzv. sound bridge) – přechod z jedné scény na druhou je udělán s použitím stejného zvuku, jinak řečeno se ten zvuk přelije mezi dvěma záběry.

Cílem motivického střihu je vytvořit plynulý přechod mezi dvěma jednotlivými scénami a vytvořit tak mezi nimi metaforické či symbolické srovnání. Pro porušení kontinuity času a prostoru se dá použít poskočný střih (tzv. jump cut), jehož význam je: „[...] když po sobě následují dva záběry téhož objektu, jež nejsou dostatečně rozdílné vzhledem k velikosti záběru a úhlu pohledu, na plátně zaznamenáme skok.“¹³ Poskočný střih se používá k zobrazení plynulosti času, je velmi zřetelný a schválně vyrušuje divákovu pozornost. Tento střih může být užitečný pro zkrácení času a vynechání zbytečných záběrů. V *Perfect Blue* prostřih se používá ve scéně vraždy, právě se scéna vraždy vynechává.



Obrázek 10. Poskočný střih. *Perfect Blue* [00:42:06 – 00:42:21].

Další způsob, jak změnit v syžetu trvání události je použití prostřihu (tzv. cutaway). Na rozdíl od poskočného střihu, prostřih nevynechá část scény, ale nahradí ji jinou sekvencí. Jinak řečeno, záběr přejde na vedlejší situaci nebo detail. Poté se záběr zase vrátí ke hlavnímu ději, kde již uběhl daný časový úsek a situace příběhu se změnila. Prostřih netrvá tak dlouho jako by trvala vyřazená část scény. Příkladem může sloužit scéna ve filmu *Tokijští kmotři*, ve které muž mluví o ženě, kterou hledají hlavní hrdinové.

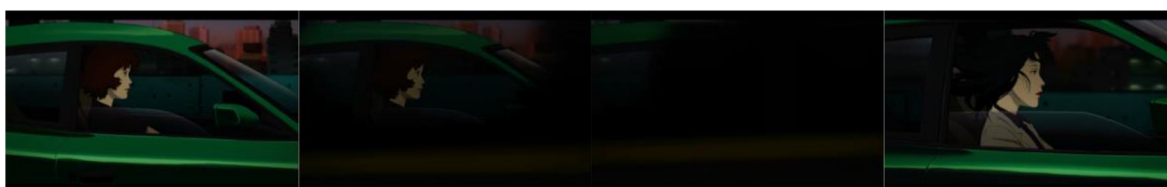
¹³ Bordwell, 2011, s. 332.



Obrázek 11. Prostřih. Tokijští kmotři [00:26:51 – 00:27:04].

Pro spojení dvou záběrů jsou často používané zatmívačky, rozmítačky, prolínačky a stíračky. Při zatmívačce obraz potemní do černa, při rozmítačce se naopak z černá projeví. Je to jednoduchý způsob, jak naznačit divákovi, že film či konkrétní scéna skončila, nebo začala. Případně může divákovi naznačit změnu prostoru a času. Taky existuje jiná varianta tohoto přechodu – vybělení, při níž záběr postupně přechází do bílé. Vybělení se převážně používá jako přechod do snů postavy či její smrti. Prolínačka spojuje dva obrazy tím, že konec prvního záběru pozvolna překrývá začátkem druhého. Při stíračce jeden záběr setře předchozí za pomoci jakési hraniční linie. Tento přechod se v současné době používá zřídka, často jen pro ironické nebo komické účely.

Stíračka se s časem vyvíjela v přechod stíračka objektem (tzv. passing transition), ve kterém se hraniční linií pro přechod na další scénu stala pohybující se postava či zvolený objekt. Kamera se mnohdy může pohybovat přes objekt. Stíračka objektem je mnohem plynulejším přechodem než klasická stíračka, a často se používá pro „schování“ střihu. V Paprice se často používá stíračka objektem ve scénách, kde Paprika se stává Čibou.

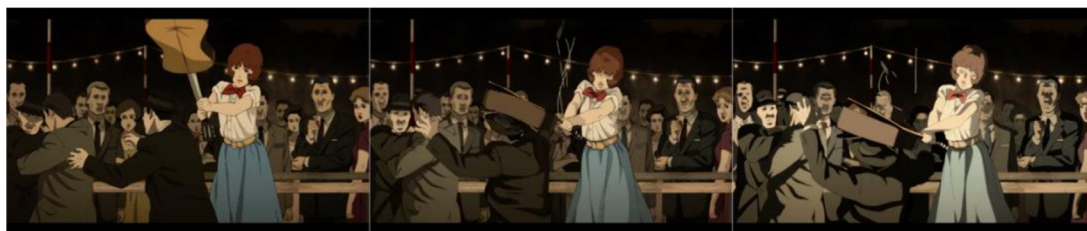


Obrázek 12. Stíračka objektem. Paprika [00:07:46 – 00:07:47].

Předsazení obrazu nebo zvuku (L-cut a J-cut) jsou základní zvukové přechody, které jsou v angličtině pojmenované podle toho, jak vypadají video a audio stopy ve střihovém softwaru. L-cut je přechod, kde zvuk z předchozí scény pokračuje na začátek nové scény, zatímco už divák vidí nové prostředí nebo událost. V J-cut naopak zvuk z nového záběru začne hrát na konci předchozího záběru. Tyto přechody umožňují jejich plynulejší spojení, také vytváří příjemnější přechody a mnohem komplexnější a hlubší smysl.

Pro zvýraznění určitého momentu nebo vytvoření napětí v příběhu jde použít efekt mrtvolka (tzv. freeze), ve kterém se obraz na chvíli zcela zastaví a po krátké pauze se obraz

opět rozjede. Opakem mrtvolky je oživlý obraz, při kterém statický obraz začíná ožívat a hýbat se. Například, v Paprice obraz se zastaví, když postavy někdo vyfotí.



Obrázek 13. Mrtvolka. Paprika [00:02:40 – 00:02:42].

Pokročilejším přechodem je proměna (tzv. morph), který se obvykle používá k zobrazení postavy, která se postupně proměňuje buď ve stárnoucí postavu nebo v příšeru. Tento střih je podobný motivickému střihu, ale je mnohem plynulejší a dává divákovi hned najevo, že původní postava a ta ve kterou se proměňuje jsou stejné. V herečce tisíciletí přechod morph používá naopak k zobrazení, jak stará Čijoko se proměňuje v mladou dívku.



Obrázek 14. Proměna. Herečka tisíciletí [00:20:38 – 00:20:42].

Whip pan nebo také swish pan je specifická kamerová technika, při které se kamera záměrně otáčí rychle na ose x, což vede ke vzniku dezorientujícího efektu rozmazání. Tento efekt se obvykle využívá k vytvoření dramatického nebo akčního přechodu mezi dvěma scénami. V Perfect Blue tento přechod přidával dynamiku scéně vystoupení.



Obrázek 15. Perfect Blue [00:46:44 – 00:46:48].

2 Biografie Satošiho Kona

2.1 Původ a studium

Satoši Kon se narodil 12. října roku 1963 na severním ostrovu Japonska – Hokkaidó, kde strávil své dětství. Kvůli práci otce Konova rodina musela žít mezi dvěma městy – Sapporo, hlavním městem prefektury Hokkaidó, kde se Satoši Kon narodil, a Kuširo, malém přístavním městem. Jako každé dítě, Satoši miloval animované filmy a televizní pořady. Do poslední třídy základní školy Konova rodina bydlela v Kuširo, ale musela se zase přestěhovat do Sapporo, což šokovalo malého Satošiho. S časem si začal zvykat na nové prostředí a mnohdy ve volném čase jezdil na kole nebo četl mangu¹⁴. Avšak se za pár let kvůli otcově práci rodina znovu vrátila do přístavního města. Po náhlém stěhování se Satoši začal chovat jako rebel. Sám o sobě říkal: „Nebyl jsem typicky špatný kluk nebo delikvent. Jelikož jsem neměl problémy se školou, stal se ze mě otravný kluk, který provokoval učitele zdánlivě rozumnými argumenty.“¹⁵

Satoši Kon byl jako teenager vysoký a měl dlouhé vlasy. Výrazně se odlišoval od ostatních kluků, s kterými se ani nechtěl bavit, více ho zajímali holky a dospělí. Říkal, že „[...] holky v pubertě jsou mnohem komplikovanější a dospělejší než kluci.“¹⁶ Zatímco kluci v jeho věku sportovali, Satoši se připojil do uměleckého klubu a manga spolku. Tehdy se Kon spolu s dospělými žáky koukal na populární sci-fi anime Kidó Senši Gundam¹⁷. Kon byl posedlý tímto anime, jako i anime Space Battleship Yamato¹⁸. Dokonce sbíral výstřižky z časopisů, kde bylo o tomto anime zmíněno. Satoši četl převážně holčičí mangu, kde bylo kladeno více důrazu na vztahy mezi hlavními postavami a jejich emoce. Tohle vše ovlivnilo jeho animované filmy, kde protagonisty byly především ženy a vztahy byly mnohem emotivnější a komplexnější.

Na střední škole Satoši Kon pochopil, že se chce živit kreslením a stát se animátorem. Jeho největším snem bylo odstěhovat z Hokkaidó a budovat nový život v Tokiu. V tom ho hodně inspiroval jeho starší bratr Cujoši, který nedokončil střední školu a přestěhoval do Tokia, aby začal úspěšnou kariéru kytaristy (později se Cujoši podílel na tvorbě hudby k anime Akira¹⁹). Satoši řekl „Myslím si, že mít vedle někoho, kdo se živil tím, co rád dělal,

¹⁴ Označení japonských komiksů.

¹⁵ Osmond, 2009, s. 12.

¹⁶ Tamtéž.

¹⁷ Masuda, 1977.

¹⁸ Matsumoto, 1974–1979.

¹⁹ Ótomo, 1988.

dovolilo mi přemýšlet, že bych to také chtěl.“²⁰ Cujoshi motivoval svým příkladem mladšího bratra, a tak se Kon v 19 let dostal na obor grafického designu na Akademii umění Musašino v Tokio.

2.2 Počátek kariery

Během studia na vysoké škole Satoši Kon napsal a nakreslil svou první mangu Toriko²¹, za kterou získal druhé místo v kategorii „Superior Newcomer“ v Tetsuya Chiba Awards pořádaného časopisem Young. Na slavnostním předávání cen se Satoši seznámil se slavným režisérem Cacuhiro Ótomo, známým svou sci-fi mangou Akira²². Kona inspirovaly tvorby Ótomy, zvláště manga Domu²³. Dokonce řekl, že pokud by mohl vytvořit animovaný film podle jakékoliv předlohy, tak to by určitě bylo právě podle Domu. Později adaptoval některé mangy Ótomo v anime Memories²⁴.

Toto seznámení mělo pozitivní dopad na život začínajícího umělce. Kon získal kreativního mentora, a začal svou kariéru v manga průmyslu. Ale navzdory dostání prestižní ceny, pracoval na nižších funkcích jako asistent Cacuhiro Ótomy a také kreslil mangy jiných autorů, dokonce se podílel na tvorbě mangy Akiry. Po absolvování Akademie umění Kon publikoval několik krátkých mang, nicméně neměly velký úspěch. Na začátku 90. let se Satoši stal autorem mangy Kaikisen²⁵, publikované v časopisu Young. V níž se příběh odehrává v přístavním městě. Hlavním hrdinou je mladý kluk Yosuke. Jeho rodina kdysi dávno uzavřela smlouvu s mořskými lidmi – jednou za 60 let dostanou vejce od mořské panny a musí se o něj pečovat, za to mořští obyvatelé žehnají pobřežnímu městu bohatými úlovky ryb. Kaikisen měl úspěch a později byl publikován v jednosvazkovém vydání. Avšak rozsah práce byl velký, Kon měl nakreslit 200 stran mangy jen za tři měsíce. Kromě toho, že pracoval do roztrhání těla, Satoši pil hodně alkoholu. To mělo negativní vliv na jeho zdraví a Kon byl hospitalizován s hepatitidou A.

Po uzdravení se, mu nabídli podílet se na tvorbě nového sci-fi anime Ródžin Z²⁶, napsaného Cacuhirem Ótomem, kde Satoši byl zodpovědný za návrhy pozadí. Od tohoto projektu začala Konova kariéra v anime. I přes to, že byl na nižší funkci, Kon si vybudoval reputaci umělce, který kreslil mizanscény a detaily natolik precizně, jako kdyby se postavy

²⁰ Osmond, 2009, s. 14.

²¹ Kon, 1984.

²² Ótomo, 1982–1990.

²³ Ótomo, 1980–1981.

²⁴ Ótomo, 1995.

²⁵ Kon, 1990.

²⁶ Kitakubo, 1991.

nacházeli v reálném světě. „[...] nejdůležitější je, aby místo vypadalo obydleně, nějak reálně. I vágně umístěné objekty na pozadí musí vypadat, jako by měly minulost a nějakým způsobem se tam dostaly. Jakýmkoliv, ale nikoliv způsobem, že byly kreslené člověkem s tužkou. Například, pokud kreslím špinavý byt, kde někdo nějakou dobu bydlel, pak místa na zdi, kde jsou nalepeny plakáty, by měla být odbarvená.“²⁷ Později i ve svých vlastních filmech Kon velmi detailně kreslil každou scénu, což se stalo výrazným prvkem v jeho tvorbě.

Zvláštní zkušeností pro Satošiho byla práce v rámci hraného filmu *World Apartment Horror*²⁸, ke kterému Kon napsal scénář. Tento film věnoval tehdy aktuálnímu sociálnímu problému rasových vztahů. Poté Satoši adaptoval podle filmu stejnojmennou mangu pro časopis *Young*.

Kolem roku 1992 Satoši Kon poprvé realizoval scénář k příběhu *Magnetická růže*²⁹, který byl zařazen do povídkového animovaného filmu *Memories*, v němž je děj založen na třech sci-fi příbězích, které spojuje téma budoucna. *Magnetická růže* vypráví o skupině astronautů, kteří objeví podivnou opuštěnou loď, která uchovává vzpomínky předchozí majitelky. V tomto příběhu Kon poprvé použil téma spojení reality a fantazie, což bude později klíčovým motivem v jeho vlastních animovaných filmech.

V roce 1993 Satoši Kon kreslil pozadí pro takové anime filmy jako *Run Melos!*³⁰ a *Patlabor*³¹. Poté Kon pracoval nad jednou epizodou anime seriálu *Bizarní dobrodružství JoJo*³², kde se zabýval kresleným scénářem a animací.

Kon spolupracoval s režisérem anime Mamoru Ošii na manze *Seraphim: Wings of 266613336*³³, kde Satoši byl zodpovědný za kreslení a Ošii – za scénář. Manga byla vydávána anime časopisem *Animage*. Bohužel, názory Kona a Ošii se rozdělily a série byla přerušena. Po neúspěšné práci se Kon pustil do tvorby mangy *OPUS*³⁴, v níž je příběh o autorovi mang, který se ocitne ve svých vlastních dílech a musí najít způsob, jak se vrátit do reálného světa. *OPUS* nebyl dokončen kvůli zrušení časopisu, ve kterém manga byla publikována. Po neúspěchu dvou mang Satoši Kon ukončil svou kariéru kreslíře mangy a začal se věnovat tvorbě vlastních animovaných filmů.

²⁷ Interview with Satoshi Kon, Director of Perfect Blue, 1998. [online]. [cit. 02.03.2023].

²⁸ Ótomo, 1991.

²⁹ Morimoto, 1995.

³⁰ Ósumi, 1992.

³¹ Ošii, 1993.

³² Eiži, 1994.

³³ Ošii, 1995.

³⁴ Kon, 1995–1996.

2.3 Režírování

Satoši Kon chtěl vytvořit něco nového a odlišného od ostatních anime. „[...] většina animovaných filmů jsou extrémně stejné. Existuje jen jedna tradice, jeden filmový styl a jedna sada nástrojů. V manze máme hodně různých žánrů – od dětských komiksů až po materiály kreslené převážně pro dospělé [...]. Ale přijde mi, že anime není skoro nic jiného než sci-fi roboti a krásné holčičky, a po chvíli to prostě začne nudit.“³⁵

Kon našel inspiraci v hraných filmech. Již od studentských let se Satoši rád díval na různé hrané filmy, většina z nich byla natočena v Americe – hollywoodské filmy měly velký vliv na jeho vizuální styl. Pokaždé když se díval na jakýkoliv film, Kon hledal různé prvky ve scénách jako reference pro kreslení mangy. Ve svém blogu Satoši popisoval své dny následovně: „Spal jsem, vstával jsem, večer jsem se počínal dívat na filmy a pít. Celou noc jsem pil a sledoval filmy. Když jsem byl střízlivý, dělal jsem si při sledování poznámky, ale poté jsem pil více než pět litrů alkoholu.“³⁶

Některé filmy značně ovlivnily Konovy animované filmy. Obzvláště měl rád filmy režiséra Terry Gilliana, tři jeho nejoblíbenější byly *Zloději času*³⁷, *Brazil*³⁸ a *Dobrodružství Barona Prášila*³⁹. V těchto filmech se mísila realita se sny, a stejné téma je možné vidět v některých filmech japonského režiséra. Film *Jatka č. 5*⁴⁰ značně ovlivnil anime *Kona Herečka Tisíciletí*, v obou filmech je nelineární vyprávění a příběhy skáčou časem i prostorem. Satoši použil podobné přechody pro snadnou orientaci v časových liniích, zvláště motivický přechod.

Kromě hraných filmů Satošiho inspirovaly díla japonských spisovatelů, jako je například Rjotaro Šiba (jeho díla měly velký dopad na Konův osobní vztah k Japonsku), Haruki Murakami, Jasutaka Cucui (podle jeho novely *Paprika* Satoši Kon adaptoval stejnojmenné anime) a další.

2.3.1 Perfect Blue

V roce 1997 Satoši Kon debutoval s animovaným filmem *Perfect Blue* v žánru psychologický thriller. Příběh byl adoptován podle stejnojmenné povídky Yošikaza Takeučiho. Původně adaptace měla být hraným filmem, ale kvůli ničivému zemětřesení v

³⁵ Interview with Satoshi Kon, Director of Perfect Blue, 1998. [online]. [cit. 05. 03.2023].

³⁶ Osmond, 2009, s. 17.

³⁷ Gilliam, 1981.

³⁸ Gilliam, 1985.

³⁹ Gilliam, 1988.

⁴⁰ Hill, 1972.

Kóbe bylo natáčení přerušeno. Kvůli nižšímu rozpočtu se autoři obrátili na anime studio Madhouse, a tak Satoši Kon dostal možnost režírovat své první celovečerní anime. Kon nikdy nečetl originální povídku Perfect Blue a původní scénář na něj neudělal žádný dojem. Takže pracoval pod podmínkou, že změní scénář podle sebe. V rozhovoru Kon popisuje tuto situaci takto: „Řekl jsem: „Pokud se chcete držet tohoto scénáře, nechci tento film režírovat. Ale pokud souhlasíte s tím, že udělám změny, tak to udělám.“ Byli s tím v pohodě, a přijal jsem práci. Jen chtěli zachovat tři prvky příběhu – idol, horror a stalker. Jinak jsem mohl provést jakékoliv změny.“⁴¹

Protagonistkou je Mima Kirigoe, vokalistka idolové skupiny. Mima opustí dobře rozjetou kariéru zpěvačky, aby se stala herečkou. Od tohoto rozhodnutí se její svět začíná bláznit. Dozvedí, že někdo vede blog od její jména a popisuje každý její krok, s čehož dostává pocit, že ji někdo sleduje. Musí zahrát v traumatické scéně znásilnění, avšak její psychika nevydrží a rozštěpí se na dvě osobnosti. Kolem ní se dějí vraždy a Mima nerozumí, co je realita a nechápe, jestli je doopravdy skutečná.

Perfect Blue ukazuje jak se hranice mezi realitou a fantazií stírají a jak média mohou ovlivnit osud člověka. Satoši Kon dokonale mísí iluze se skutečným životem a za pomoci stříhové skladby pohlcuje diváka do tohoto světa šílenství.

2.3.2 Herečka tisíciletí

Po velkém úspěchu nejen v Japonsku, ale i v zahraničí Kon začal pracovat nad dalším animovaným filmem. Hlavní inspiraci pro něj byl koncept z malířství Trompe l'oeil⁴². V rozhovoru Satoši Kon řekl: „Poté, co jsem přemýšlel o tom, jak natočit film typu Trompe l'oeil, vytvořil jsem hlavní postavu herečky. Její skutečný život a filmy, ve kterých hrála se mezi sebou prolínají.“⁴³ V roce 2001 studio Madhouse vydává anime Herečka tisíciletí, příběh o věčně běžící ženě.

Efekt Trompe l'oeil se vytváří tím, že se několika příběhů mezi sebou prolíná a jakoby vytváří dějovou hloubku. Příběh, který rámuje celý film vypráví o režisérovi, který natáčí dokumentární film o slavné herečce Čijoko Fudzivara. Herečka začíná vyprávět o svém životě od samého dětství do odchodu do důchodu, příběh přesouvá diváka do dalších dimenzí. Její příběh se mísí se scénami z filmů, ve kterých hrála hlavní role. Jednou z hlavních motivů anime je láska. Čijoko v dětství potkala malíře, kterému pomohla schovat

⁴¹ Mes, 2002. [online]. [cit. 10.03. 2023].

⁴² Iluzivní malba, která vytváří dojem trojrozměrného objektu nebo prostoru.

⁴³ Comments from interview with dreamworks dvd producer, 2010 [online]. [cit. 13.03.2023].

se od fašistické vlády. Zamiluje se do něj, ale on musel schovávat dále. Aby mohla cestovat a najít ho tak se Čijoko stala herečkou. V každém svém filmu běží skrz čas a prostor, aby dohnala milujícího muže. Zde se minulost mísí se současnost, jako kdyby Čijoko cestovala časem.

Herečka tisíciletí je hluboký a emotivní animovaný film, který pohltí diváka svým unikátním a komplexním příběhem. V tomto filmu Satoši Kon vytvořil mnohvrstevní příběh, v němž se prolíná život a filmová fikce. Herečka tisíciletí se vztahuje k japonským tradicím, historii a také je odkázána ke klasické japonské filmové tvorbě.

2.3.3 Tokijští kmotři

Po premiéře Herečky Tisíciletí Kon hned přistoupil k práci nad dalším animovaným filmem a v roce 2003 na svět vyšlo celovečerního anime Tokijští kmotři, odlišující se od jeho ostatních filmů. Příběh je velice realistický a nemísí se s fikcí. Satošiho inspirovalo Tokio a velký počet bezdomovců v Japonsku. V rozhovoru pro časopis Times Kon řekl: „Moje nápady pro film pocházejí ze světa, ve kterém žiji. Když jdu po ulici, vidím bezdomovce. Začal jsem se divit, proč se neobjevují ve filmech. Přijde mi to jako očividné téma.“⁴⁴

O Vánocích tři bezdomovci – transvestit Hana, alkoholik středního věku Gin a uprchlice z domova Miyuko – při hledání dárků v popelnicích nacházejí opuštěné novorozené dítě se vzkazem a klíčem. Hana odmítá odnést dítě na policii a rozhodne, že oni sami najdou pravé rodiče a tím tak zabrání umístění dítěte do dětského domova. Po řadě dramatických setkání, nečekaných událostí a náhod se trio skoro vzdává své mise, ale nakonec najdou rodiče a vrátí jim jejich ztracené dítě.

Navzdory tomu, že se Tokijští kmotři značně liší od jiných filmů Satoši Kona, příběh je originální, dramatický, a zároveň komický. I přesto, že v tomto filmu není tak zřetelná hranice mezi realitou a fantazií, je zde tou samou fantazií zázračná shoda okolností, která se stává hlavním hrdinům, aby mohli vykonat svou misi.

2.3.4 Posel klamů

V roce 2004 Satoši Kon vydává seriál Posel klamů. V rozhovoru pro Gamestar Kon řekl: „Jedním z důvodů, proč jsem se rozhodl udělat Posel klamů, bylo to, že jsem měl mnoho nápadů, které bych chtěl vyjádřit. Chtěl jsem také prozkoumat možnosti „televizního seriálu“, [...]. Zaměřoval jsem o zajímavou kvalitu, kterou může poskytnout pouze televize.

⁴⁴ Osmond, 2009, s. 59.

[...] Chtěl jsem, aby třináct dílů měly svůj odlišný rys, ale zároveň aby společně vyprávěly příběh.⁴⁵

Děj se koná v malém městě za Tokiem, ve kterém chlapec na kolečkových bruslích praští zlatou baseballovou pálkou mladou návrhářku hraček Tsukiko Sagi. Chlapec začne pravidelně napadat náhodné oběti ve městě, zatímco detektivové, přidělené k tomuto případu začnou pátrat po klukovi a hledat jeho motiv. Obyvatelé města začnou trpět strachem a úzkostmi.

Každý epizoda Posla Klamů ukazuje nový a samostatný příběh, v němž se objevují různé postavy, jejich životy jsou jakýmsi způsobem spojeny s chlapcem se zlatou pálkou. Konův televizní seriál má psychologicky napínavý a surrealistický charakter, podobný animovaným filmům Perfect Blue a Paprika.

2.3.5 Paprika

V Paprice – v posledním celovečerním anime Satošiho Kona – se příběh odehrává ve snovém světě. Zde je vše proměnlivé a iracionální neboli má svou zvláštní logiku snění. Stěny se hýbají a praskají, lidé se přetvářejí ve sfingy, mořské panny a motýly. Příběh nebyl vlastním nápadem Kona, ale adaptací stejnojmenné knihy známého japonského spisovatele Jasutaka Cucui. Režisér chtěl adaptovat Papriku již po premiéře Perfect Blue, ale nevyšlo to kvůli nedostatečnému financování. Jen po několika letech sám Cucui nabídl režisérovi použít jeho nejpopulárnější knihu jako předlohu pro další celovečerní film a dovolil mu vyprávět příběh po svém. V roce 2006 vyšel film Paprika.

Děj se soustřeďuje na převratný přístroj DC Mini, který vědcům umožňuje vstupovat do lidských snů a sledovat je. Hlavní hrdinou je psychiatrička Atsuko Čiba, která využívá pokročilou technologii ke studiu lidské mysli. Atsuko má ještě své druhé já, pod nímž vystupuje jako detektivka Paprika – mladá holka se zrzavými vlasy, která žije ve světě snů a používá zmíněnou inovaci k psychické léčbě. Jeden z jejich pacientů je detektiv Tošimi Konakawa, jehož pronásleduje opakující se sen. Jednoho dne někdo ukradne tři prototypy DC Mini. Atsuko Čiba a její kolegové se je vydají hledat poté, co se městem přezene vlna psychické nevyrovnanosti.

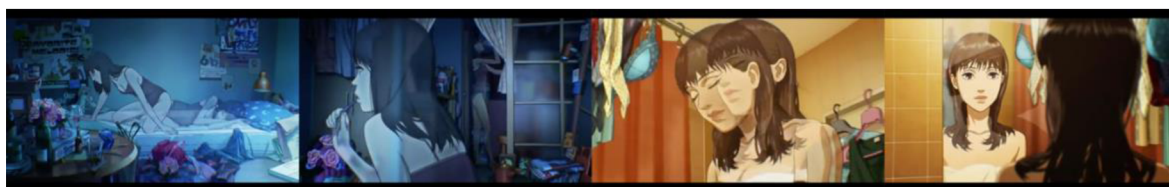
Film Paprika touží vizualizovat sny člověka a ukázat, jak je podvědomí ovlivňuje. Paprika je vrcholem tvorby Satošiho Kona, neboť jeho předchozí díla nachází podobné

⁴⁵ Molloy, 2004. [online]. [cit. 20.03.2023].

charakteristiky v mnoha dějových i stylových motivech Papriky. Režisér dovedl k dokonalosti montáž a střih.

2.3.6 Dobré ráno

Poslední dokončené dílo Satošiho Kona byl minutový animovaný film Dobré ráno, který je součástí povídkového anime Ani*Kuri15⁴⁶. Krátké anime ukazuje probouzení mladé dívky – jakmile zazvoní budík, vstává z postele. Vstává však jen jedna její část a druhá zůstává spát. Dívka kráčí po bytě a dělá ranní rutinu. Zapne televizi a jde čistit zuby, zatímco druhá její část teprve probouzí a opakuje každý krok. Po sprše se dvě části spojí, holka se podívá do zrcadla a řekne: „Ohayo⁴⁷“. I v tak krátkém animovaném filmu Satoši Kon vyznačil svůj autentický styl, ve kterém je vidět detailně kreslené pozadí, které vypráví svůj příběh.



Obrázek 16. Scény z animovaného snímku Dobré ráno.

2.4 Poslední slova Satošiho Kona

V květnu roku 2010 byl Satoši Kon diagnostikován s rakovinou slinivky břišní. Kon měl poslední stádium choroby a lékař hned řekl, že mu zbývá jen půl roku života. Krátce před svou smrtí Kon napsal dopis, v němž popsal své emoce, obavy a omluvil se před blízkými. Později Kon musel jít do nemocnice na vyšetření. Diagnóza byla zápal plic a jeho čas do smrti se tím zkrátil. Doktoři mu dávali pár dní života, ale Kon dokázal porazit pneumonii. Poslední dny svého života se rozhodl trávit doma.

Ve svém dopise Kon napsal: „Je tak neuctivé zemřít před svými rodiči, ale za posledních 10 let jsem dokázal hodně z toho, o čem jsem snil: stal jsem se režisérem anime, dosáhl svých cílů a získal dobré recenze. Je mi líto, že mé filmy nevydělaly více peněz, ale myslím, že dostaly to, co si zasloužily. V těchto posledních 10 letech jsem měl pocit, jako bych žil intenzivněji než ostatní lidé [...]“⁴⁸. Satoši Kon zanechal za sebou jedinečná díla, jeho animované filmy ovlivnily mnoho režisérů po celém světě. Tři měsíce po diagnóze 24. srpna Satoši Kon zemřel ve věku 46 let.

⁴⁶ Takeučí, 2007.

⁴⁷ Dobré ráno z japonštiny.

⁴⁸ Itoh, 2010. [online]. [cit. 23.03.2023].

2.5 Dreaming Machine

Bohužel Satoši Kon nestihl dokončit celovečerní anime *Dreaming Machine*, které by se mělo lišit od jeho předcházejících dělů. Jednalo se o příběh vyprávějící dobrodružství tří robotů. V dopisu Kon napsal: „Nejvíce mě mrzí *Dreaming Machine*. Obávám se nejen o film, ale i o štáb, se kterým jsem na filmu spolupracoval. Koneckonců, existuje velká šance, že storyboardy, které byly vytvořeny s (naší) krví, potom a slzami nikdo nikdy neuvidí.“⁴⁹



Obrázek 17. Návrhy protagonistů *Dreaming Machine*, nakreslené Satoši Konem.

V 2017 roku producent Marujama oznámil, že film nebude dokončen ani uveden, protože nebyl nalezen žádný japonský režisér, který by byl schopen dokončit *Dreaming Machine* na úrovni Kona. Nicméně, neodmítl možnost, že projekt bude obnoven v budoucnu, pokud najdou vhodného režiséra.⁵⁰

⁴⁹ Itoh, 2010. [online]. [cit. 01.04.2023].

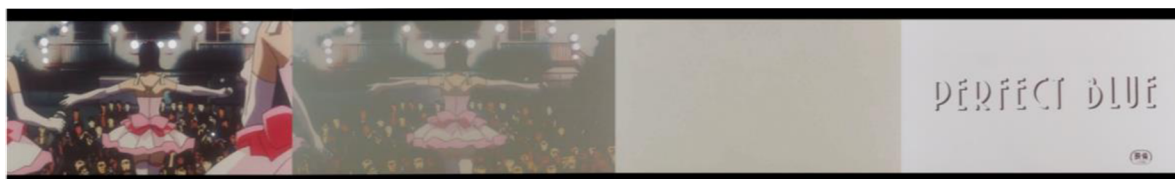
⁵⁰ Komatsu, 2018. [online]. [cit. 01.04.2023].

3 Stříhová skladba v animovaném filmu Perfect Blue

Animovaný film je skoro celý viděn očima hlavní postavy Mímy. I v některých situacích, kde není přítomná, jsou scény takové, jako by je vyprávěla Mima. Většinou jsou to situace, ve kterých je odsuzována fanoušky, nebo o sobě slyší negativní komentáře.

V Perfect Blue se vyskytuje motiv „film ve filmu“, který je častý ve filmech Satošiho Kona. Mima hraje roli v detektivním seriálu a postupně se scénář seriálu stává velmi podobným jejimu životu. Stejně jako její postava začíná trpět rozdvojením osobnosti a šílet. Často jsou zde scény, které se zdají být příběhem Mímy ve skutečnosti jen součástí seriálu. Díky promyšlenému střihu se hraniční linie mezi skutečností a fikcí stírá.

Perfect Blue začíná gagem⁵¹ – sci-fi bitva skupiny superhrdinů proti zločincovi. Avšak je to jen vystoupení na festivalu. Dá se říci, že počáteční scéna je karikaturou pro tuto dobu anime, kterou Satoši považoval za nudnou. Potom na podium vychází dívčí idolová skupina CHAM, ve které je hlavní vokalistkou Mima Kirigoe. V této scéně Mima běží na scénu k fanouškům a používá se přechod vybělení. Z bílé barvy se pak objeví název Perfect Blue. Vybělení je zde používáno jako náznak na fantazie a sny.



Obrázek 18. Mima stojí na jevišti před fanoušky – vybělení – název filmu Perfect Blue.

V další scéně děj skáče mezi Mímou, která vystupuje na jevišti a Mímou, která dělá každodenní věci (jede vlakem, nakupuje atd.). S použitím motivického střihu (přesněji match on action cut) si divák představuje souvislost mezi těmito paralelními ději. Díky takhle nastříhané sekvenci divák chápe, že Mima i přesto to, že je slavná zpěvačka, vede obyčejný život a je skromná.



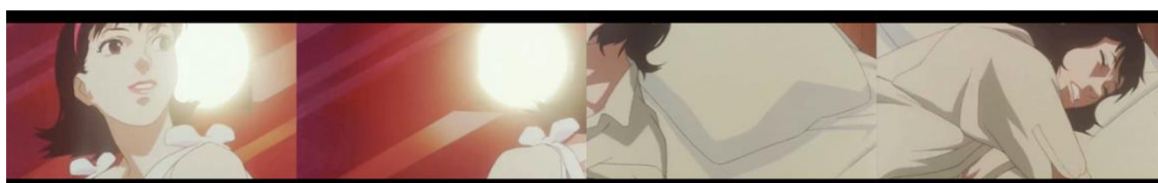
Obrázek 19. Mima jede ve vlaku, poslouchá hudbu a lehce tančí – match on action cut – Mima vystupuje na jevišti a opakuje pohyb ruky.

⁵¹ Speciální efekt nebo trik, který má vytvořit komický efekt.



Obrázek 20. Mima na koncertu otáčí hlavu v tanečku – match on action cut – Mima v obchodě pokračuje pohyb hlavy.

Další match on action cut spojuje scénu z vystoupení a scénu, jak Mima padá na postel v panickém záchvatu. Potom díky střihu děj přesouvá do další scény, kde je předchozí scéna ukázána na televizi. Objevují se i další důležité postavy – Mimin manažer Tadokoro a jeho asistentka, bývalá idolová zpěvačka Rumi.



Obrázek 21. Mima se při vystoupení pohybuje vpravo – match on action cut – Mima padá na postel.



Obrázek 22. Obraz televize, na kterém jsou zobrazené ležící Mima a herečka – kamera odjíždí – za stolem sedí Rumi, Mima a Tadokoro.

Děj se vrací na vystoupení skupiny CHAM a divák se seznamuje s další důležitou postavou – posedlým fanouškem Učidou (Me-Manie). V záběrech s ním je přesně vidět, že Mimu zbožňuje. Dívá se na ni zdola nahoru a jakoby drží Mimu na dlani, v tomto záběru hlavní postava je symbolickým terčem a Me-Manie – stalkerem. Po vystoupení Mima prohlašuje fanouškům, že opouští CHAM a hodlá začít kariéru herečky.

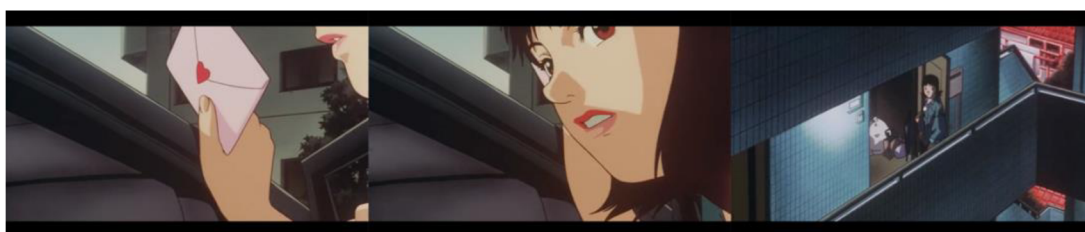


Obrázek 23. Strážníci vedle jeviště, v levém kraji sedí Me-Manie – ostrý střih – Me-Manie se dívá na Mimu přes ruku – ostrý střih – Mima tančí na dlani Me-Manie.

Záběr, ve kterém Mima otvírá dveře se pomocí match cutu spojuje s dalším záběrem, kde Tadokoro otvírá dveře a spolu s CHAM jde k autu. Postavy jsou obklopené fanoušky. Jeden z fanoušků dá Mimě dopis a vykřikne „Vždycky sleduji Mimin pokoj“. Mima se ohlédne a zazní ozvěna, která spojuje tento záběr s dalším.

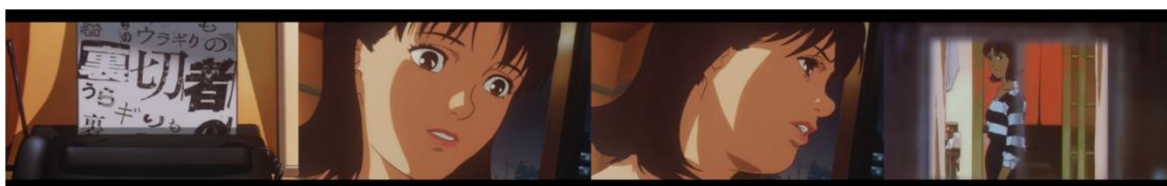


Obrázek 24. Mima otvírá dveře – match on action cut – Tadokoro otvírá dveře.

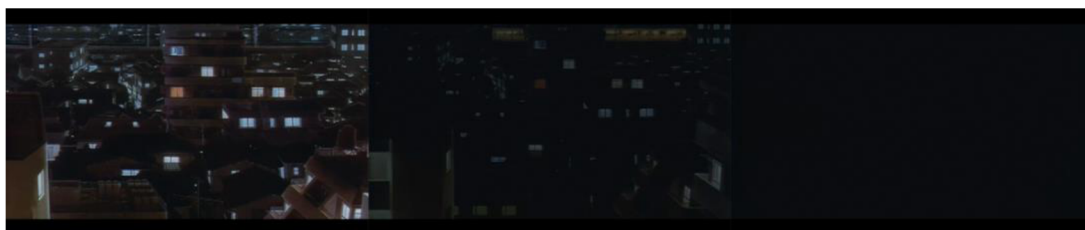


Obrázek 25. Mima drží dopis od fanouška, někdo vykřikne „Vždycky sleduji Mimin pokoj“. Mima otočí hlavu za zvukem – match on action cut, sound bridge – Mima stojí u dveří a dívá se dozadu.

Když se Mima vrací domu, přečte si dopis od fanouška, ve kterém se dozví o blogu „Pokoj Mimy“. Za nějaký čas zazvoní telefon a přijde fax, na kterém je napsáno „Zrádce“. Mima se bojácně dívá na fax a obrací hlavu směrem k oknu. Kamera odjíždí na panorama města, kde je vidět okno bytu Mimy. Záběr začne pozvolna černat, čím se ukončí počáteční část filmu.



Obrázek 26. Papír s nápisy „Zrádce“ – ostrý střih – Mima se bojácně dívá na fax, poté obrací hlavu směrem k oknu – match on action cut – Mima se dívá do okna – kamera odjíždí.



Obrázek 27. Panorama čtvrti, je vidět uprostřed okno Mimy – zatmívačka.

Počáteční část *Perfect Blue* dokonale znázorňuje atmosféru celého filmu, seznamuje diváka se všemi důležitými postavami a ukazuje hlavní motivy příběhu. Zde se používá paralelní montáž, v níž se spojují tři různé časové linie. První je vystoupení skupiny CHAM. Druhá – Mima nakupuje a vrací se domů. Třetí – Tadokoro s Rumi a Mímou v kanceláři rozhodují, jestli Mima odejde z CHAM, aby začala kariéru herečky. Díky motivickému střihu se tyto časové linie spojují mezi sebou a divák může provést analogii a bez přímého vysvětlování pochopit, kam děj bude směřovat. Také match cut tvoří napětí a hororovou atmosféru. Důležitým přechodem je vybělení, který se používá jako náznak iluze, snění a fantazie.

Mima dostává podřadnou roli v seriálu a později si jí režisér nabízí zahrát ve scéně znásilnění. Pro Mimu to znamená, že už nebude mít možnost vrátit se do popové skupiny, protože pošpiní svou reputaci idola, který musí být ideální a dokonalý v očích fanoušků. Nakonec mladá herečka přijme roli. Poté se poprvé objevuje obraz Mimy-idola. Když Mima jede vlakem a opírá se hlavu o sklo, je v jejím odrazu vidět, jak se mění na Mimu, oblečenou jako idol. Mima-idol říká: „Jsem rozhodně proti“ a náhle zmizí, aniž by si Mima toho všimla. Tato scéna střihem přejde na natáčení scény se znásilněním.



Obrázek 28. Mima se ve vlaku se opírá o sklo. V odrazu Mimy se objevuje Mima-idol.



Obrázek 29. Mima se dívá na svůj odraz – ostrý střih – obrazovky, na kterých je scéna znásilnění natočena z různých úhlů.

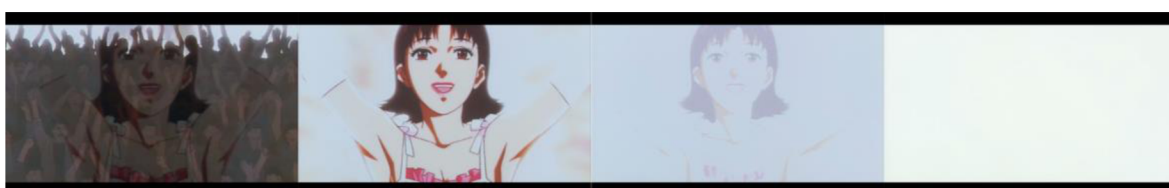
Záměr scenáristy v seriálu byl, že po znásilnění se osobnost postavy rozštěpí. Při natáčení Mima také začne šílet a její osobnost se rozdvojí na Mimu-idola a Mimu-herečku. Nejdřív, když postavu Mimy znásilňuje muž, křičí, ale po nějaké chvíli jen leží a dívá se do prázdna. Zde je použita rapid montáž pro vytvoření emocionálního napětí a pocitu bezmoci. Opakující se záběry se rychle střídají a poté náhle střihne na dav fanoušků skandujících jméno Mimy. Prolínačkou se objeví Mima a vybělením scéna skončí.



Obrázek 30. Míma ležící na jevišti, „znásilňuje“ ji herec, kolem dav mužů – ostrý střih – rapid montáž, sled rychlých a opakujících záběrů – obličej Mímy, filmový štáb, obličej mužů.

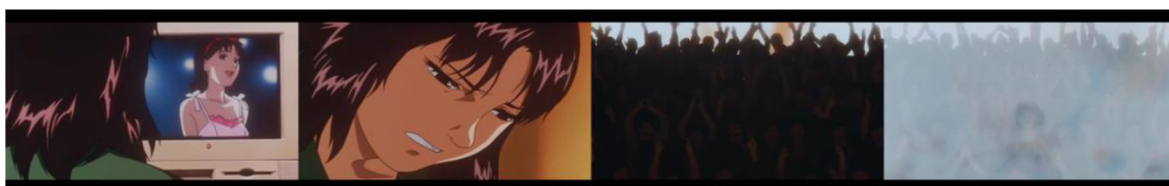


Obrázek 31. Rapid montáž – záběr světla se opakovaně střídá s obličejem Mímy – ostrý střih – dav lidí skandujících jméno Míma.

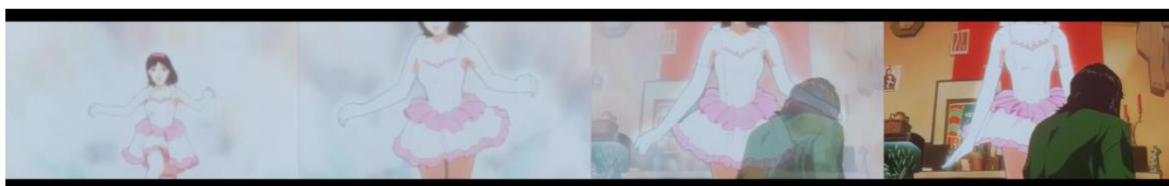


Obrázek 32. Prolínačka – objevuje se Míma-idol – vybělení.

Záběr s davem lidí se poté opakuje, když Míma zajde na blog „Pokoj Mímy“ a přečte, že Míma doopravdy nechtěla hrát v této scéně a byla k tomu donucena. Říká nahlas, že to není pravda a ona to nepsala, zjeví se Míma-idol na obrazovce a odpoví: „No jistě, protože to psala skutečná Míma.“ Střihne se na fanoušky a objeví se běžící Míma-idol, která se zastaví a prolínačkou se zjeví v pokoji Mímy a jakoby se stane skutečnou. Od této chvíle Míma začíná bláznit a je úplně ztracena v tom, kdo doopravdy je. Tím, že si Míma není jistá ve svém rozhodnutí stát se herečkou a nedostává tolik lásky od fanoušků, jako když byla zpěvačkou, si v hlavě vytvoří obraz skandujících fanoušků, které vyvolají Mímu-idola.



Obrázek 33. Míma se dívá na obrazovku, kde Míma-idol mluví – ostrý střih – obličej Mímy – ostrý střih – dav lidí skandujících jméno Míma – prolínačka – zjeví se běžící Míma-idol.

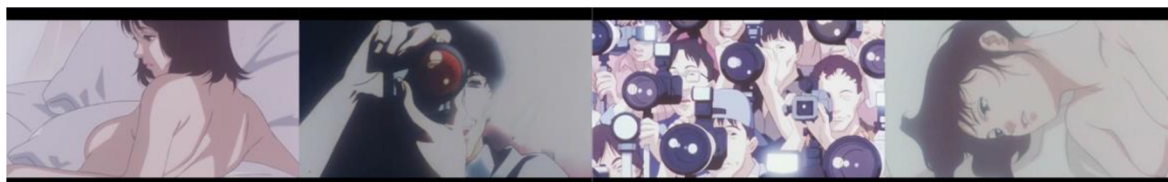


Obrázek 34. Míma-idol běží směrem vpřed – prolínačka – v pokoji Mímy před Mímou stojí Míma-idol.

Mímu pozvou na erotické fotografování, a mezitím se koná koncert skupiny CHAM. Dva paralelní děje konající se ve stejný čas jsou spojeny blesky fotoaparátů. Scéna z vystoupení CHAM se pomocí záběrů s paparazzi nebo fotografem střídá scénou focení Mímy a zpátky. Tak se vytváří dojem, že Mímu fotí i paparazzi. Poté za sebou jdou jen záběry nahé Mímy, fotografa a fotoreportérů. Zde je použita rapid montáž, ve které dynamické stříhané záběry vytvářejí emocionální napětí.

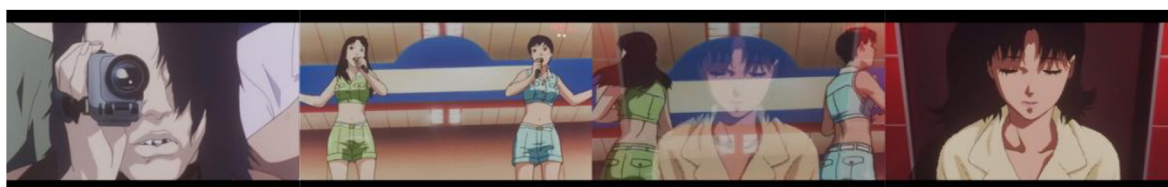


Obrázek 35. Členky skupiny CHAM zpívají před fanoušky – ostrý střih – paparazzi fotí vystoupení CHAM – ostrý střih – Mima v objektivu fotografa.



Obrázek 36. Rapid montáž. Nahá Mima pózuje – ostrý střih – fotograf fotí Mímu – ostrý střih – paparazzi z vystoupení CHAM – ostrý střih – nahá Mima pózuje.

Mezi fanoušky stojí Me-Manie a natáčí vystoupení CHAM. Na dalším záběru, který je viděn očima Me-Manie, členky skupiny stojí na straně a uprostřed je prázdko, jako by tam měla být Mima. Prolínačkou se objeví další záběr, na němž Mima stojí opřená o dveře. Schovává se na záchodě, aby protáhla čas před focením až moc intimních fotografií. Najednou uslyší hlas Mímy-idola a přechodem whip pan se kamera otočí na zrcadlo, v němž se odráží Mima-idol. Ta říká Mímě, že musí litovat toho, že se rozhodla stát herečkou a její nový obraz nikdo nemá rád. Se slovy „Lidé mají více rádi...“ odchází přes odrážející dveře do světla. V dalším záběru se fanoušci začínají čemusi radovat. Na jevišti se objeví Mima-idol a spolu s ostatními členy CHAM zpívá před publikem. V těchto scénách se vytváří iluze, že Mima-idol je skutečná a vidí ji nejen Mima.



Obrázek 37. Me-Manie drží videokameru a natáčí vystoupení – grafic match cut – členové skupiny CHAM na jevišti – prolínačka – Mima je opřena o dveře.



Obrázek 38. Mima se dívá dopředu – whip pan – Mima-idol odrážející v zrcadlu.



Obrázek 39. Mima mluví s Mimou-idoem, ta otevře dveře a zmizí – ostrý střih – fanoušci se začínají radovat.

Po natáčení seriálu Mima přijde k holkám do studia, kde vedou přímé vysílání. Najednou Mima uvidí, že s nimi sedí i Mima-idol, která hned po ukončení vysílání odejde. Mima běží za ní. Ve scéně honičky je použit křížový střih, který vytváří dynamiku a emoční napětí. Když Mima při honičce zakopne na schodech, spadne vedle zrcadla, v němž uvidí svůj odraz a za ním Mimou-idola. Mima běží za ní. Záběr u zrcadla ukazuje, že se Mimina osobnost úplně rozštěpila. Dále honička pokračuje venku, Mima se snaží dohnat Mimou-idola a vyběhne na přechod. Najednou si všimne, že se na ní řítí kamion, který řídí Me-Manie. Mima zakřičí a vybělením scéna skončí. V dalším záběru Mima prudce otevře oči a leží ve svém pokoji bez žádného náznaku, že ji mohl porazit kamion. Přechod vybělení vytváří dojem snu, nebo nějaké iluze, kterou si vymyslela Mima. Poté se ve filmu ani jednou nezmiňuje o této „nehodě“.



Obrázek 40. Mima vidí v zrcadle svůj odraz a Mimou-idola, pak za ní poběží.



Obrázek 41. Mima se vyděšeně dívá dopředu – ostrý střih – kamion jede na ni – ostrý střih – obličej Me-Manie – ostrý střih – Mima je před kamionem.



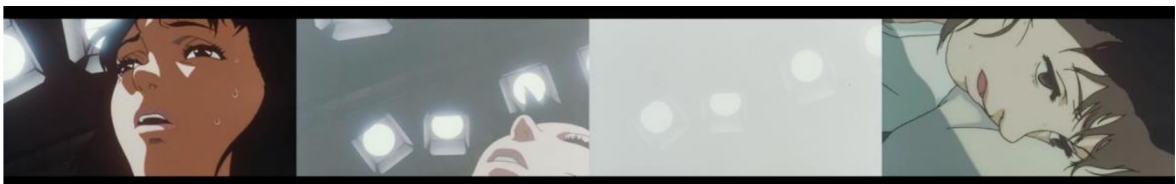
Obrázek 42. Mima křičí – vybělení – Mima prudce otevírá oči.

Tempo filmu stoupá a vzrůstá napětí. Mima se ze všeho blázní, už nevidí Mimu-idola. Vůbec si nepamatuje, co dělá a kde se nachází. O svých činech se dozvídá jen na blogu „Pokoj Mimy“. Nikdo ze štábu si nevšimá, že není v pořádku, protože v seriálu její postava prožívá to samé.

Scény z natáčení se mísí s životem Mimy. Hraniční linie mezi filmovou fikcí a realitou se stírá. Pomocí různých stříhových technik divák se ztrácí společně s Mimou, a také nechápe, jestli byl děj pouze scénou se seriálu nebo se to doopravdy stalo Mimě. Záběry, kde Mima je doma se spojují se záběry z natáčení pomocí passing transition, který vytváří plynulejší přechod. Ale když se scény z natáčení naopak střídají na záběry Mimy v pokoji, tak se používá vybělení. Tento přechod dává najevo, kdy by to všechno bylo jen snem.



Obrázek 43. Mima je doma, otáčí hlavu, kamera se otáčí na 180° – passing transition – před Mimou je herečka ze seriálu.

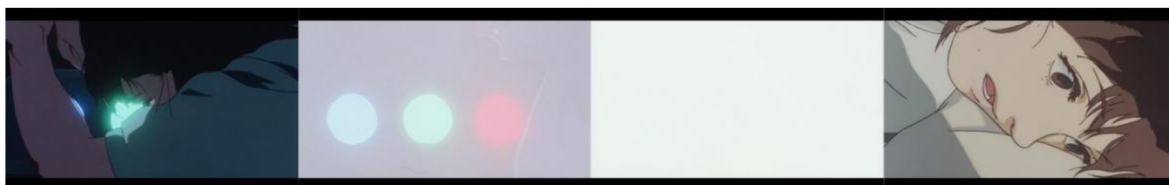


Obrázek 44. Mima se omdlí při natáčení – vybělení – Mima se vzbudí vyděšená ve svém bytě.

Mezitím se stane druhá vražda (nejdřív někdo zabil scénáristu seriálu) – vrah oblečený kurýrem zabije fotografa, který udělal fotky nahé Mimy. Nejdřív není vidět obličej vraha, pak se ukáže Mima. Po sérii záběrů se však objeví záběr, kde jsou vidět studiové lampy. V tuto chvíli divák začíná mít pochybnosti, jestli Mima doopravdy útočí na fotografa, nebo je to zase natáčení seriálu. Zde je použita rapid montáž, ve které se rychle střídají a opakují záběry, které dohromady vytváří chaos a dezorientují diváka. Rapid montáž končí přechodem vybělením a v dalším záběru se Mima znovu vzbudí zděšená ve své posteli.



Obrázek 45. Rapid montáž. Mima útočí – ostrý střih – zakrvácený obraz – ostrý střih – Mima útočí, jsou vidět studiové lampy – ostrý střih – fotka nahé Mimy.



Obrázek 46. Mima útočí – vybělení – Mima se náhle vzbudí ve svém bytě.

Po natáčení poslední scény seriálu Mimu napadne Me-Manie a pokusí se ji zabít, protože mu to nakázala skutečná Mima. Při napadení a pokusu o znásilnění ho Mima zabije. Když stojí před mrtvolou a vyděšeně se na ni dívá, pozadí se pozvolna mění. Když Mima se podívá dopředu, uvidí filmový štáb, který ji tleská za vynikající herecký výkon. Je to flashback na natáčení podobné scény ze seriálu.



Obrázek 47. Mima stojí před mrtvým Me-Manií – ostrý střih – Mima se na něj vyděšeně dívá – grafický match cut prolinačkou (flashback) – Mima je na natáčení scény vraždy.

Rumi přijede pro Mimu a uvidí, jak stojí v hale opřená o zeď a je v šoku. Mima ukáže Rumi místo, kde ji napadl Me-Manie, ale jeho mrtvé tělo zmizí. Na co Rumi řekne: „To se ti asi zdálo.“ Poté jde scéna, kde Mima jede s Rumí v autě, Mima opírá hlavu o sklo. V odrazu je vidět i Rumi, která říká: „Odvezu tě do pokoje Mimy“. Mima zavře oči a kamera se pozvolna pohybuje a přechodem passing transition se změní prostředí a Mima se ocitne ve svém pokoji. Po nějaké době si začne všimnout, že v pokoji jsou věci, které v něm nemohou být, jako je plakát CHAM, který Mima sundala ještě v den, kdy ukončila kariéru zpěvačky. Přistoupí k oknu, otevře závěsy, vidí jiný výhled a najednou ji dojde, že to není její pokoj. Když se otočí, spatří před sebou Mimu-idola, oblečenou v červených šatech. Když se pak Mima podívá do zrcadla, všimne si, že se v něm odráží Rumi. Nakonec se ukáže, že rozdvojení osobnosti měla Rumi, která sebe považovala za skutečnou Mimu – idolovou zpěvačku. Ona vedla blog „Pokoj Mimy“ a psala zprávy Me-Manii s rozkazy zabít všechny, kdo pošpinil reputaci Mimy a poté i zabít samotnou Mimu.



Obrázek 48. Mima se opírá o sklo v autě, v odrazu je vidět i Rumi – passing transition – Mima otevírá oči – ostrý střih – Mima sedí na své posteli.



Obrázek 49. Mima se dívá na výhled z okna – ostrý střih – Mima kráče dozadu a právě pochopí, že to není její pokoj. Otočí se a vidí před sebou Mimu-idola – ostrý střih – v zrcadlu se odráží Rumi v červených šatech.

Rumi napadne Mimu a pokusí ji zabít, aby existovala jenom jedna a ta pravá Mima – zpěvačka. Začne honička, v níž je použit křížový střih, a tak divák sleduje scénu z dvou úhlů. Skutečný pohled Rumi však divák vidí jen když Mima-idol běží vedle odrážejícího se povrchu. Mima-idol dostihne Mimu a pokusí se jí udusit, při obraně Mima serve její paruku a zahodí ji. Zjeví se Rumi a hned skočí pro paruku. Břichem se zaboří do rozbitého skla a začne utíkat. Obleče nazpátky paruku a znovu se stane Mimou-idolem. Děsivým pohledem se podívá na Mimu a pak si všimne, že jede auto. Slyší hlasy fanoušků a začne se radovat. Vstane před kamionem, jako kdyby stála před publikem a postupně obraz začne vybělovat. Mima zachrání Rumi před nehodou a přechod vybělení zmizí.



Obrázek 50. Mima utíká od Rumi – ostrý střih – v odrazu Mimy-idola je vidět Rumi – ostrý střih – Mima-idol běží za Mimou.



Obrázek 51. Mima-idol je zkrvácená a dívá se na Mimu, pak si všimne světlo auta – ostrý střih – kamion jede naproti – ostrý střih – Mima-idol se usmívá.



Obrázek 52. Mima-idol stojí s roztaženýma rukama před kamionem – ostrý střih – Mima běží – ostrý střih – Mima zachraňuje Mimu-idola před autonehodou – ostrý střih – Mima a Rumi leží na silnice.

Uplyne nějaká doba. Poslední scéna Perfect Blue se děje v psychiatrické nemocnici. Rumi je pacientkou, drží v ruce kytici a popovídá si sama se sebou. V dalším záběru Mima mluví s psychiatrem, který jí říká, že pravou osobnost Rumi se už nelze vrátit. Rumi se zastaví u zrcadla a vidí sebe v odrazu jako Mimu-idola. Film končí tím, že se Mima podívá na sebe ve zpětném zrcadle a řekne: „Jsem skutečná“.



Obrázek 53. Rumi drží květiny a kráčí – ostrý střih – Mima popovídá s psychoterapeutem o stavu Rumi – ostrý střih – Rumi se zastaví u zrcadla a v odrazu vidí Mimu-idola.

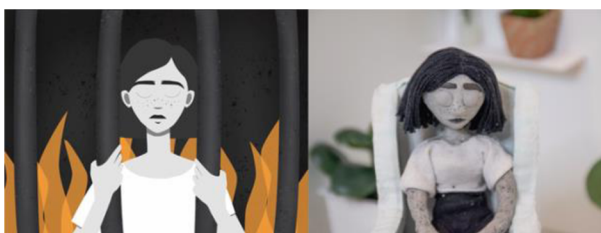
Oproti začátku je konec velmi klidný, Mima už si je jistá o sobě a o svém rozhodnutí. K tomu je Mima vděčná Rumi za to, že se stala skutečnou Mimou. Tento její stav lze vidět i ve střihu, kde je lineární montáž a skoro žádné přechody, které by vyrušovaly diváka.

4 Praktická část

Znalosti, které jsem získala v teoretické části mé bakalářské práce mi pomohly při tvorbě vlastního animovaného filmu. Spolu se svou kolegyní Yanou Kulyk jsme vytvořily krátký animovaný film *Muzeum Nevědomí*⁵², ve kterém jsem se pokusila napodobit stříhovou skladbu Satošiho Kona.

V animovaném filmu se vypráví o mladé holce Lině, která se přestěhovala do ciziny. Přesto že se těšila na nové místo a na nový život, se nakonec potýká s psychologickými problémy, které mnozí prožívají po stěhování do jiné země. Děj se odehrává v imaginárním světě Liny, v němž pomocí asociací hlavní hrdinka vytváří muzeum, ve kterém si prohlíží exponáty a reflektuje své pocity. Na konci se však ukáže, že její vnitřní monolog byl reakcí na otázku psychoterapeutky „Proč jste tady?“, ke které začala chodit, když začala pociťovat deprese.

Imaginární svět Liny a skutečný svět je vytvořený pomocí různých animačních technik. Děj odehrávající se v hlavě je 2D animace. Scéna probíhající v psychoterapeutické ordinaci je stop-motion animace. Tyto dvě techniky jsou spojené grafickým motivickým stříhem, který často používal Satoši Kon ve svých animovaných filmech.



Obrázek 54. Lina v imaginárním světě – grafic match cut – Lina ve skutečném světě.

Také jsme použily přechody jako vybělení (pro náznak fantazie), poskočný stříh (pro vypouštění nepotřebných záběrů) a předsazení obrazu a zvuku (pro plynulejší přechod a vytváření více smyslů).

⁵² Evdokimenko, 2023.

5 Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo prozkoumat střihovou skladbu v animovaných filmech japonského režiséra Satošiho Kona a následně dosažené znalosti použít při tvorbě vlastního animovaného filmu. Satoši Kon je nezpochybně jedním z nejvýznamnějších představitelů japonské animace. Každá jeho práce se vyznávala unikátním a výrazným stylem, který lze snadno rozeznat. Skoro ve všech svých filmech mísil realitu se sny a vzpomínkami. S pomocí střihové skladby Kon stíral hranici mezi fikcí a realitou.

Pro naplnění cíle bakalářské práce, jsem na začátku práce definovala, co je střihová skladba a jaký má význam pro audiovizuální dílo. Také jsem porovnávala střih ve hraném a animovaném filmu. Střihová skladba je technickým a kreativním procesem, ve kterém se jednotlivé záběry spojují a tím se tak vytváří významový celek. Střih zahrnuje několik postupů, jako je výběr vhodných záběrů, určení jejich délky a uspořádání. V hraném filmu je střih poslední fází produkce, když proces střihu v animovaném filmu začíná již na prvních etapách produkce. Poté jsem uvedla střihové techniky s ukázkou příkladů z animovaných filmů Satošiho Kona.

Důležitou částí pro zkoumání střihové skladby bylo studium biografie a filmografie japonského režiséra. Díky detailnímu rozboru jeho života, jsem se dozvěděla, co ovlivnilo jeho tvorbu a obzvláště jeho střih. Satoši Kon začínal jako manga kreslíř, tato zkušenost mu pomohla přednést komplexní vyprávění a nové žánry do animovaných filmů. Značný vliv na Kona měly americké hrané filmy, z nich převzal filmovou montáž.

Na konci teoretické části jsem se pokusila detailně analyzovat střihovou skladbu v celovečerním filmu *Perfect Blue*. Ve filmu jsem vyznačila střihové techniky a jejich účel pro dramaturgii. Nejčastějším přechodem byl motivický střih, spojující tvarově podobné záběry. Tento přechod Satoši používal pro spojení dvou životů hlavní hrdinky. Pro zrychlení tempa a posílení napětí, je použita rapid montáž a křížový střih. V případě, kdy Kon naznačuje snění nebo fantazii používá přechod vybělení. Díky unikátní střihové skladbě Satoši Kon vytváří mnohem komplexnější příběhy a pohlcuje diváka do světa šílenství, fantazie, snů a vzpomínek.

V průběhu psaní této bakalářské práce jsem nabyla potřebných znalostí k tvorbě vlastního filmu. Věřím, že mi tyto dovednosti pomohou v mé budoucí kariéře v rámci oboru audiovizuální tvorby.

6 Prameny

1. *Akira* [film]. Režie Kacuhiro ÓTOMO. Japonsko, 1988.
2. *Akira* [manga]. Autor Kacuhiro ÓTOMO. Japonsko, 1982–1990.
3. *Bizarní dobrodružství JoJo. 1 série, 12. díl. DIO's World: Kakyoin – Duel in the Barrier* [epizoda televizního seriálu]. Jamanaka EIŽI. Japonsko. 21.4.1994.
4. *Brazil* [film]. Režie Terry GILLIAM. Velká Británie, 1985.
5. *Dobré ráno* [film]. Režie Satoši KON. Japonsko, 2007.
6. *Dobrodružství Barona Prášila* [film]. Režie Terry GILLIAM. Velká Británie, 1988.
7. *Domu: A Child's Dream* [manga]. Autor Kacuhiro ÓTOMO. Japonsko, 1980–1981.
8. *Herečka Tisíciletí* [film]. Režie Satoši KON. Japonsko, 2001.
9. *Jatka č. 5* [film]. Režie George Roy HILL. USA, 1972.
10. *Kaikisen* [manga]. Autor Satoši KON. Japonsko, 1990.
11. *Kidó Senši Gundman* [seriál]. Režie Jošijuki TOMINO. Japonsko, 1979.
12. *Magnetická růže* [povídka]. Režie Kódži MORIMOTO. Japonsko, 1979.
13. *Memories* [film]. Režie Kacuhiro ÓTOMO. Japonsko, 1979.
14. *Muzeum Nevědomí* [film]. Režie Elizaveta EVDOKIMENKO, Yana KULYK. Česka Republika, 2023.
15. *OPUS* [manga]. Autor Satoši KON. Japonsko, 1995–1996.
16. *Paprika* [film]. Režie Satoši KON. Japonsko, 2006.
17. *Patlabor 2* [film]. Režie Mamoru OŠII. Japonsko, 1993.
18. *Perfect Blue* [film]. Režie Satoši KON. Japonsko, 1998.
19. *Posel klamů* [seriál]. Režie Satoši KON. Japonsko, 2001.
20. *Ródžin Z* [film]. Režie Hirojuki KITAKUBO. Japonsko, 1991.
21. *Run Melos!* [film]. Režie Masaaki ÓSUMI. Japonsko, 1992.
22. *Seraphim: Wings of 266613336* [manga]. Autor Mamoru OŠII, Satoši KON. Japonsko, 1994.
23. *Space Battleship Yamato* [film]. Režie Tošio MASUDA. Japonsko, 1977.
24. *Tokijští kmoťři* [film]. Režie Satoši KON. Japonsko, 2003.
25. *Toriko* [manga]. Autor Satoši KON. Japonsko, 1984.
26. *Toy story 3: Příběh hraček* [film]. Režie Lee UNKRICH. USA, 2010.
27. *World Apartment Horror* [film]. Režie Kacuhiro ÓTOMO. Japonsko, 1991.
28. *Zloději času* [film]. Režie Terry GILLIAM. Velká Británie, 1981.

7 Sekundární zdroje

1. Bordwell, David, Thompsonová, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie Múzických Umění v Praze, 2011.
2. Burkell, Gordon. Episode 98 - Interview with Ken Schretzmann (Toy Story 3, Monsters Inc., Men In Black) – Part 1 of 2. *The Cutting Room* [podcast]. 2012. Dostupné z: <<https://podcasts.apple.com/us/podcast/episode-98-interview-with-ken-schretzmann-toy-story-3/id292530207?i=1000117433066>>.
3. Comments from interview with dreamworks dvd producer. *DVJ Vision Japan* [online]. 2010. Dostupné z: <<https://web.archive.org/web/20110502095529/http://www.dvdvisionjapan.com/actresses2.html>>.
4. Every Frame a Painting. *Satoshi Kon – Editing Space & Time* [online]. 2014. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>>.
5. Heckmann, Chris. Types of Editing Transitions in Film — The Ultimate Guide. *StudioBinder* [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-editing-transitions-in-film/?utm_source=youtube&utm_medium=video&utm_campaign=content-marketing-promotion&utm_term=editing-transitions&utm_content=the-shot-list-editing-transitions>.
6. Interview with Satoshi Kon, Director of Perfect Blue. *Oficiální webová stránka Perfect Blue* [online]. 1998. Dostupné z: <<https://web.archive.org/web/20120402165610/http://www.perfectblue.com/interview.html>>.
7. Itoh, Makiko. Satoshi Kon's last words. *Makiko Itoh: not a nameless cat* [online]. 2010. Dostupné z: <<https://www.makikoitoh.com/journal/satoshi-kons-last-words>>.
8. Ivanov, Boris. *Введение в японскую анимацию*. Moskva: Фонд развития кинематографии, 2001.
9. Komatsu, Mikikazu. Madhouse Founder Explains The Reason for Production Halt of Satoshi Kon's Dreaming Machine Film. *Crunchyroll* [online]. 2018. Dostupné z: <<https://www.crunchyroll.com/ru/anime-news/2018/10/22/madhouse-founder-explains-the-reason-for-production-halt-of-satoshi-kons-dreaming-machine-film>>.
10. Kučera, Jan. *Střihová skladba ve filmu a televizi*. Praha: Československá televize – učební oddělení, 1964.

11. Mes, Tom. Interview with Satoshi Kon. *Midnight Eye Vision of Japanese cinema* [online]. 2002. Dostupné z: <<http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/>>.
12. Molloy, Sean. Interview with Satoshi Kon. *Gamestar* [online]. 2010. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20100813052314/http://www.gamestar.com/11_04/pause/pause_disc_satoshikon.shtml>.
13. Osmond, Andrew. *Satoshi Kon: The Illusionist*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2009.
14. Valušiak, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha: Nakladatelství Akademie Múzických Umění v Praze, 2017.

8 Seznam obrázků

Obrázek 1, 3, 6, 11: Záběry z animovaného filmu Tokijští kmotři [foto]. Snímky obrazovky.

Obrázek 2, 10, 15, 18–53: Záběry z animovaného filmu Perfect Blue [foto]. Snímky obrazovky.

Obrázek 4, 7, 14: Záběry z animovaného filmu Herečka tisíciletí [foto]. Snímky obrazovky.

Obrázek 5, 8, 9, 12, 13: Záběry z animovaného filmu Paprika [foto]. Snímky obrazovky.

Obrázek 16: Záběry z animovaného filmu Dobré ráno [foto]. Snímky obrazovky. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=qYUFBnAmK28>>.

Obrázek 17: Návrhy protagonistů Dreaming Machine [foto]. Dostupné z: <<https://animationobsessive.substack.com/p/the-plan-for-satoshi-kons-final-film>>.

Obrázek 54: Záběry z animovaného filmu Muzeum Nevědomí [foto]. Snímky obrazovky.