Obrazové řešení filmu Kimi no na wa

Jakub Šenkeřík

Bakalářská práce
2018

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize
akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Jakub Šenkeřík**
Osobní číslo:	**K14198**
Studijní program:	**B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Audiovizuální tvorba – Kamera**
Forma studia:	**prezenční**

Téma práce:

1. Teoretická část:
Obrazové řešení filmu Kimi no na wa

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tématický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., kamera.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:
Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.
Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.
Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:
a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.
b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.
c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ

studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a - h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:	**viz. Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh:	**viz. Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce:	**tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.
KOKEŠ, Radomír D. Rozbor filmu. Vydání první. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. 264 stran. Opera Universitatis Masarykianae Brunensis. Facultas philosophica = Spisy Masarykovy univerzity v Brně. Filozofická fakulta; číslo 430. ISBN 978-80-210-7756-0.
VESELÝ, Karel et al. Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2014. 141 s. Labyrint fresh eye; sv. 2. ISBN 978-80-87260-63-0.
CLEMENTS, Jonathan a MCCARTHY, Helen. The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917. Rev. & expanded ed. Berkeley: Stone Bridge Press, 2006. xxiv, 867 s. ISBN 1-933330-10-4.
KEATING, Patrick, ed. Cinematography. London: I.B. Tauris, 2014. xi, 210 stran, 8 nečíslovaných stran obrazových příloh. Behind the silver screen: a modern history of filmmaking; 3. ISBN 978-1-78453-018-1.
THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza. Jeden přístup, mnoho metod. Iluminace, 1998. 10, č. 1, s. 5-35.

Vedoucí teoretické části:	**Mgr. Markéta Dvořáčková** Kabinet teoretických studií
Vedoucí praktické části:	**MgA. Martin Štěpánek** Ateliér Audiovize
Datum zadání bakalářské práce:	**4. prosince 2017**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**9. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

L.S.

MgA. Jiří Mynařík
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby [1)];
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 [2)];
- podle § 60 [3)] odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 [3)] odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... ……..……
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:
(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.
(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.
(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.
4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich části, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, jíž se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu
2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:
(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).
3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:
(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.
(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.
(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V předložené bakalářské práci provedeme neoformalistickou analýzu japonského animovaného filmu *Kimi no na wa (2016)* s důrazem na rozbor filmového stylu. Úvodem si velmi krátce definujeme základní termíny a digitalizaci anime, a dále představíme snímek, který budeme následně rozebírat. Jádro práce tvoří analýza filmu, zkoumáme, jak vizuální styl díla podporuje zápletku a ovlivňuje pocit diváka z filmu.

Klíčová slova: film
anime
Kimi no na wa
neoformalistická filmová analýza
filmový styl

ABSTRACT

In this bachelor work we will do neoformalist film analysis of japanese animation film *Kimi no na wa (2016)*, mainly with focus on visual style. First at all we will shortly define basic terms, digitalization of anime and we will introduce the film, which we will analyse later. Then we will start to analyse and examine, how the visual style of this film support the story and influence emotion of a spectator.

Keywords: Film
Anime
Kimi no na wa
Neoformalist film analysis
Visual style

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Chtěl bych touto cestou poděkovat svým rodičům, kteří mě podporovali v průběhu celého studia a poskytli mi zázemí, do kterého jsem se vždy rád vracel. Poděkování také patří vedoucí mé bakalářské práce, Mgr. Markétě Dvořáčkové, která svými poznámkami výrazně zvýšila kvalitu práce a snažila se mi být co nejvíce k dispozici i v době, kdy natáčela film a byla velmi vytížená. Velmi si toho vážím.

OBSAH

ÚVOD **9**
1 EXKURZ VIZUÁLU NOVODOBÉHO JAPONSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU **10**
1.1 DIGITALIZACE ANIME **10**
1.2 ÚVOD DO FILMU KIMI NO NA WA **11**
2 FILMOVÝ STYL KIMI NO NA WA **13**
2.1 ORGANIZAČNÍ STRUKTURA **13**
2.2 CHARAKTERISTICKÝ POSTUP **15**
2.2.1 MIZANSCÉNA 15
2.2.2 KAMERA 17
2.2.3 STŘIH 23
2.3 FUNKCE CHARAKTERISTICKÝCH POSTUPŮ **24**
ZÁVĚR **26**
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **28**
SEZNAM OBRÁZKŮ **29**

ÚVOD

Vizuální styl animovaného filmu má stejné výrazové prostředky jako hraný film, tedy světlo, kompozici a pohyb kamery. Digitální postprodukcí lze vytvořit jak umělou hloubku ostrosti, tak imitaci optických zákonitostí, a také například vytváření odlesků atd. Společně s mizanscénou lze docílit realistického vyobrazení animace, které navíc využívá filmovou řeč tak, jak ji známe z filmů hraných. S nadsázkou tedy můžeme říci, že některé současné japonské animované snímky jsou vlastně hrané narativní filmy vtisknuté do počítačové animace, vylepšené o prvky, které může animovaná tvorba nabídnout. Film, který budeme analyzovat, je tohoto velmi dobrým příkladem.

Jako metodu analýzy jsme zvolili neoformalistickou analýzu. Jak ji popsala Kristin Thompsonová, se nicméně jedná spíše o přístup než o metodu. Metoda není přesně vymezená, autor analýzy tak může volit postupy a otázky pro každý film odlišně. Výhodou neoformalistické analýzy je také zkoumání reakcí diváka. Sleduje funkci charakteristických postupů a jejich emocionální působení na diváka. Tento přístup se snaží najít zásadní postupy typické pro daný film a určit ozvláštňující prvky filmu, které dělají dané filmové dílo unikátním ve srovnání s jinými.

1 EXKURZ VIZUÁLU NOVODOBÉHO JAPONSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU

Dříve, než se pustíme do samotného exkurzu vizuálního stylu japonského animovaného filmu (dále už jen anime), je třeba si ujasnit dva termíny, ve kterých může být často zmatek. Původně japonský termín *anime* se stal celosvětově používaným pojmem. Jedná se o zkrácení japonského slova pro animaci, které v Japonsku popisuje obecně všechny animace. Mimo území Japonska se však pod pojmem *anime* rozumí animovaná tvorba pocházející výhradně z Japonska. Druhým termínem je *manga*, která se často zaměňuje právě s *anime* a nebo také s pornografickými komiksy nebo časopisy. *Manga* je však komiksová tvorba z Japonska nebo komiks vytvořený japonským autorem. *Anime* je tedy audiovizuální dílo a *manga* zůstává na papíře, a stejně jako americké či evropské komiksy, slouží pro zábavu čtenáře. Jak je tomu také u hraných filmů, které jsou často adaptací literatury, *anime* bývá velmi často adaptací *mangy*.

1.1 Digitalizace anime

Od roku 1917, kdy se představilo světu pravděpodobně první anime, se technika animace změnila k nepoznání. Počáteční techniky animace přecházely od čistého kreslení na papír, přes používání šablon a průhledné nitrocelulózy, až k digitalizaci. Většina z těchto původních technik se používala dlouhou dobu, dokud nepřišla zásadní změna, která ovlivnila vizuální styl anime, a tou je používání CGI[1], neboli počítačové animace. CGI je technika animace, která nahradila stop-motion animaci loutek nebo kreseb, a vznikla kvůli snížení časové náročnosti a také rozpočtu animovaných filmů.

Anime v Japonsku si postupem času vytvořilo své nezaměnitelné výrazové prostředky a konvence. Například typicky velké oči, různorodě barevné duhovky, účesy a někdy i tónování pokožky. Dále je zde často předdefinována mimika, která vyjadřuje různé emoce a nálady postavy. Typická práce s komparzem v anime spočívá v zobrazení siluet postav nebo jen těla bez obličeje. Zajímavý je také fakt, že postavy zpravidla nejsou zobrazeny jako Japonci, tedy nemají asijské rysy. Na národní rozdílnosti autoři upozorňují například barvou vlasů a ne-japonským přízvukem.

[1] CGI = Computer Generated Images

Co se týká fanoušků anime, vznikla komunita, která se rozšířila z Japonska do téměř celého světa a anime se stalo, i díky internetu, celosvětovým fenoménem.

1.2 Úvod do filmu Kimi no na wa

Před samotnou analýzou vizuální stránky filmu se pojďme seznámit se základní zápletkou. Příběh sleduje životní příběhy dvou hlavních protagonistů. Mitsuha je dívka vyrůstající v malé vesnici Itomori a Taki je kluk z hlavního města Japonska – z Tokia. Dívka pochází z rodu šintoistických kněžek, které zachovávají staré japonské tradice. Taki vyrostl v klasické japonské rodině ve velkoměstě a žije monotónní život. Chodí do školy, má brigádu, rozvíjí svůj koníček a na nic jiného nemá ani čas. Po šintoistickém obřadu, kde hrála hlavní roli, Mitsuha zvolá do krajiny své přání. V příštím životě se chce narodit jako hezký kluk v Tokiu. Nečeká však, že se probudí již následujícího rána v chlapeckém těle, a to v Takiho těle. Paranormální jev je oboustranný, takže Taki procitne v těle Mitsuhy. Oba se snaží pochopit, proč se tak děje, ale než zjistí něco zásadního, výměna těl najednou skončí. Taki zjistí, že vesnice, ve které žila Mitsuha, je již tři roky zdevastována meteoritem. Po cestě do údajného podsvětí Taki dostane další šanci a probudí se v těle Mitsuhy v den pádu meteoritu. Pak se snaží evakuovat obyvatele vesnice do místní školy, která se nachází nad vesnicí a je tedy mimo nebezpečí. Taki v těle Mitsuhy si ale uvědomí, že pokud došlo k výměně těl, Mitsuha se musela převtělit do jeho těla, které je nyní v „podsvětí“. Vydá se tam v domnění, že nalezne Mitsuhu. Když se nakonec potkají a vrátí se do vlastních těl, Mitsuha spěchá zpátky do vesnice. Tam přemluví svého otce (starosta), aby vesnici evakuoval. Hlavní protagonisté poté zapomenou na celý paranormální jev, i na jména a identitu protějšku. Na konci filmu pak vidíme scénu, kdy Taki a Mitsuha se stále podvědomě hledají navzájem. Nemají ale tušení, po kom pátrají.

Režisérem filmu je Makoto Šinkai. Debutoval v roce 1999 krátkometrážním animovaným filmem *She and her cat*, který udělal kompletně sám. Představil v něm jedinečný styl animace, typický pro jeho realistickou kresbu. Typické je pro něho také využívání reálných lokací. Jak sám autor v rozhovorech dostupných na internetu říká, používá známé lokace, aby si Japonec řekl: „Tady to znám, tam jsem byl před týdnem!“ Pokud divák lokace nezná, i přes to ucítí realističnost míst. Jeho styl zaujal studio Comix Wave, začal pro ně tvořit kratší útvary a také svůj první celovečerní film *The place Promised in Our Early Days (2004)*. Makoto Šinkai se stal známým díky svému

pomalému stylu vyprávění a využívání motivů lásky a neustálého hledání ve svých zápletkách. Jeho nejúspěšnějším a také nejznámějším filmem je jeho zatím poslední dílo, a tím je právě *Kimi no na wa (2016)*, který budeme analyzovat. Snímek byl a je i nadále velmi populární a byl distribuován i do zahraničí. Kimi no na wa patří mezi komerčně nejúspěšnější snímky v Japonsku, Číně a Thajsku.

2 FILMOVÝ STYL KIMI NO NA WA

2.1 Organizační struktura

Na začátku filmu, po spadnutí meteoritu na vesnici, je rapidmontáž, kde dospělý Taki a dospělá Mitsuha pracují v Tokiu. Neví koho a proč přesně hledají, ale z nějakého důvodu mají stále pocit, že stále po někom pátrají. Následuje část filmu, která je vyprávěna paralelním stylem vyprávění. Oba protagonisté se pravidelně střídají. Narace balancuje mezi omezenou a neomezenou, později se stane spíše neomezenou. Jak píše Bordwell s Thompsonovou v knize Umění filmu, neomezená narace nesleduje jen jednoho hrdinu, ale sleduje jich více, často na různých místech. Divák tedy ví více, než kterákoli postava. Těsně před polovinou filmu nadpřirozený jev skončí a narace začne být striktně omezená. Nyní divák ví stejné množství informací jako hlavní postavy. Na nějakou dobu si také odpočineme od paralelního stylu vyprávění a divák se soustředí čistě na Takiho, který se snaží najít vesnici, kde žije Mitsuha. Příběh se zkomplikuje nalezením vesnice. Ta je totiž již tři roky zdevastována meteoritem. Paralelní linky, které jsme viděli v první části filmu, byly od sebe vzdáleny tři roky příběhového času. Posléze Taki dostane další šanci a převtělí se naposledy do těla Mitsuhy. Probudí se v den, kdy má meteorit spadnout na vesnici. Různými způsoby se pokouší celou vesnici evakuovat na území školy, kde budou všichni v bezpečí.

Divák se v celém filmu musí soustředit na to, v jakém čase se právě nachází a také jestli Taki je opravdu Taki nebo je to Mitsuha v těle Takiho. Pro diváka to ale není žádný problém. Pomocí herecké akce se lze velmi dobře zorientovat, například pokud je Mitsuha ve svém pravém těle, dělá si komplikovanější účesy každé ráno a na straně druhé, pokud je v jejím těle Taki, spokojí se s obyčejným culíkem. Herecká akce hlavních protagonistů je dobře rozeznatelná.

Film také pracuje s kontrasty. Velkoměsto a vesnice, muž a žena, japonské tradice a modernizace Japonska, humorné a dojemné pocity. Kontrast je aplikován i v samotné vizuální stránce díla, například kontrast studené a teplé barvy. Tyto rozdíly pomáhají vyvolat pocity odloučení Mitsuhy a Takiho.

Pro určení vývojového vzorce jsme si po vzoru neoformalistické analýzy udělali segmentaci filmu. Film začíná zhruba uprostřed příběhového času pádem meteoritu. Poté skočíme v čase dopředu, kdy Taki a Mitsuha pracují jako dospělí v Tokiu. Po úvodních titulcích se přesuneme na úplný začátek příběhového času, tedy několik dnů před pádem meteoritu. Začíná zde nejdelší část filmu, kdy čas plyne lineárně, ale způsob vyprávění balancuje mezi lineárním a paralelním. Tato část trvá až do scény, ve které spadne meteorit na vesnici (stejný příběhový čas jako na začátku filmu). Zde končí také paranormální výměny těl hlavních protagonistů (protože Mitsuha zemřela při pádu meteoritu). Aby ji Taki zachránil, hledá vesnici, kde Mitsuha žije. Tam zjistí, že vesnice je již tři roky zničená a jejich časové linie byly od sebe vzdáleny tři roky (zjistí to společně s divákem). Po nalezení a požití kuchikamisake[2], které bylo vyrobeno Mitsuhou, se Taki vrací v čase. Tato sekvence je zpracována rapidmontáží. Takimu se po přesunu v čase podařilo zachránit obyvatele vesnice, včetně Mitsuhy. Poté následuje střih přes černou se zvukovým můstkem a přesuneme se zpátky na začátek filmu, kde oba hlavní protagonisté pracují v Tokiu (stejný čas a i pár stejných záběrů jako na začátku filmu po spadnutí meteoritu).

Vývojový vzorec narativu tedy na začátku filmu položí divákovi hned několik otázek. Proč vidíme padat meteorit? Proč dva potencionální hlavní protagonisté jsou nyní ve velkoměstě, když meteorit padá na vesnici u jezera? Proč se navzájem hledají? Po úvodních titulcích divák pátrá společně s Mitsuhou po paranormálním jevu, kdy údajně včera (příběhového času) dělala divné věci, které si nepamatuje. Až ve čtvrtině filmu dostává prostor Taki v jeho vlastním těle, který začíná pátrat po tomto jevu také. Divák má tedy spoustu otázek, na které chce znát odpoveď a když už odpověď zjistí, objeví se další otázka a nebo se věc zkomplikuje ještě více.

Za ozvláštňující prvek narativu zde považujeme absenci antagonisty, tedy záporné postavy, jehož klasický význam, tedy vyvolání zvratu v ději, kladení překážek hlavních protagonistů apod., přebírá přírodní katastrofa - pád meteoritu. Tento prvek vidíme a slyšíme často nepřímo. Nejčastěji vidíme ranní televizní noviny, které popisují den, kdy by měl meteorit letět kolem Země a být viditelný pouhým okem. Nikdo ale netuší, že se kus meteoritu odštípne a spadne na vesnici. Tato budoucí katastrofa je také připomínána dialogy.

[2] kuchikamisake = saké je tradiční japonský alkoholický nápoj, rýžová pálenka která má typicky 14-17% alkoholu. Kuchikamisake je druh saké vyroben s pomocí lidských slin, které sloužily jako startovač fermentace. Jedná se o jeden z nejstarších způsobů výroby alkoholu v Japonsku)

Dále vidíme nástěnnou malbu pádu meteoritu, který v minulosti zformoval jezero, kolem kterého stojí vesnice, kde žije Mitsuha.

V anime nahrazení antagonisty přírodní katastrofou nebývá časté. Jeden z titulů, který jsme vypátrali, je *Tokyo Magnitude 8.0 (2009)*. Dílo pracuje také s přírodní katastrofou, a to se zemětřesením.

2.2 Charakteristický postup

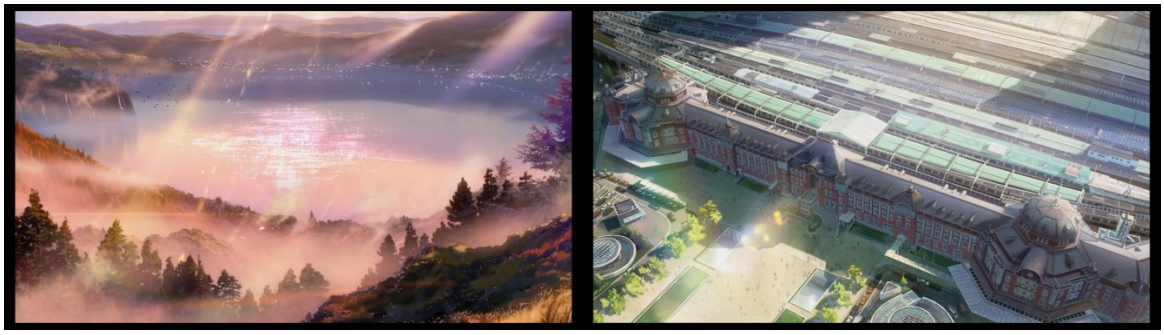
Je důležité si uvědomit, že Makoto Šinkaiův styl připomíná hraný film. Tedy, že uplatnění výrazových prostředků by se dalo popsat jako typické pro hraný film i když je Kimi no na wa film animovaný.

2.2.1 Mizanscéna

Pro hraný narativní film platí, že mizanscéna si obvykle vyžaduje nějaké plánování, ale filmaři mohou stejně tak dát přednost událostem neplánovaným[3]. U animovaného filmu toto samozřejmě neplatí. V tomto případě mají naprostou volnost mizanscény, což je velká výhoda. Lokace si mohou zcela přizpůsobit pro své potřeby, nekonečné možnosti komparzu, animovaný film nepodléhá náhodě (počasí, zvuk cirkulárky vedle lokace, ...). Mnohé z našich hluboce vrytých vzpomínek na filmy se vážou na mizanscénu[3] a tohoto faktu tento film bohatě využívá.

Jelikož je film paralelní (vesnice vs. velkoměsto), pomocí lokací se divák výborně orientuje v naraci. Vesnice, kde hlavní protagonistka Mitsuha žije, je navíc velmi specifická, protože se jedná o vesnici kolem jezera. Tato lokace je inspirována skutečnou lokací (obr. 1), stejně jako většina ostatních lokací. Tokio je vyobrazeno velmi realisticky, sedí také například názvy stanic metra a autor dbá i na tak malé detaily, jako je správné barevné značení linek metra. Vše naznačuje tomu, že autor dělal velmi důslednou preprodukci mizanscény. Chtěl, aby typický japonský divák poznával reálné lokace (obr. 2). Obecně je film převážně cílený na Japonce. Symbolika vztahů na dálku, šintoismus, přírodní katastrofa, touha po úniku ze svého života a možnost zkusit si život jiný. Modernizace Japonska a zachovávání tradic je momentálně v Japonsku velmi často řešené téma.

[3] BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 159 s. ISBN 978-80-7331-217-6.



Obr. 1 - 00:37:05 *Obr. 2 - 00:46:05*

Lokace jsou zkrátka vždy velmi dobře rozpoznatelné a divák se rychle zorientuje, kde se právě děj odehrává.

Každá lokace má svou atmosféru, která je nejčastěji navozena pomocí počasí. Časté je využití západu slunce, deště pro navození melancholické atmosféry, jasného slunečního dne pro zdůraznění běžné školní docházky a rutiny. Mlha je zde využita na lokaci, která zobrazuje podsvětí. Výběr počasí není náhodný, pomáhá spoluvytvářet pocity diváka z daných scén.

Autor často používá rekvizity na vytvoření symbolu. Nejlepším příkladem je červená stuha od Mitsuhy, která symbolizuje tok času, což vychází ze šintoismu, jehož prvky se vyskytují v celém filmu. Stuha je symbolem dvou lidí, jejichž osudem je se milovat, bez ohledu na místo, čas a jiné okolnosti. Tato magická stuha se může natáhnout nebo zauzlovat, ale nikdy se neroztrhne[4]. Celkově šintoismus dle různých zdrojů pracuje se symbolikou barev, autor je tedy pravděpodobně vzdělaný v této oblasti nebo má k šintoismu sám blízko.

[4]<https://aminoapps.com/c/japan/page/blog/symbolism-in-kimi-no-na-wa/XRsg_uLwV7D64KKVVZEgEXr8Pawq1>

2.2.2 Kamera

Makoto Shinkai udělal velmi podrobnou preprodukci. Udělal si 3D náčrt každé místnosti, hledal reálné lokace, které si vyfotografoval přesně v úhlu a velikosti záběru, který pro každou danou scénu potřeboval. V jednom z rozhovorů dostupných na internetu vypráví, že někdy hledání lokací trvalo až dva měsíce intenzivní práce. Náčrtků a materiálů měl zřejmě tak mnoho, že byla dokonce vydána kniha *Your Name Official Visual Guide Art book Kimi no na wa*[5]. V náhledu do knihy na www.amazon.co.uk si můžeme všimnout příkladu precizně zpracovaného storyboardu. Makoto Shinkai je známý svým puntičkářstvím a tato jeho vlastnost společně s důkladnou preprodukcí filmu výrazně pomohla vytvořit skvělou vizuální podívanou.

V celém filmu jsou použity různé šířky záběrů, od velkého detailu pletení stuhy, až po extrémně velké celky padání meteoritu na vesnici. Tyto záběry jsou pak střiženy klasickými postupy, jako je například záběr/protizáběr/ustavující záběr, filmová triáda nebo rapidmontáž.

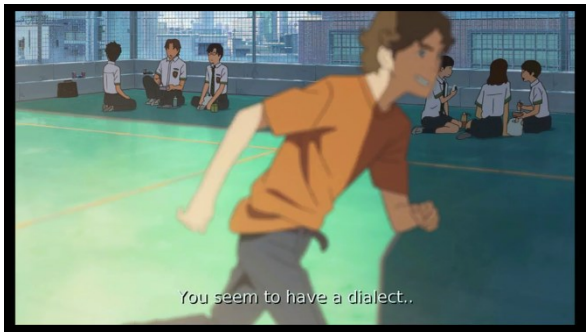
Pro přehlednost si rozdělíme práci s kamerou do tří základních výrazových prostředků kameramana: kompozici, osvětlování a pohybu kamery.

2.2.2.1 Kompozice

V hraném filmu je kompozice obtížná. Filmař musí vhodně zasadit jednotlivé prvky do záběru tak, aby například postava byla výraznější než pozadí, aby komparz v pozadí nedělal moc velké pohyby a podobně. V anime většinou kompozice není problémem. Mizanscéna není tak detailní, pozadí je šablonovité a generováno počítačem, postavy mají typicky velké oči, kterých si divák ihned všimne. Jelikož ale Kimi no na wa je v mizanscéně velmi detailní, bylo třeba kompozičně přemýšlet v podstatě stejně, jako u hraného filmu.

Jeden z typických prvků autorova stylu je důsledná práce s plasticitou obrazu. Mizanscéna je tedy plastická a využití plánů je velmi časté. Komparz v popředí či pozadí (obr. 3), umělá hloubka ostrosti, přirozený rám vytvořený z mizanscény (obr. 4) apod.

[5] <https://www.amazon.co.uk/Your-Name-Official-Visual-Guide/dp/B0728CYX2H>



Obr. 3 - 00:21:38 *Obr. 4 - 00:13:09*

K oživení mizanscény se také hojně využívá vnitroobrazový pohyb. Využívá se například bokeh odlesku vody v popředí či pozadí, rozpohybování kostýmů či fragmentů lokací větrem, stékání vody v jeskyni, inverze, jiskry ohně či využití pohybu létajících ptáků v jinak statických velkých celcích.

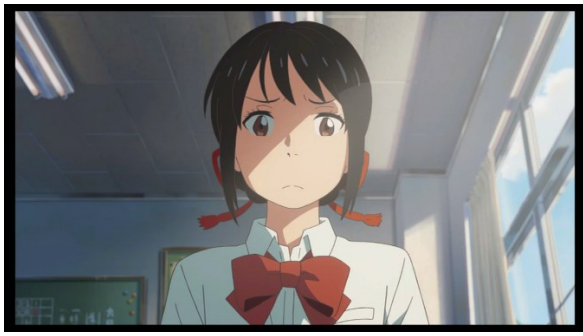
Velmi zajímavý záběr, naprosto typický pro vizuální styl anime, je tzv. hidden eyes shot[6] (záběr skrytých očí), který se v hrané tvorbě nepoužívá a dost možná by se považoval i za chybu (obr. 5). Jedná se zpravidla o polodetail nebo polocelek postavy, kde ale horní kantna záběru uřízne hlavu v oblasti mezi nosem a očima. Druhou možností je skrytí očí fiktivním stínem. Významy tohoto typu záběru jsou různé. Zvýraznění deprese nebo smutku protagonisty, se zapojením rtů lze tímto záběrem naznačit skrývaný vztek (lehké zkousnutí rtu) nebo pocit nadřazenosti, vítězství (škodolibý úsměv).

Další zajímavý záběr se i dotýká střihu. Jedná se o záběr zásuvných dveří ve směru pohybu, které se otevřou nebo zavřou. Záběr trvá zpravidla velmi krátce a je to efektivní filmová zkratka. Příkladem může být přeliv mezi scénou v interiéru, kde se Mitsuha chystá do školy a scénou v exteriéru, která začíná velkým celkem domu, kde vidíme, že jde do školy (obr. 6).

[6] <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HiddenEyes>

Obr 5 - 00:01:29 *Obr 6 - 00:06:39*

Klasický záběr/protizáběr v dialogu všichni známe, ale tento princip se dá použít také ve vztahu člověka k předmětu. V příkladu uvedeme situaci, kdy vidíme sešit s poznámkami a v druhém záběru se kamera stane sešitem a Mitsuha se zmateně dívá téměř do kamery, tedy do sešitu (obr. 7 a 8).



Obr. 7 - 00:08:40 *Obr. 8 - 00:08:41*

Popularita filmů Makoto Shinkaie však zřejmě vychází zejména z toho, jak tento režisér využívá kompozice a barev k vytvoření záběrů, které jsou zkrátka líbivé pro oko. Používá základní pravidla jako pohled postavy do více nevyplněného prostoru záběru nebo pravidlo zlatého řezu. Nicméně kompozičních metod je mnoho a v tomto filmu je jich hojně použito.

Filmař zasazuje jednotlivé prvky do záběru s nějakým opodstatněním. Na obr. 9 vidíme hlavní prvek (Taki) uprostřed. Kompozice tedy chce, aby se divák v tomto záběru díval na Takiho. Vedlejší prvky pak můžou být dva pánové v popředí a samotná lokace v pozadí.

Další příklad kompozice může být princip rytmu, který opakuje prvky v záběru v určitém vzorci. Na obr. 10 vidíme rytmizaci světla, tedy střídání světla a stínu. Vidíme také rytmizaci teplých a studených barev.

Obr. 9 - 01:33:55

Obr. 10 - 00:36:45

Využití osové symetrie můžeme vidět na obr. 11. Tento záběr je také zajímavý tím, že působí na diváka dojmem, že Taki je uzavřený ve svém světě/hlavě (využití vnitroobrazového rámu) a je obklopen knihami, které jsou v dané scéně jediným vodítkem, jak zjistit co se stalo (odraz poliček s knihami). V tomto záběru má kolem sebe dva své kamarády, ale divák má pocit, že se stoprocentně soustředí na své pátrání a nezajímá ho nic jiného.

Obr. 11 - 00:52:48

2.2.2.2 Osvětlování a barvy

Překvapivě je celý film nasvícen „tvrdým“ a realistickým svícením. U klasické anime tvorby se využívají stíny k dosažení plastické kresby a ke zvýraznění hereckého výrazu. Ve většině případů ale stíny neplní žádnou roli a svícení je ploché. Svícení v tomto snímku však jen doplňuje realistický pocit z lokací a herecké akce. Nicméně i tak si můžeme občas všimnout simulace tří-bodového svícení nebo plnění základních osvětlovacích pravidel. Například hlavní světlo při dialogovém oknu jde zpravidla ze strany, kam se herec dívá (obr. 12).

Na druhé straně, práce s barvami je výrazně propracovanější. Hned na začátku filmu je scéna ranní rutiny hlavních protagonistů. Akce se děje ve stísněné lokaci, která je jinak nezajímavá. Co ale upoutá pozornost všímavějšího diváka, je využití částečně komplementárního vztahu barev hned v první minutě filmu (obr. 13). Oranžové světlo z lednice, stíny lokace do modra a světlo z okna háže fialový odlesk. Postupně je jasné, že to není náhoda a že s barevnými vztahy se v celém filmu bohatě pracuje.

Obr. 12 - 00:25:33

Obr. 13 - 00:01:12

Nejčastější využití komplementárního vztahu je v nočních scénách, tedy snoubení oranžové a modré. Divák si také může všimnout dvojitého komplementárního vztahu (obr. 14). Světle zelená tráva doplňuje lehce fialově zbarvené mraky a modrá obloha doplňuje celkovou oranžovou atmosféru zapadajícího slunce. Analogická barevná harmonie je využita například ve scéně, kdy se Mitsuha, Yotsuha a jejich babička vydají podzimní přírodou na cestu do podsvětí (obr. 15). V této scéně dominují teplé barvy v odstínu červené a oranžové, ty jsou využity jak v podzimní přírodě tak i v kostýmech.

Obr. 14 - 00:37:12

Obr. 15 - 00:33:48

Animované filmy mohou dosáhnout jasnějších a sytějších barev, než je u většiny hraných filmů vůbec možné[7]. Kimi no na wa ale nic nepřehání a občas používá i barvy pastelové. Barvy na diváka tak působí příjemně a nenásilně.

2.2.2.3 Pohyb kamery

Proč nás animovaný film tak fascinuje, je nekonečná volnost pohybu kamery. Záběry, které by v hraném filmu byly velmi těžko realizovatelné a někdy i nemožné natočit, lze v animovaném filmu použít. Kimi no na wa je plný statických záběrů, švenků a jízd, které dobře známe z hraných filmů a na první pohled se zdá, že potenciál oné volnosti kamery byl nevyužit. Pravděpodobně ale je to dodržení stylu autora, který ve svých dílech má převážně kameru poklidnou, která z dálky sleduje děj, který vypráví především herecká akce a dialogy. U anime jsme svědky různých až šílených pohybů kamery s efektovou tvorbou, nicméně Kimi no na wa je u pohybů kamery minimalistický. I přesto ale můžeme vidět občas zajímavé pohyby kamery.

Jedním z příkladů může být overhead-shot (ptačí perspektiva) na Takiho, který v rapidmontáži prožívá několik dnů, kde mimo své povinnosti kreslí zpaměti vesnici u jezera. Tento záběr simuluje pohyb hodinových ručiček, který jednoznačně symbolizuje tok a množství času, využité na kreslení a přípravu na hledání vesnice.

Ve filmu je ale jedna výjimka, která na jednu scénu naprosto zboří charakteristické postupy a to je moment, kdy Taki vypije kuchikamisake. Taki je svědkem zrychleného toku času od narození Mitsuhy po den, kdy má spadnout meteorit, který zničí vesnici.

[7] BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 198 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

Filmový styl se najednou naprosto změní, jako bychom se dívali na jiný film. Kresba a barvy se drasticky promění (obr. 16) a kamera najednou sleduje Takiho, plavajícího v blíže neurčené tekutině a nahlížejícího do průběhu života Mitsuhy (obr. 17).

Obr. 16 - 01:02:06

Obr. 17 - 01:02:42

Pohyb kamery tedy v celém filmu neplní žádnou důležitou funkci. Více prostoru tak dostává kompozice a práce s barvami. Co ale pozorného diváka zaujme, možná až po druhém zhlédnutím filmu, je absence ruční kamery (až na výjimky). Význam ruční kamery je nejčastěji spjat s navozením neklidu, akčnosti nebo společně se subjektivní kamerou vyvolává pocit, že se rám záběru stal na chvíli protagonistou a simuluje jeho/její pohled. V analyzovaném snímku jsou pasáže, kde by se ruční kamera dala použít, ale autor z nějakého důvodu používá i v těchto scénách statickou kameru, v dynamičtějších scénách jízdu. Akčnost a napětí tedy nepodporuje pohybem kamery, ale spíše využívá pohyb protagonisty, vnitrozáběrový pohyb, střih a hudbu.

2.2.3 Střih

Pro animovanou tvorbu platí stejná pravidla střihu, jako pro hraný film. Jednota prostoru, atmosféry, rekvizit, světelné atmosféry, barev, apod. Nejčastějším spojením dvou záběrů je ostrý střih, ale ten se dá povýšit na vyšší úroveň využitím vztahů mezi záběrem A a záběrem B. Rozebíraný film těchto vztahů občas využije.

Nejlepším příkladem mohou být vztahy kompoziční. Jak píše Bordwell s Thompsonovou v knize Umění filmu, vlastnosti záběrů na sebe mohou navazovat, ale mohou spolu i kontrastovat. Můžeme spojit záběry tak, že využijeme kompoziční podobnosti, a tak dosáhneme plynulejšího střihu. Podmínkou je, aby jak v záběru A tak záběru B byly ony podobnosti, což můžou být tvary, barvy, celková kompozice nebo pohyb v záběru. Uvedený střih (obr. 18 a obr. 19) využívá hned několik podobností.

Podobnost atmosféry je očividná, noc se silným měsíčním svitem. Podobnost celkové kompozice by se dala definovat jako symetrická podobnost a podobnost tvarů v záběrech jsou čtverce a obdélníky, kterým dominuje centrální obdélník uprostřed záběrů. Ve střihu jsou také zakomponovány kontrasty. V záběru A je jen jeden člověk, v záběru B celý dav. Střih také můžeme vnímat jako kontrast moderní doby (rádiová stanice, klimatizace, lampa) a starých japonských tradic (šintoistický chrám, oblečení Mitsuhy a Yotsuhy, oheň).

Obr. 18 – 00:14:27

Obr. 19 – 00:14:32

Kromě kontinuálního střihu jsou využity ve filmu rapidmontáže, které používají paralelní střih a s pomocí nediegetické hudby tak vytváří scény, kde vidíme například několik dnů v obou paralelních linkách zkrácených do stopáže dvou minut. Rapidmontáží je z celkové stopáže na plátně zhruba 8,5% času. Křížový střih byl využit ve dvou scénách, tedy ho nemůžeme prohlásit za charakteristický prvek střihu.

2.3 Funkce charakteristických postupů

Pomocí analýzy jsme zjistili, že se autor zaměřuje převážně na mizanscénu, kompozici a práci s barvami. Je to tedy zejména práce s mizanscénou, která je velmi detailní a propracovaná. Práce s kompozicí využívá spoustu postupů, jak jednotlivé prvky vsadit harmonicky do rámu záběru a práce s barvami, které mezi sebou vytváří barevné harmonie.

Funkcí mizanscény je v tomto filmu hned několik. A to vytvoření kontrastu mezi velkoměstem a vesnicí, mezi japonskou tradicí a současnou modernizací, atd. Modernizace je v Japonsku často řešené téma. Životní styl se zrychluje, modernizuje a na zachování tradic zbývá méně času a vůle. Tento kontrast má tedy symptomatický význam. Pro film je charakteristický pocit plasticity záběrů, který vzniká umělou hloubkou ostrosti

a práce s plány. Vnitroobrazový pohyb v popředí nebo v pozadí dodává pocitu ještě větší hloubku. Nadprůměrná práce s mizanscénou je Makoto Shinkai rukopisem, který se postupně zlepšoval s každým filmem, který vytvořil. I v tomto filmu ukázal vše, co předvedl ve svých minulých dílech, což je práce s reálnými lokacemi a detailní kresbou i v místech „mimo ostrost". Každý záběr je tedy unikátní ilustrací, protože ve filmu nejsou používány šablonovitá pozadí, která jiné animované tituly používají velmi často.

Komponování záběrů v tomto filmu využívá různorodé skladebné principy. Kompozice je také využívána při střihu přes podobnost, pro zdůraznění atmosféry, herecké akce/emoce a v celé stopáži zůstává konzistentní bez žádných radikálních změn. Autor potlačil pohyby kamery na minimum, aby se soustředil na kompozici. S kompozicí také úzce souvisí práce s barvami. Snímek používá barevné harmonie, kompozice a symboliku barev.

Filmy, které vysoce hodnotíme pro jejich složitost a originalitu jsou přesně těmi, které provokují naše očekávání a navyklé divácké dovednosti[8]. Snímek nám po analýze nabídl dva ozvláštňující prvky, kterých si ale divák pravděpodobně nevšimne hned při prvním zhlédnutí. Autor dokázal vytvořit divácky úspěšný film se zápletkou, kterou v určité formě používal již ve svých minulých počinech. Film i tak je velmi komplexní a průběh zápletky překvapí diváka. Příběh je na tolik propracovaný, že jedno zhlédnutí většinou nestačí pro jeho plné pochopení. Na internetovém vyhledávači Google, po zadání názvu filmu, je k dispozici 761.000 výsledků hledání. Můžeme zde najít spousty teorií, vysvětlení děje, rozbor konkrétních scén, vyjasnění symboliky v tomto snímku apod. I na největším internetovém serveru pro sdílení videí Youtube najdeme spoustu videí, které se tímto filmem zabývají. A že je o ně zájem dokládá, že tyto videa mají vysokou sledovanost.

[8] THOMPSON, Kristin. Breaking the glass armor: neoformalist film analysis. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c1988. ISBN 0-691-06724-4.

ZÁVĚR

Bakalářská práce je analýzou filmového stylu filmu Kimi no na wa od autora Makoto Shinkai. Za metodu byla zvolena neoformalistická analýza se zaměřením především na obrazové řešení filmu. Snímek byl zhlédnut celkem čtyřikrát a byla provedena segmentace filmu jako pomůcka. Při zpracování segmentace byl vypnut zvuk, což podpořilo soustředění na vizuální stránku díla. Ke každé scéně byly sepisovány poznámky k tomu, co se jevilo jako zajímavé, znepokojivé a zkrátka pro analýzu užitečné. Při segmentaci byla zpracována časová osa k zpřehlednění vývoje času ve filmu, střídání paralelních rovin, sledování množství času stráveného na plátně jednotlivými hlavními protagonisty. Sledováno bylo také, jak se zde využívá rapidmontáže, apod.

Příběh pracuje s jasnými strukturami. Na začátku nám položí otázky, které se v průběhu narace postupně vyjasňují. Začátek filmu má odlehčenou, komediální atmosféru a zlom přijde zhruba v polovině, kdy paranormální jev výměny těla skončí a my zjistíme, že Mitsuha zemřela při pádu meteoritu před třemi lety. Onen meteorit se poprvé ukáže hned v úvodu filmu, pak je průběžně připomínán pomocí televizních zpráv, vidíme jej i v momentu smrti Mitsuhy, také ho zobrazuje nástěnná malba v „podsvětí“. Ke konci filmu prožíváme nedostatek času hlavních protagonistů, kdy evakuují vesnici ještě před pádem meteoritu. Meteorit se tedy stává důležitým symbolem hrozby. Ve filmu chybí antagonista a meteorit tak nahrazuje jeho roli. Tento fakt je nejdůležitějším ozvláštňujícím prvkem filmu.

Zaznamenali jsme, že charakteristickými prvky ve filmu jsou práce s mizanscénou, kompozicí a barvami. Autor používá reálné lokace, aby průměrný Japonec z Tokia poznával daná místa. Příběh také obsahuje symptomatické významy, jako kontrast mezi tradicí Japonska a modernizací, a přírodní katastrofy. Makoto Šinkai předvádí velmi čistý vizuální styl a tento film je pravděpodobně nejlepší z jeho dosavadní tvorby. Pohyb kamery používá minimalisticky a málokdy pomáhá vyprávět příběh nebo povzbudit nějakou emoci.

Pro úplnou neoformalistickou analýzu je třeba podrobněji rozebrat narativ, zamyslet se nad vývojem postav, analyzovat hudbu, zvukové efekty apod. Práce se zaměřila převážně na obrazové řešení filmu a tak může sloužit jako základ pro úplnou neoformalistickou analýzu. Díky této bakalářské práci jsem se naučil analyzovat film pomocí neoformalistické analýzy. Uvědomil jsem si, jak je důležité zhlédnout film při analýze několikrát, protože vědomé procesy u diváka, který film vidí poprvé, jsou značně omezené.

Divák vnímá film jako celek, jak na něj působí, zda cítí v dané scéně strach nebo napětí, jestli se v průběhu filmu baví nebo jej děj nudí, apod. Opakované zhlédnutí umožní soustředit se pozorněji na jednotlivé stavební prvky snímku, reflektovat jejich funkci v rámci jeho celku, a lépe pochopit významy a emoce, které se vynořily v průběhu jeho prvního zhlédnutí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.
- KOKEŠ, Radomír D. Rozbor filmu. Vydání první. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. 264 stran. Opera Universitatis Masarykianae Brunensis. Facultas philosophica = Spisy Masarykovy univerzity v Brně. Filozofická fakulta; číslo 430. ISBN 978-80-210-7756-0.
- VESELÝ, Karel et al. Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2014. 141 s. Labyrint fresh eye; sv. 2. ISBN 978-80-87260-63-0.
- CLEMENTS, Jonathan a MCCARTHY, Helen. The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917. Rev. & expanded ed. Berkeley: Stone Bridge Press, ©2006. xxiv, 867 s. ISBN 1-933330-10-4.
- THOMPSON, Kristin. Breaking the glass armor: neoformalist film analysis. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c1988. ISBN 0-691-06724-4.

Internetové zdroje

www.animecinematography.blogspot.cz

www.blog.sakugabooru.com

www.aminoapps.com

www.fotografovani.cz

www.atelierstudanka.cz

www.wikipedia.org

SEZNAM OBRÁZKŮ

Všechny obrázky v práci (Obr. 1 - Obr. 19) jsou z filmu *Kimi no na wa (2016)*