

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Katedra Režie

Bakalářské studium

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**POZORUHODNÉ SVĚTY KACUHITA IŠIIHO**

**Šimon Holý**

Vedoucí práce: Radim Valak

Oponent práce: MgA. Tomáš Pavlíček

Datum obhajoby: 6. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017



ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Departement of Directing

Bachelor's Programme

**BACHELOR'S THESIS**

**EXTRAORDINARY WORLDS OF KATSUHITO ISHII**

**Šimon Holý**

Thesis supervisor: Radim Valak

Opponent: MgA. Tomáš Pavlíček

Date of presentation and defense: 6th September 2017

Academic degree: BcA.

Prague, 2017



## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Pozoruhodné světy Kacuhita Išiiho
-----------------------------------

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 2. 8. 2017

podpis diplomanta

## **Upozornění**

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

## Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

## **Abstrakt**

Kacuhito Išii patří bezesporu mezi ty nejzajímavější žijící japonské filmové režiséry. Cílem bakalářské práce Pozoruhodné světy Kacuhita Išiiho je vytvořit kombinaci biografické monografie a rozboru jednoho z jeho filmů, která se bude snažit postihnout, v čem je Išiiho tvorba výjimečná nejen v kontextu tamější kinematografie. Výběr filmu připadl na jeho nejúspěšnější snímek Chuť čaje. Ten v mnohém působí jako pomyslný průsečík všech formálních figur a tematických okruhů, které během své filmografie využíval.

## **Abstract**

Katsuhito Ishii is without question one of the most interesting Japanese film directors alive. Therefore, goal of this bachelor's work called "Extraordinary worlds of Katsuhito Ishii" is to create a combination of biographical monograph and analysis of his most critically acclaimed and successful film to date that is "Taste of tea". That movie may come across as imaginary point of intersection of all formal figures and ranges of topics he used in all his films.

# OBSAH

1. ÚVOD .....	1
2. KDO JE KACUHITO IŠII.....	2
3. CHUŤ ČAJE.....	6
3.1 SYNOPSE .....	7
3.2 OHLAS SNÍMKU .....	8
3.3 HERECKÉ OBSAZENÍ .....	8
3.4 POSTAVY CHUTĚ ČAJE.....	10
3.5 FENOMÉN IJAŠI.....	13
3.6 IŠIIHO NARATIVNÍ A FORMÁLNÍ PROSTŘEDKY .....	15
3.6.1 TÉMA SKRZE PRVNÍ OBRAZ .....	15
3.6.2 HUMOR.....	17
3.6.3. SLOW-MOTION.....	18
3.6.4. SYMETRIE .....	20
3.6.5. DALŠÍ PRÁCE SE SYMBOLIKOU .....	22
3.6.6. VYUŽITÍ PŘÍRODY A PŘÍRODNÍCH JEVŮ .....	24
3.6.7. HUDEBNÍ SLOŽKA .....	26
3.6.8. PRÁCE S HERCI .....	27
4. ZÁVĚR .....	28
5. Seznam literatury: .....	29
5.1. Knihy .....	29
5.2. Články .....	29
5.3. Internet .....	30
5.4. Filmové zdroje .....	32
5.5. Jiné zdroje.....	32
6. Přílohy .....	33
Příloha 1 – Rozdělení obrazů a vnitřních pochodů filmu Chuť čaje podle postav ..	33



# 1. ÚVOD

O práci Kacuhita Išii dosud nevznikl žádný souhrnný text. I proto bych chtěl v rámci mé bakalářské práce vytvořit částečnou kombinaci tematické a biografické monografie, která jednak představí autora a jeho zázemí, a za druhé přiblíží jeho nejúspěšnější film *Chut' čaje*, který je pro mě i po letech od prvního zhlédnutí zásadním zdrojem inspirace.

Chtěl bych popsat umělecky hodnotnou, nejen pro festivalové dramaturgy přitažlivou, estetiku a způsoby, kterými Išii ve svých filmech znázorňuje lidi a svět kolem sebe, čímž se dostávám k hlavní části celé mé práce: zevrubnou analýzou jeho filmů bych chtěl definovat důvody, které odlišují jeho estetiku od jiných tvůrců a prvky, kterými Išii vytváří svůj autorský rukopis.

Kromě mého vlastního výzkumu (analýza snímku *Chut' čaje*), budu čerpat z různých textů, které mohu rozdělit do šesti okruhů. Prvním jsou texty především z internetových zdrojů, které shrnují základní informace a hodnoty týkající se snímků, na kterých se Išii nějak autorsky podílel. Druhý okruh potom tvoří recenze Išiiových filmů. Ty pochází většinou ze zahraničních periodik a cinefilských blogů, pro které režisér navíc věnoval i několik rozhovorů. Takové rozhovory jsou pro mou práci zásadní, protože přináší vhled zevnitř.

Pro část tvorby Kacuhita Išiiho, které se budu věnovat, je nutné vysvětlit historický kontext a fenomén „jiaši“, který japonskou společností rezonuje již přes dvacet let. Právě texty zabývající se tímto společenským tématem tvoří čtvrtou skupinu použité literatury.

Další použitým celkem textů jsou ty teoretické, díky kterým budu schopen lépe snímky analyzovat. Na závěr jsem si vybral několik knih, které se zabývají spíše japonským filmem klasickým, ale jak se domnívám, právě z něho Kacuhito Išii vychází.

Práce bude dělená do dvou kapitol. V první kapitole se pokusím čtenáři více představit osobnost a život Kacuhita Išiiho, a poté se přesunu k snímku *Chut' čaje* a zajímat mě krom analýzy samotného filmu budou i podmínky k natáčení a inspirační zdroje režiséra, o kterých se více rozhovořil například v rozhovoru pro server Midnight Eye. Snahou bude podpořit moji tezi o distinktivnosti Išiiho autorské režie, například skrze způsoby, kterak pracuje s tématy ve scénáři, kamerou, herci nebo střihem.

Doufám, že v závěru své práce tak doložím dostatečné argumenty, které vysvětlí čtenáři, proč jsou světy Kacuhita Išiiho, o kterých vypráví, nejen pro mě tak pozoruhodné.

## 2. KDO JE KACUHITO IŠII

Kacuhito Išii se narodil 31. 12. 1966 v japonském městě Niigata. Vystudoval Uměleckou univerzitu Musašino, kde byl jeho pedagogem uznávaný režisér Kohei Oguri, proslulý především melodramatickými filmy s humanistickým vyzněním skrze poetické obrazy, jakými jsou například *Doro no kawa* nebo *Umoregi*.

Na studium však nevzpomíná úplně vesele, při rozhovoru se serverem Midnight Eye uvádí, že ho Oguri káral tvrdou volbou slov, a dokonce z něho měl strach. I z toho důvodu opustil kategorii hraného filmu a začal se více soustředit na animaci.<sup>1</sup> Osobní zkušenost Išiiho s Ogurim se změnila poté, co viděl jeho film *Nemuru Otoko*. Film ho nadchnul a zároveň mu potvrdil učitelova slova z dob studia, se kterými v té době nesouhlasil: „*není důležité skládat celý obraz z mnoha záběrů. Jeden dlouhý záběr může být dostatečný.*“<sup>2</sup> Dalšími vzory je pro Išiiho Takeši Kitano a kultovní režisér Hiroši Šimizu, kterého ve své době opěvovali i ve světě uznávání režiséři Kendži Mizoguči a Jasudžiro Ozu.<sup>34</sup>

Z nejaponských tvůrců potom zmiňuje Quentina Tarantina, Davida Lynche a Paula Verhoevena, z jehož filmů si nejvíce považuje fantaskních satir Robocop a Hvězdná Pěchota.<sup>5</sup> Inspirace těmito snímky je v Išiiových snímcích velmi zřetelná. Stejně jako Verhoeven využívá kombinace formálních „béčkových“ propriet, nadsázky a většinou tlumenějšího hereckého

---

<sup>1</sup> “He always reprimanded me in class in a way you normally don't experience when you're an adult. Every time I wrote an essay or something he would lash out at me, telling me I was worthless. He was pretty harsh and quite scary too. In the end I gave up on filmmaking and switched to animation and eventually started directing commercials.” SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/> “

<sup>2</sup> “It reminded me of what he always told me in university, that it's not necessary to compose a scene from many cuts, one long take can be enough. I used to believe the opposite and tended to use lots of cuts. When I saw *Sleeping Man* I finally understood what he'd told me.” SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>3</sup> “On the whole I prefer Japanese films, though, because I can understand the language. I like Hiroshi Shimizu and Kohei Oguri a lot.” SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>4</sup> “I can't shoot films like Shimizu.” - Yasujiro Ozu  
“People like me and Ozu get films made by hard work, but Shimizu is a genius...” - Kenji Mizoguchi”  
DREW, William M. Hiroshi Shimizu – Silent Master of the Japanese Ethos. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/features/hiroshi-shimizu-silent-master-of-the-japanese-ethos/>

<sup>5</sup> “In terms of foreign films my favourite directors include Quentin Tarantino, David Lynch, and Paul Verhoeven. They're all quite tough filmmakers. Among Verhoeven's films I especially like *Robocop* and *Starship Troopers*.” SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

projevu, která otevírá prostor pro divákově nahlédnutí na svět z jiné, mnohdy ironičtější perspektivy. Jedná se o způsob vyprávění, které pro tematické vyznění využívá podobenství a symbolů.

Po absolvování univerzity v roce 1992 mu byla nabídnuta práce v Tohokušiša Film a ve stejné době začal působit jako režisér reklam. Ty byly dlouhou dobu hlavním zdrojem jeho obživy a získal za ně mnohá ocenění. Zmínit můžeme například zlato na New Yorkském reklamním festivalu za spot ke kampani „Ronin pitcher“, kterou produkovala reklamní agentura Dentsu.<sup>6</sup> Reklamy dosud stále točí a z posledních let můžeme zmínit spolupráci se společnostmi Banyu Pharmaceutical Co., Dole Japan nebo Nhn Japan.<sup>7</sup>

Je trochu paradoxem, že Išii patří mezi nejznámější současné japonské režiséry. Nemůže za to totiž jeho autorská tvorba. Ve světě se proslavil především díky jím animované sekvenci v Tarantinově snímku *Kill Bill*. S Tarantinem se seznámil po projekci jeho debutového filmu *Samehada otoko to momodžiri onna* z roku 1997 na festivalu v Havaji.<sup>8</sup> Tarantinovi se snímek líbil, a měl zájem v budoucnosti dál spolupracovat s Išii, což se nemusí jevit překvapivé, pokud vezmeme v potaz recenze novinářů a dojmy diváků, kteří tento film často srovnávají s dílem právě tohoto amerického režiséra nebo Guye Ritchieho.<sup>9</sup>

V roce 2000 potom natočil svůj druhý dlouhometrážní komediální film *Party 7* z prostředí jakuzy, se kterým znovu představil svět bizarně oděných postav, které připomínají svými výraznými až pitoreskními reakcemi spíše chování postav z anime.

Velká část jeho reklam a díla je spojená s využíváním CGI efektů a animace. Zajímavým vizuálním počinem je pak čtyřiapadesátidílná série dvacetivteřinových animovaných filmů z let 2001 až 2002 *Piropo*, která je hybridem mezi autorskou animací a reklamním spotem na

---

<sup>6</sup> CAMPBELL, Lisa. ASIAN AGENCIES: THE INDEPENDENTS - For agencies in Asian markets, independence can be a fleeting thing. In: Campaign [online]. Spojené státy Americké: Haymarket Media Group Ltd., 2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.campaignlive.co.uk/article/asian-agencies-independents-agencies-asian-markets-independence-fleeting-thing/185836#jU4k8svQdLg5Z608.99>

<sup>7</sup> Coloribus. In: Coloribus [online]. Spojené státy Americké: Lixil Graphics, Ltd., 2004-2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <https://www.coloribus.com/>

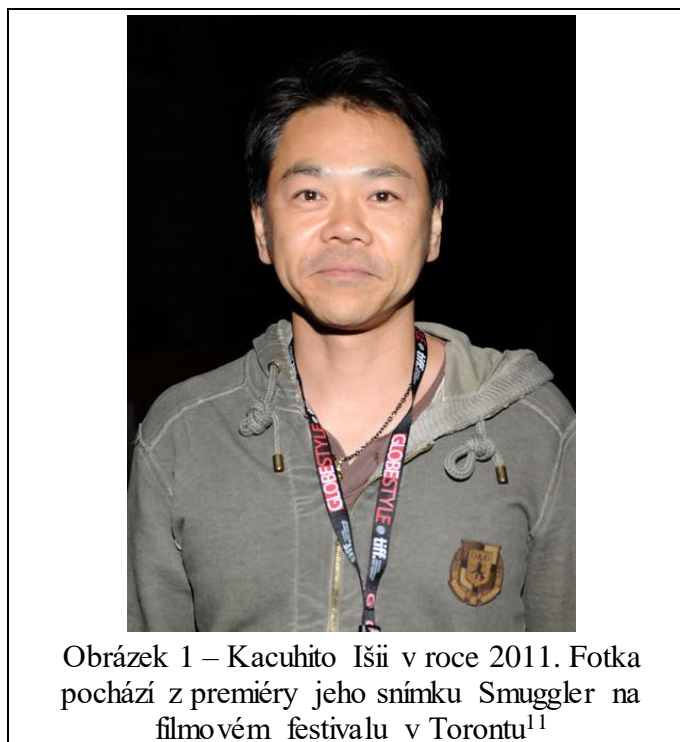
<sup>8</sup> “The first time we met was about five years ago at the film festival of Hawaii...” “...The director of the festival liked my film a lot. He was a friend of Quentin's and he told him about my film, so Quentin came to see it at the festival.” SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>9</sup> Z různých recenzí vybráno například: „Case in point, Shark Skin Man and Peach Hip Girl, a wild rock n' roll ride with a wordy title that is obviously influenced by Tarantino, although a comparison to a Guy Ritchie film might be more apt.“ Shark Skin Man and Peach Hip Girl (1998) In: The Yakuza Film Rundown [online]. Spojené státy Americké: Yakuza Film Blog, 2010 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.yakuzafilm.com/2015/01/shark-skin-man-and-peach-hip-girl-1998.html>

robotického psa Aibo společnosti Sony. Žádný z krátkých snímků produkty vysloveně nepropaguje – Aibo se zde vyskytuje pouze jako jedna z hlavních postav. Děj je navíc zasazen do fantaskního světa vizuálně podivných postav, ve kterém výjimečnost a exkluzivita robotického psa zaniká a jeho vlastnosti a hodnoty nejsou stavebním prvkem narace.

O spornosti přesahu formy se však krátce zmiňují Jonathan Clements a Helen McCarthyová v jejich knize *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation*, kteří tvrdí, že ačkoli bylo *Piropo* propagované jako anime, nelze jej považovat vzhledem k dvacetivteřinové délce každého dílu a product placementu v podobě obsazení psa Aibo do hlavní role, za něco více než reklamu.<sup>10</sup>

Možná právě jeho reklamní počátky, které jsou spjaté s animací, mohou za jeho vizuálně výrazné postavy, které mnohdy nesou vnitřní tematickou tezi. Mnohdy se tak pracuje i s postavami různých sérií anime nebo komiksů manga. Podílel se ostatně jako scenárista na celovečerním animovaném filmu *Redline* režiséra Takeši Koikeho z roku 2009.



---

<sup>10</sup> “It’s hard to see 20-second animations as anything other than commercials, despite the PR claims of a “lavish anime staff”.” CLEMENTS Jonathan, MCCARTHYOVÁ Helen. *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2015

<sup>11</sup> Clinton Gilders / Getty Images North America. “Smuggler” Premiere - 2011 Toronto International Film Festival. In: Wikipedie [online]. [Cit. 27.7.2017]. Dostupné z WWW: <http://www.zimbio.com/photos/Katsuhito+Ishii>

V roce 2005, tedy rok po premiéře *Chutě čaje*, představil Išii publiku film *Naisu no Mori: The First Contact*. Snímek porušuje ustálené tradice filmového vyprávění a předává divákovi myšlenkové teze a impresie skrze krátké příběhové fragmenty, mezi kterými můžeme najít často jen mlhavých vazeb. Pokud *Chut' čaje* nabourávala některým divákům představy o klasickém vyprávění a možnostech narativního filmu, další Išiiho počín překonává tuto kategorii zcela. Na tomto snímku se dále podíleli i dva vedlejší režiséři Hadžime Išimine a Šuničiro Miki, se kterými se Išii zná od studií na Musašino.

Išii je stále aktivně činným režisérem a v posledních letech krom reklam stojí za konvenčnějšími, spíše nízkorozpočtovými snímky. V roce 2014 uvedl do kin společně s dvěma dalšími režiséry Kanoko Kawagučim a Acuši Yošiokovou rodinný film *Haló! Džun'iči* určený spíše pro děti. O rok později pak stál za krátkým snímek, který vznikl k připomenutí padesátého výročí v Japonsku kultovní fantastické série *Gamera*. Zhostit se má i režie celovečerního rebootu celé zmíněné série s premiérou naplánovanou v roce 2017. Zmínit bychom měli ještě scénář a režii šesté epizody televizního seriálu *Higašino Kejgo Mysteries*, kterou v létě 2012 vysílala FujiTV.

### 3. CHUŤ ČAJE

Film *Chut' čaje* je třetím Išiiho celovečerním hraným počinem. Premiéru si odbyl v roce 2004 na filmovém festivalu v Cannes. K hranému filmu se vrátil po tříleté práci na animované sérii *Hal&Bons*.<sup>12</sup> Ta pojednává o světě dvou psích kamarádů, které zpovídá bizarní nehumanoidní tvor. Během stejné doby pracoval na animaci pro Tarantinův film *Kill Bill*, do které dle svých slov vložil všechny své temné pocity, čímž si Išii vysvětluje pozitivní humanistické vyznění celého snímku.<sup>13</sup>

*Chut' čaje* je navíc prvním snímkem, který mu nebyl svěřený filmovým studiem a jedná se o ryze autorský počín. Díky autorské svobodě tak chtěl vytvořit snímek, který by divácky bavil jeho samotného, stejně jako diváky. Konceptí bylo vytvořit film o rodině, který by však nebyl odvyprávěn klasicky. Představoval si sérii epizod z životů rodinných členů, které by mu připadaly zajímavé.<sup>14</sup>

Dle svých slov sledoval různé televizní seriály (*Kita no kuni hara himicu*) a filmy (*Šiawase no kiiori hankači* režiséra Jódži Jamady), které vykazovaly různé podobnosti, přičemž se zásadně lišily od jeho vlastních filmů. V rozhovorech tvrdí, že se vždy jednalo o lidská dramata, která ale vždy obsahovala element tragédie, což se mu nelíbilo. Chtěl proto vytvořit film, který žádný větší tragický moment nebude obsahovat.<sup>15</sup> Více se o filmu rozhovořil i ve své knize, kde říká, že chtěl pro tento film jednoduchý příběh, který by mu umožnil v divákovi vizuálem vyvolat úžas a ohromení.<sup>16</sup>

---

<sup>12</sup> Vizuální ukázkou je možné vidět na Obrázku 1

<sup>13</sup> "The animation sequence I did for Kill Bill was extremely violent and I put all my violent feelings and desires into it. So all of those feelings inside me were exorcised by Kill Bill and I think that is the reason why Taste of Tea became such a warm-hearted film. I'm happy that things unfolded in this way." SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>14</sup> "Nobody commissioned me to make the film, I instigated the project myself. I took as much time as I wanted in developing the story..."

"Taste of Tea is about a family but I didn't want to make a simple, harmonious story. I imagined a series of episodes from the family's lives that would be interesting." SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>15</sup> "I was watching films and TV series like The Yellow Handkerchief with Ken Takakura and From the North, which were quite different from my own films. They're human drama, family stories. Watching them, I thought that I would like to see such films with a good human story more often. But those films always have an element of tragedy to them, something bad always happens to the characters at some point, which I don't like so much. So I felt it would be nice to make a family story in which no big tragic moments happen." SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>16</sup> IŠII, Kacuhito. *Tameninaranai eiga no kyôkasho*. Tokyo: Máburi Toron, 2004. s.146-147.

### 3.1 SYNOPSE

Snímek vypráví příběhy členů rodiny Harunových, kteří žijí v domě obklopeném přírodou v prefektuře Točigi, kterou můžeme na mapě najít na sever od Tokya. Hypnoterapeut Nobuo (Tomokazu Miura) spolu s manželkou Jošiko (Satomi Tezuka) vychovává do základní školy (ne)docházející dceru Sačiko (Maya Banno) a pubertálního syna Hadžimeho (Takahiro Sato), který krom toho, že se svým otcem hraje japonskou deskovou hru Go, prožívá i první zamilování do nové spolužačky Aoi Suzuišiové (Anna Tsuchiya<sup>17</sup>).

Jošiko výchovu dětí odkládá na vedlejší kolej, aby si dokázala, že i po narození jejich dětí dokáže úspěšně pokračovat v její živnosti: tvorbě animovaných snímků. Za údajně vysokou kvalitou její animace stojí i spolupráce s jejím otcem Akirou (Tatsuja Gašuin), kterého ostatní animátoři považují za animátorskou legendu. V současnosti je ale už v důchodu a žije se zbytkem rodiny ve vedlejší části domu, do které se zbytek rodiny podívá až v závěru filmu po jeho smrti.

Významným členem rodiny je strýc Ajano (Tadanobu Asano), který přijíždí z rušného Tokya, kde pracuje v hudebním studiu jako zvukový inženýr, do Točigi na návštěvu, během které chce uzavřít kapitolu jednoho neúspěšného starého vztahu. Během návštěvy se pak zamýšlí nad svým dětstvím a vypráví členům rodiny své zážitky.

Tím zásadně ovlivňuje hlavní narativní linii malé Sačiko. Ta v pravidelných periodách vidí velkou verzi sebe samotné, která ji nemluvně sleduje a chvílemi vyjadřuje emoce, které skutečná Sačiko v danou chvíli prožívá. Právě Ajanův příběh, který připomíná její současnou situaci, ji donutí pokoušet se v nedalekém lesním prostoru o povedený výmyk na hrazdě, který by měl tyto vize ukončit, k čemuž na konci snímku dochází.

Poslední postavou je pak Nobuův bratr Ikki (Ikki Todoroki), který je úspěšným autorem komiksů Manga. Ten se ke svým narozeninám rozhodne nahrát singl. Zapojuje tak velkou část své rodiny do výrobního procesu skladby, kterou si napsal.

---

<sup>17</sup> U jména této herečky/zpěvačky si dovolím použít amerického Hepburnova přepisu "Anna Tsuchiya" místo českého způsobu "Anna Cučija". Za tímto rozhodnutím stojí skutečnost, že Anna Tsuchiya je smíšeného japonsko-amerického původu a v jejích oficiálních materiálech volí, pokud nevyužije japonských znaků, právě Hepburnův přepis. Zajímavým detailem může být fakt, že jsem při rešerši narazil na maďarská média, která přes udané důvody většinou používají maďarský přepis "Cucsija". Ukázka například zde: <http://www.globoport.hu/110847/a-szepseg-arcai-emberi-szinkavalkad-japanbol/> [cit. 2016-26-08]

### 3.2 OHLAS SNÍMKU

Z hlediska počtu cen i odezvy médií se jedná o Išiiho vůbec nejúspěšnější film. Kromě prestižní pozice zahajovacího filmu sekce Quinzaine des Réalisateurs na filmovém festivalu v Cannes, získal několik cen například na festivalech v Talinnu, Pučchonu nebo Jokohamě.

Filmová kritika snímek většinou vítala kladně, ale shodovala se na příliš dlouhé stopáži sto čtyřiceti tří minut, které mohou mnohé diváky unavit vzhledem k pomalejšímu tempu vyprávění. Jedním z těch, kteří tempo zmiňovali, byl i Calvin McMillin, který nicméně ve své pochvalné recenzi také píše: „*na Chuti čaje je pozoruhodné, kterak všechny pro diváka podivné součásti snímku nejsou pro diváka zdrojem odcizení. Naopak tyto nepřirozené momenty přitahují postavy k divákům blíž.*“<sup>18</sup>

Neil Genzlinger byl pro New York Times umírněnější a v perexu své recenze hlásá, že je „*film rodinným portrétem, který maloval poměrně vyšinutý kubista: rodina, která v ničem nepřipomíná tu vaši, je přesto ve střípcích přesně jako ta vaše.*“<sup>19</sup>

V jiné spíše pochvalné recenzi Rob Humanick připomíná jednu z poznámek, kterou hodnotí postava Hadžimeho píseň, kterou složí jeho strýc Ikki: „*hláška „je víc v pohodě než, že by byla divná a zůstane ti v hlavě,*“ *shrnuje bezděčně výstřední půvab Chutě čaje.*“<sup>20</sup>

### 3.3 HERECKÉ OBSAZENÍ

Z hlediska hereckého ansámblu není Chut' čaje změnou v Išiiově filmografii. S výraznou většinou obsazených herců již spolupracoval na předešlých projektech. I v tomto snímku hrají hlavní role Tadanobu Asano a Tatsuja Gašuin, kteří je předtím hráli i v obou předchozích filmech.

---

<sup>18</sup> “But what's remarkable about The Taste of Tea is that all this strangeness isn't really alienating at all. If anything, rather than distance us from the proceedings, these strange moments bring the audience even closer to the characters.” MCMILLIN, Calvin. Cha no Aji. In: Yesasia.com [online]. Spojené státy Americké: Yesasia.com LTD., 1998-2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.yesasia.com/global/yumcha/cha-no-aji-the-taste-of-tea-guttokuru-box-limited-edition-japan-version/1003935481-0-0-0-en/professional-review.html>

<sup>19</sup> „The movie is a family portrait as painted by a moderately demented Cubist: the family involved is nothing like yours, yet somehow, in its fractured way, exactly like yours.” GENZLINGER, Neil. A Cubist Family Portrait. In: NYTimes.com [online]. Spojené státy Americké: The New York Times, 2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: [http://www.nytimes.com/2007/02/22/movies/23tast.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/02/22/movies/23tast.html?_r=0)

<sup>20</sup> “A character remarks (in regard to what will hopefully amount to a classic musical sequence): “It’s more cool than weird, and it stays in your head.” Perhaps unintentionally, The Taste of Tea encapsulates its own kinky allure in this line of dialogue.” HUMANICK, Rob. The Taste of Tea. In: Slant [online]. Spojené státy Americké: The Slantmagazine.com, 2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.slantmagazine.com/film/review/the-taste-of-tea>



O Tadanobu Asanovi se zmiňuje v rozhovoru s Kuriko Satoovou pro server MidnightEye: „Asano je speciální. Je velmi vnímavý. Pokud se stane součástí nějakého projektu, znamená to, že kolem něho chápe všechno: příběh, postavy, význam toho všeho. Spolupracoval s mnohými velmi zajímavými režiséry, jako například Šindži Somaiem a Takaši Miikem. Za ty roky si vytvořil vlastní hereckou metodu... ...pokud mám problém s obsazením herců, například protože herci nedovedou úspěšně ztvárnit svou postavu, vždy požádám Asana, aby to vzal za ně.“<sup>21</sup>

Už v době natáčení tohoto filmu byl Asano jedním z nejvýraznějších herců své generace v Japonsku. Z jeho úspěchu vzpomeňme Cenu japonské Akademie pro nejpopulárnějšího herce a Cenu pro nejlepšího herce na filmovém festivalu v Jokohamě, které si vysloužil za výkony ve čtyřech různých filmech v jednom roce, a dále prestižní ocenění na filmovém festivalu v Benátkách v roce 2003, které obdržel za hlavní roli v *Posledním životě na světě* thajského režiséra Pen-Eka Ratanaruanga.<sup>22</sup>



Obrázek 2 – Vybraný moment ze seriálu Hal&Bons



Obrázek 3 – Japonský herec Tadanobu Asano<sup>23</sup>

<sup>21</sup> „Asano is special. He is very perceptive. If he accepts a project, that means he understands everything: the story, the characters, the meaning, all of it. He has worked with many very interesting directors, like Shinji Somai and Takashi Miike, and over the years he has developed his own method... ...If I have trouble casting for a character because the actors can't grasp the part, then I always ask Asano to do it.“ SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>22</sup> Pikunikku (režie: Šundži Iwai, 1996), Focus (režie: Satoši Isaka, 1996), Helpless (režie: Šindži Aojama, 1996), Acri (režie: Tatsuja Išii, 1996) Tadanobu Asano. In: *Imdb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDB.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/name/nm0038355/awards?ref\\_=nm\\_awd](http://www.imdb.com/name/nm0038355/awards?ref_=nm_awd)

<sup>23</sup> Mingle Media TV. Tadanobu Asano 2011. In: *Wikipedie* [online]. [Cit. 2.7.2017]. Dostupné z WWW: <http://www.flickr.com/photos/47170787@N05/5682715571>

Gašuína, který v Chuti čaje hraje dědu Akiru, si Išii vybírá od začátku jeho režijní kariéry díky charakteristickému vzhledu, který z jeho zkušenosti připadá divákům komický.<sup>24</sup> Gašuin je v Japonsku přitom spíše známý díky svému hlasu, nadaboval totiž některé postavy z animovaných filmů Hajao Mijazakiho: zmiňme Aogaeru v *Cestě do fantazie*, nebo Calcifera v *Zámku v oblacích*. Pozoruhodné je, že se Gašuin poprvé objevil na filmových plátnech v roce 1959, a to ve snímku *Wataši wa kai ni naritai* Šinobu Hašimota, který po 49 letech přetočil Kacuo Fukuzawa právě s kameramanem Chutě čaje Kosuke Macušimou.

Do role studentky Aoi obsadil Išii japonsko-americkou zpěvačku, modelku a herečku Annu Tsuchiyu, která se předtím ve filmu objevila pouze jednou, a to ten samý rok v *Kamikaze Girls* Tetsuji Nakašimy: divácky úspěšné adaptaci novely *Šimocuma Monogatari* - *Janki-čan to Lolita-čan* Novaly Takemoty, ve které ztvárnila hlavní roli Ičigo Širajuriové. Tsuchiya dva roky předtím opustila svět modelingu a začala se věnovat spíše své hudební a herecké kariéře. Vzhledem k její tehdejší popularitě a vzhledu se s odstupem jeví jako logická volba. Tsuchiya má všechny předpoklady pro úspěšné ztvárnění studentky, ke které Hadžime vzhlíží.

Ve snímku se objevují v malých rolích i další velmi populární herci, se kterými Išii buď spolupracoval předtím, nebo později v jeho kariéře. Výraznější malé role zastávají například Rinko Kikuči (*Babel*, *Norské Dřevo*, *47 Róninů*), dvorní herec Kitanových filmů Susumu Teradžima (*Achilles a želva*, *Ichí the Killer*, *Scény u moře*), nebo Rjó Kase (*Naše malá sestra*, *Dopisy z Iwo Jimy*, nebo poslední Oguriho snímek *Fódžita*).

### 3.4 POSTAVY CHUTĚ ČAJE

Témata Išii projevuje zejména skrze narativní linie hlavních postav. Těmi je vzhledem k epizodickému členění filmu celá rodina. Snímek tak řadíme mezi takzvané „*Gunzógeki*“ filmy, které samotný Išii popisuje ve své knize „*Tameninaranai eiga no kjókašo*“.<sup>25</sup> Pro strukturní pochopení Išiiho záměru můžeme rozdělovat členy rodiny do skupin podle různých klíčů: podle

---

<sup>24</sup> “As for Gashuin, just his appearance is already very funny. He's very good at adding flavour to a film, at spicing it up. At the screening of *Taste of Tea* in Cannes, the audience laughed at the opening scene in which all he does is repeatedly open and close a window. So his humour is a very universal one.” SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

<sup>25</sup> Gunzógeki definuje Išii jako “drama více postav či celé skupiny.” IŠII, Kacuhito. *Tameninaranai eiga no kyôkasho*. Tokyo: Máburo Toron, 2004. s.62-63.

věku, důležitosti pro syžet, a poté podle tematické shodnosti. Dělení podle věku je faktické, nejsnazší a nepřidává v podstatě žádné další informace:

Nejstarší:	Starší:	Mladší:	Nejmladší:
Akira	Nobuo	Ajano	Sačiko
	Jošiko	Ikki	Hadžime

Hodnotnější tak může být dělení rodiny na postavy narativně více a méně důležité.

Více důležité:	Méně důležité:
Hadžime	Nobuo
Sačiko	Ikki
Ajano	
Jošiko	
Akira	

Ač má každá z postav ve scénáři opodstatněné místo, toto dělení už více poukazuje na subjekty Išiho zájmu. Pro potvrzení tohoto dělení jsem rozdělil všechny obrazy dle aktivity každého člena filmové rodiny a tento kompletní seznam je součástí Přílohy 1. Nobuo se vyskytne ve dvaceti šesti obrazech ze sto třiceti osmi, z nich pouze šest se výsadně věnují jeho narativní linii: Nobuo je psychoterapeut, je v práci, musí vyřešit Akirův pohřeb. Jeho postava nemá žádný vnitřní konflikt nebo dramatickou situaci.

Ve zbylých dvaceti obrazech je pouze vedlejší postavou: hraje s Hadžimem hru Go, nebo se s ním baví ve vlaku, dále také například volá Ikkiemu, aby neobtěžoval Ajana s jeho písní o Hoře. Vše činí pro vývoj linie jiných postav. Menší význam jeho postavy potvrdí Iši ve 125. obraze, kdy Hadžime, Sačiko, Jošiko a on naleznou v Akirově části bytu jim věnované animace v sešitech. Pouze Nobuovi věnovanou animaci potom divák nevidí.

Jinak je na tom ve scénáři jeho bratr Ikki, který se objeví pouze v šesti obrazech, přičemž pět z nich je věnovaných vývoji jeho postavy. Nutno také zmínit, že jemu věnované obrazy jsou delší průměrné stopáže než obrazy ostatní.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Jen pro pořádek uvádím u všech ostatních postav počty obrazů, ve kterých se objeví: Hadžime (56 obrazů), Sačiko (48 obrazů), Jošiko (32 obrazů), Ajano (32 obrazů).

Zastavím se ještě u postavy Akiry: Ačkoli se objeví v méně obrazech (23 obrazů) než Nobuo, jeho příběhové linii se věnuje obrazů devět, čímž je mu věnován vyšší prostor než Nobuovi. Navíc jeho smrt a animace jsou potom součástí vyprávění i v obrazech, ve kterých už z logického důvodu chybí.

Podle předchozího dělení si nyní dovolím soustředit se pouze na ty postavy, které jsem označil za „více důležité“: Hadžimeho, Sačiko, Ajana, Jošiko a Akiru, ty mají totiž společná i určitá témata, ze kterých Išii činí i témata celého filmu.

Akirovým hlavním tématem je završení svého vlastního odkazu: nejen spoluprací s Jošiko na jejích animacích, ale i na finálních vlastních animacích, které po jeho smrti nalezne rodina v jeho části domu. Akirova snaha zachytit a animovat něco reálného, fyzického (zejména apohyb, situaci) i metafyzického (náladu), na papíře se svým způsobem blíží i toho, co se snaží filmový štáb. A Akira se o to snaží stejně jako mnozí filmaři až do konce svých sil. Pohyb potom akcentuje Išii i skrze vedlejší linii s výrazovým tanečníkem na pláži, který spíše patří k Ajanově narativní linii.

Stejnou snahu má i jeho dcera Jošiko, čímž vzniká první tematický přesah, který navíc pro diváka vzniká přirozeně: je „zdeděný“ v linii otec-dcera. Ta však dále řeší současná témata společenského charakteru: jaký poměr v osobním životě má být mezi kariérou a rodinou? Jakým způsobem se můžeme nejen po narození dětí seberealizovat? Jsme toho vůbec schopní? Po schopnosti realizovat se v oboru, kterým se žíví, se táže i Ajano, který by se chtěl stát opravdu úspěšným hudebním inženýrem. Film však nenabízí divákovi v jeho tázání lakonickou odpověď.

Podobné otázky spadají do dalšího z velkých témat, které se táhne napříč příběhovými liniemi členů rodiny Harunových, a tím je schopnost překročení svého stínu. Toto téma se zjevuje různými způsoby: pokud jsme ho již pojmenovali u Jošiko, její dcera Sačiko s ním zápasí na mnohem bazálnější a v podstatě doslovné úrovni: skrze Ajanův příběh o výmyku na hrazdě se snaží zbavit svého velkého dvojčete, čímž metaforicky opouští dětství. Na vztahové bázi se toto téma týká Ajana a Hadžimeho, který každý řeší ve snímku jeden vztah: mladší z nich k půvabné studentce Aoi, o kterou se snaží měsíc poté, co předchozí dívce, do které byl zamilovaný, nestihl vyznat svůj cit do doby, než se odstěhovala. Ajano potom k Akiře Terakoové, která je již vdaná za jiného muže.

Nabízí se připomenout citaci z recenze Neila Genzlingera, který zmiňuje podobnost rodiny Harunových se skutečnými rodinami po celém světě. Zmíněná témata jsou zjevně

univerzální pro diváky kolem celého světa, a proto zasazení do japonského sociokulturního prostředí nemusí činit divákům z jiných krajín problémy. Složitější může být však pochopení fenoménu Ijaši, který se snímkem *Chut' čaje* má mnoho společného.

### 3.5 FENOMÉN IJAŠI

Výrazný fenomén, který můžeme sledovat v japonské společnosti už posledních dvacet let, zastřešuje japonské slovo „*ijaši*“. To označuje „*kombinaci léčení, pocitu zklidnění a přibližování se přírodě*.“<sup>27</sup> Jeho nástup se pozvolně projevuje od osmdesátých let společně s kulturou „*šin reisei bunka*“<sup>28</sup>, která začíná navracet do kolektivního vědomí společnosti pojmy jako spiritualita, pracovní etika nebo svépomoc. Důležitým detailem je, že se v obou případech nejedná o nějaký nový náboženský směr, sektu či myšlenkové hnutí. Spíše je můžeme brát v potaz jako společenský trendy.<sup>29</sup>

Princip léčení každopádně reaguje na práci znavené japonské zaměstnance, kteří jsou mnohdy obětí tzv. „*Karoši*“, tedy smrti z přepracování.<sup>30</sup> Do aktivit, které mají blahodárnou vlastnost Ijaši se postupem let vměstnaly návštěvy lázní, masáže, sportovní rekreace, výlety do přírody a mnohé formy terapií.

Snímek *Chut' čaje* na tento fenomén rozhodně odpovídá a naplňuje poptávku japonského diváka po klidu a relaxaci, čímž si můžeme základně osvětlit nejen rozmáchle pomalejší tempo, kterým Iši snímek vypráví, ale i důraz na záběry s přírodní tematikou, které se mnohdy mohou zdát neodůvodněné, či působí jako pouhé prostřihy mezi obrazy.

Podobného dojmu nabyla i filmová teoretička a kritička Ikuho Amanová ve své recenzi *Chut' čaje* pro časopis Asian Cinema: „*zřetelně neobvyklý narativ koresponduje s všeobecně rozšířenou touhou japonské společnosti po „ijaši“ (léčení), která se projevuje od poloviny devadesátých let.*“

---

<sup>27</sup> „Japanese word denoting a combination of healing, calming and getting close to nature.“ OLPIN, Michael; HESSONOVÁ, Margie. *Stress Management for Life: A Research-Based Experiential Approach*. Boston: Cengage Learning, 2012, s.399.

<sup>28</sup> Za tímto názvem, který můžeme volně přeložit jako „kultura nové spirituality“, stojí vysokoškolský pedagog Susumu Šimazono, jak uvádí své knize Hirokazu Mijazaki: *Arbitraging Japan: Dreams of Capitalism at the End of Finance*. Více Susumu Šimazono tuto kulturu řeší ve své knize *Seišin sekai no yukue: šúkjó kindai supiričuariti*. Musašino: Akijamašoten, 2007.

<sup>29</sup> „A culture that is differentiated from traditional religion and traditional notion of 'spirituality'.“ NELSON, John K., PROHL, Inken (ed.). *Handbook of contemporary Japanese religions*. Leiden: Brill, 2012. s.460.

<sup>30</sup> „Stress in Japan purportedly claims the lives of 10,000 Japanese men a year. „Karoši“ in Japanese means „death by overwork“.“ OLPIN, Michael; HESSONOVÁ, Margie. *Stress Management for Life: A Research-Based Experiential Approach*. Boston: Cengage Learning, 2012, s.55.

Amanová v recenzi dále nabízí spojitost tohoto fenoménu s ekonomickou bublinou japonského trhu mezi lety 1986 až 1991 a zajímavý postřeh o samotném scénáři, který v závěru všem postavám plní jejich dramatické potřeby, čímž zahání v divákovi vzpomínky na možný sociopolitický výklad jiného směru.<sup>31</sup>

Ijaši se projevuje i v postavě tanečníka, se kterým se seznámí ve filmu Ajano. Performování výrazového tance na pobřeží mezi lesními plochami je pro diváka zhmotněnou sebeterapií. Režisér navíc nechává diváka sledovat relativně dlouhou dobu a ve více obrazech. Pro podpoření mé myšlenky jen dodám, že v sedmdesátém prvním obraze, kdy se Ajano setkává s tanečníkem poprvé na pláži, je hlavním subjektem záběru tanec minutu a půl.

Ajanova postava je ostatně definicí člověka, který ijaši vykonává: zaměstnaný člověk bydlící v hlavním japonském městě, odjíždí z města do prefektury Točigi, která je známá svou krajinou a národními parky, které tvoří přes dvacet procent celkového území.<sup>32</sup> Návštěvu své rodiny využívá k sebereflexi a odpočinku od práce, což mu umožní se zamyslet nad svým životem a stavem, ve kterém se nyní nachází.

Pro podpoření pocitu ijaši v divákovi navíc Išii často volí lokace přírodní v momentech, které by se přitom mohli konat stejně tak dobře v civilizaci obydlených prostorech. Za všechny příklady zmíním hřiště v lese, kde je zakázán vstup, na kterém se Sačiko pravidelně pokouší o výmyk na hrazdě. Přitom by stejná scéna mohla být natočená na jakémkoli hřišti ve městě, kde postavy bydlí.

Dalším prvkem, který bychom mohli označit za ijaši jsou všechny segmenty, během kterých se rodina setkává u čaje. Tyto čajové momenty nutí každou z postav se zastavit a věnovat se vnitřní sebereflexi. Není pak náhodou, že se čaj objevuje v názvu tohoto filmu. Ve výsledku sledování tohoto filmu může působit jako divácká platforma pro meditaci a sebereflexi v prostředí kina či jiného média, které umožňuje film zhlédnout, čímž se stává tento Išiiho počin vskutku výjimečným počinem nejen v rámci japonské kinematografie. V menší míře můžeme potom najít prvky podobného nakládání s ijaši i v rodinných dramatech Hirokazu Koreedy.

---

<sup>31</sup> „Its markedly off-beat narrative corresponds to Japanese people's yearning for "iyashi" (healing), a desire widespread since the end of the Bubble Economy in the mid-1990s. Through lighthearted episodes about wishes granted and dreams fulfilled, *The Taste of Tea* exorcises pretensions of sociopolitical ideologues.” AMANOVÁ, Ikuho. Film Review: *The Taste of Tea* (2004). *Asian Cinema*. 2010, 21(1), s. 215.

<sup>32</sup> General overview of area figures for Natural Parks by prefecture, Ministry of the Environment (Government of Japan), Kankjóšó, Tokyo, 2012.

### 3.6 IŠIIHO NARATIVNÍ A FORMÁLNÍ PROSTŘEDKY

Nyní se dostáváme k části celého textu, ve které bych se chtěl více zaměřit na prostředky, kterými Išii dotváří filmový svět a charaktery postav ve snímku *Chuť čaje*. Specifičtěji tedy popíšu práci s využitím slow-motionu, symetrií v mizanscéně, zvukovou složkou, humorem a herci. Způsoby, kterými totiž Išii s danými složkami pracuje, jsou totiž mnohdy netradiční a funkčně dotváří výsledný divákův pocit z celku.

#### 3.6.1 TÉMA SKRZE PRVNÍ OBRAZ

Mám za to, že Išii divákovi hned v prvním obraze sděluje všechny podstatné informace o filmu: jaké bude mít tempo, jaké prostředky bude k vyprávění používat a která témata budou pro film ústřední. Pro dokázání mojí teze se rovnou přesunu k rozboru prvního obrazu.

Filmový obraz předznamenává zvuková stopa do černé, ve které mladý Hadžime vzdychá a evidentně utíká, spěchá. Pro tuto chvíli tuto černou označím za nultý záběr. V divákovi vytváří falešné napětí a pocit akce, který režisér shodí prvním záběrem, ve kterém Hadžime ve shonu skáče. Celý záběr je komponovaný z netradičního podhledu a je zpomalený, boří tím vizuální očekávání diváka. Išii navíc nevolí diegetického zvuku, který by na předchozí stopu navazoval, naopak kontrastně vybírá nediegetickou tichou atmosféru přírody a klidu, kterou pak znovu naruší až s dalším střihem, polocelkem vlaku, který hlučně odjíždí někam pryč.<sup>33</sup>

Třetí záběr pak představuje syntézu všech dosavadních přístupů a principů: Hadžime, který je oděný do školní uniformy, utíká polem a snaží se dohonit vlak. Ačkoli není záběr zpomalený, délkou je o poznání delší než předchozí dva a pocitově se tak spíše blíží krátkému slow-motionu z prvního záběru, než rychle odjíždějícímu vlaku v záběru druhém.<sup>34</sup> Ve zvuku navíc pokračuje Hadžimeho vzdychání, které jsme slyšeli v nultém záběru, a tedy vytváří zvukový rámec vyprávění pro první obraz. Išii představuje první téma skrze symboly: prostředí klidu a přírody, ze kterého Hadžime pochází, narušuje postava fyzicky shonem, útekem za vlakem, za technickou vymožeností naší doby, za školou, která se ocitá jistě ve městě.

---

<sup>33</sup> Adjektivum „diegetický“ označuje vše, co existuje ve světě zobrazeném ve filmu, a tedy fabuli. „Nediegetický“ jsou potom naopak takové prvky, které ve fikčním filmovém světě nejsou, chybí, nebo do něj nepatří. BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. (2011): *Umění filmu; Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU, 2011, s. 114.

<sup>34</sup> Délky záběrů jsou následovné: 0. záběr (černá) – 20 vteřin, 1. záběr – 3 vteřiny, 2. záběr – 5 vteřin, 3. záběr – 18 vteřin

Postava mladého chlapce působí znaveně, vysíleně, přesto s velkou vůlí vlak dohnat. Délka záběru je však poněkud dlouhá a krom toho, že zvyšuje napětí diváka v otázce dohnání vlaku, zároveň vytváří v kombinaci s předchozím svižným záběrem pocit, že vlak už je daleko a s velkou pravděpodobností jej nedohoní.

Ve čtvrtém záběru Išii záměrně vychýlí s vyprávěním a sledujeme v polodetailu dívku sedící ve vlaku. Hadžime přestává být hlavní postavou záběru. Místo toho je nám představena další metoda vyprávění: sen a vize. To, že se jedná o situaci imaginární, dovysvětlí jinou tonalitou záběru a jeho postupným podexponováním. Vše podpoří ve zvuku technickým tichem.

Krom seznámení se s novým principem, ale divák získá i další informace: shon Hadžimeho nemusí být nutně za vlakem, ale za dívkou – láskou. Záběr lze také číst symbolicky: stejně jako mu ujíždí vlak, mizí z obzoru i jeho šance na vysněnou dívku, což se hned posléze prokáže jako hlavní téma Hadžimeho příběhu. Pátý záběr nám potvrzuje vybudovaný pocit, že vlak Hadžimemu ujíždí. Z velmi jednoduché situace Išii tvoří základ pro vytvoření divácké empatie vůči mladému chlapci.

Šestáým záběrem je první detail, a to právě na Hadžimeho, ke kterému si budujeme divácký vztah první minutu a půl. Na řadě je další způsob, kterým bude film znázorňovat vnitřní pochody a vize: z hlavy dosud hlavní postavy „magicko-realisticky“ odjíždí vlak. Nehledě na fakt, že je tento vlak jiného typu než ten, který mu skutečně ujel, jedná se o první zdvojení informace.



Obrázek 4 – První záběr ze snímku Chut' čaje



Obrázek 5 – Šestý záběr ze snímku Chut' čaje

V záběru sedmém se potvrdí, že spíš než o „školu“ (vlak), šlo o „lásku“ (dívku): vlak v polocelku odjíždí do nebes a z okna vlaku Hadžimemu mává vysněná dívka. Do zvuku pak zasahuje voice-over, který se line přes další tři záběry a přidává další informace: „*Děvče, do kterého byl zamilovaný, se odstěhovalo. Hadžime Haruno litoval, že jí to nikdy neřekl, ani s ní*



*nepromluvil. Ne, že by to něco změnilo, protože věděl, že nikdy neměl odvahu jí něco takového říct. A všechna ta sebekritika ho přinutila litovat ještě víc.“*

Osmý záběr se vrací do detailu. Po vlaku zůstává v Hadžimeho hlavě díra, která reprezentuje neúspěch a ztrátu lásky. Obraz před titulkovou sekvencí je uzavřen devátým záběrem, který vytváří od chlapce odstup. Celek ukazuje Hadžimeho osamocené v polích prefektury Točigi. Po dvou a půl minutách Išii představil tempo filmu, způsob stříhové skladby, i většinu témat, kterým se bude film věnovat. Celý snímek můžeme považovat jako režisérovu kontemplaci nad nestálostí moderní doby, jako zamyšlení nad křehkou pomíjivostí a osudovostí mezilidských vztahů a snahou se seberealizovat, přičemž vše je zasazené do kontrastů japonské společnosti, která po dlouhé době objevuje důležitost přírody, kterou je obklopena.

### 3.6.2 HUMOR

Snímek využívá často situačního humoru, který staví na očekávání diváků. V obraze, během kterého zástupce ředitele tamější školy přednáší poezii, by se očekávalo vydatného potlesku, který nevznikne. Vnitřní komický potenciál potom buduje dál s oznámením zástupce studentské rady, který vyjmenovává body schůze studentů, které jsou postavené na detailních zákazech různých prostředků, kterými studenti šikanují svého spolužáka Jamagučiho. Do třetice potom Išii vnáší do obrazu nemístné velké dvojče malé Sačiko, které je komentované ve voice-overu: „*Sačiko Harunová přemýšlela, kdy už proboha ta její obří verze zmizí?*“

Co je dále typické pro Chuť čaje, ale i další snímky Kacuhita Išiiho, je humor redundantní. Projevuje se v dialozích, které jsou v mnohém zbytečné, nepřinášejí nových informací nebo uměle protahují stopáž scény. Takové domnělé zdržování je častým prostředkem, který Išii používá. Pro ukázkou například jmenuji debatu členů Jakuzy v sedmdesátém osmém obraze, kteří nejdříve zakopají postavu Jasudy do země, a poté řeší, v kterém podniku si dají jejich oblíbené knedlíky. Takové redundantní informace, ale zároveň mohou sloužit i jako detailnější popis postav, vůči kterým chce snímek podpořit divákovu empatii. V sedmdesátém obraze tak Akira oznamuje, že miluje olihně, přes jejichž absenci u stolu v dalším obraze potom staví Išii dialog v následujícím obraze.

Poslední kategorií je pak humor ironický, který komentuje autorův vztah k nešvarům moderní společnosti. Příznačný je padesátý pátý obraz, během kterého se ve vlaku, kterým cestují

Nobuo a Hadžime objeví Cosplayeri, kteří si po chvíli z vagónu tvoří pomyslný fotoateliér.<sup>35</sup> Krom humoru, který divákovi taková surreální situace nabízí, se jedná hlavně o ironický komentář ke vztahu města a přírody, který je zde reprezentován právě rozdíly mezi těmito fanoušky anime a členy rodiny Harunových, kteří nevěřičně celé situaci přihlížejí. Lidé převlečení do kostýmů robotů jsou zde postavení s druhou realitou obyčejného života ve vesnici vedle sebe za účelem srovnání. Cosplayeri pak v takovém srovnání působí jako něco nepřírodního, banálního, fungujícího v civilizační kultuře elektronické vyspělosti a (finační i fyzické) agrese.

Ironicky ostatně v Chuti čaje Išii přistupuje i k Jakuze. Jeho úlitba žánru jakuzáckých filmů, kterou potvrzoval ve svých prvních dvou snímcích, se transformovala v kritické uchopení archaičnosti tradiční japonské zločinecké organizace ve snaze jejich členy zasadit do chvílemi více či méně realistického světa.

### 3.6.3. SLOW-MOTION

Išii mnohdy volí zpomalených záběrů v narativní linii Hadžimeho a posiluje s nimi výslednou emoci, kterou scéna má v divácích vzbuzovat. Jedná se o scény, během kterých se máme soustředit na Hadžimeho emoce, které vyvolávají dívky, které se mu líbí. Zpomalené záběry na něj i na ně, ve chvílích, kdy je sleduje, nebo si je představuje.

Kromě slow-motionu v prvním obraze se tak zpomaleného obrazu využije i v třicátém šestém obraze, při kterém Hadžime poprvé spatří Aoi. Tam je slow-motion použitý navíc velmi zajímavým způsobem: kromě podpoření emocí hlavní postavy tohoto obrazu způsobuje i ironický odstup vůči celé situaci a určitému žánrovému zařazení celé scény: jeho první setkání s Aoi je totiž posílené silným větrem, který by z divácké zkušenosti měl vytvářet populární efekt vlajících vlasů a šatů. Takový záběr je často využitý pro znázornění osudovosti situace v romantických filmech. Místo toho se však dívka nemotorně větru brání a vlasy jí zakrývají tvář. Ironii pak podpoří dalším záběrem, kdy kamera najíždí do detailu na Hadžimeho udivený výraz, který znázorňuje jeho okamžité okouzlení novou spolužačkou.

Celá sekvence nám tak dokresluje divácký dojem z jeho postavy: Hadžime je looser, které mu však chceme fandit, protože jeho naivita a tužba je nám z reálného světa důvěrně známá a považujeme ji za zcela lidskou. Išii je si evidentně vědomý možných klíšé, se kterými je

---

<sup>35</sup> Cosplayer je japonský výraz pro člověka, který se chová a je oblečen jako nějaká postava z anime, mangy, videoher, nebo sci-fi či fantasy literatury.

zpomalování záběrů spojené. Skrze ironii a nadsázku však konvenční schéma využil zcela osobitým způsobem: v závěru totiž sledujeme stále scénu, která je zásadní. Není však zásadní pro film z objektivního hlediska, ale subjektivního, Hadžimeho. Emotivní principy znázornění zásadní scény přes slow-motion totiž divácky přenášíme na chlapcův prožitek této situace, a zároveň jsme schopni zaujmout hledisko domněle objektivní, z pozice člověka, který film sleduje, a v tu chvíli hodnotíme scénu za komickou, což je ale skutečně objektivně manipulativní režijní záměr.



Obrázek 6 – 36. obraz Chutě čaje

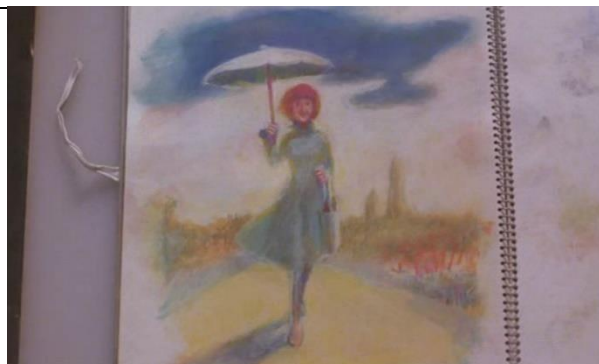


Obrázek 7 – 36. obraz Chut' čaje

Slow-motion se objevuje i mimo Hadžimeho linii. Například ve sto devátém obraze, kdy je využit pro zdůraznění, že se jedná o osudovou chvíli, neironicky. Nese však jinou funkci: Išii zpomaluje čas ze subjektivního Akirova hlediska. Jeho postava si potřebuje zapamatovat daný moment, aby jej potom mohla znázornit ve své animaci. Animaci poté divák vidí v závěru filmu. Akira však změnil prostředí, ve kterém jeho dcera běžela s deštníkem: z deštivého prostředí se stalo slunečné – film předkládá divákovi jednoduchou metaforu smutku, který je vyměněn za štěstí. To snižuje pocit zármutku z předchozích obrazů, které se točily kolem Akirova úmrtí.



Obrázek 8 – Jošiko jde deštěm



Obrázek 9 – Akirovo znázornění v animaci

### 3.6.4. SYMETRIE

Kamera Kosuke Macušimy často cituje klasickou japonskou kinematografii, a to zejména snímky Jasudžira Ozu, který často záběry komponuje do symetrických středových kompozicí v mírném pohledu. Navazuje tím nejen na tradici japonského filmu, ale podporuje tím i dojem anachroničnosti a staromilství celého snímku, což se jeví jako logické, v rámci jeho předešle popsané spojitosti s fenoménem ijaši, který je pomyslným voláním po návratu k tradičním hodnotám.



Obrázek 10 – Záběr z Chutě čaje

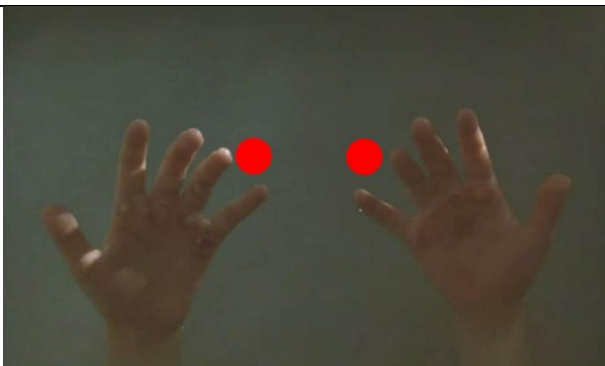


Obrázek 11 – Záběr z filmu Sklizeň obilí (1951, režie: Jasudžiró Ozu)

Symetrii využívá Išii v obraze velmi často a v mnohém mu usnadňuje i práci se střihem. Skrze symetricky umístěné prvky totiž mnohdy váže obrazy, které se dějí v odlišných prostorech. Takové prvky jsou navíc vždy centrem pozornosti divákova oka. Ukázkou může být třeba vázání sedmdesátého prvního a sedmdesátého třetího obrazu.<sup>36</sup> Vazba zmíněných obrazů je pro mě také hodnotná tím, že není hned očividná a jejich vizuální podobnost nepůsobí násilně doslovně. Navíc se nerušivě z velkého celku přemísťujeme k detailnímu záběru.



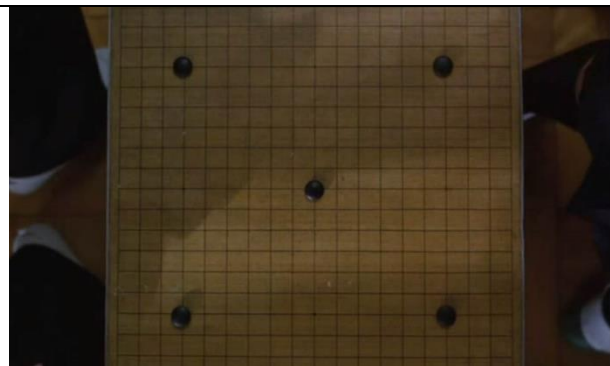
Obrázek 12 – Závěr 71. obrazu (celek; Ajano sleduje tanečnicka na pláži) a vyznačené centrum pozornosti lidského oka



Obrázek 13 – Začátek 72. obrazu (detail; Sačiko je ve vaně) a vyznačené centrum pozornosti lidského oka

<sup>36</sup> 72. obraz je vložený do toho předchozího, viz Příloha 1.

Symetrii Išii používá i pro znázornění vztahů mezi postavami. Ve sto desátém obraze, ve kterém hraje Hadžime s Aoi poprvé hru Go, nejdříve vidíme první tahy hráčů na desce, a poté odhalíme prostor, ve kterém se celá hra hraje – hra mezi hráči a prostor, ve kterém sedí, je podobný a pro diváka utváří analogickou zkratku.



Obrázek 14 – Záběr 1 ze 110. obrazu



Obrázek 15 – Záběr 2 ze 110. obrazu

Nejvýrazněji se taková tendence projevuje v Ajanově příběhu, a to v šedesátém osmém obraze, kdy navštěvuje jeho starou láskou, se kterou nemá dořešený vztah. Išii a Macušima dělí prostory na poloviny, které tvoří intimní zóny postav. Ty jsou ostatními postavami překračovány nebo je vizuálně přebírají podle daného procesu uvnitř vztahů. V rámci zmíněného obrazu se jedná o to, kdo má psychickou nadvládu.

Ostatně tento záběr je režijně význačný i jinými už zmíněnými prostředky: Išii v podstatě celý obraz komponuje v jednom záběru, uvnitř kterého se kamera posouvá po ose a transfokuje, přičemž se drží vizuální dominanty: bílého sloupu uvnitř obchodu Akiry Terakoové. Tím podporuje dojem, že se jedná o čas reálný, nefilmový. Navíc je dialog obou postav plný redundantních informací, které dotváří autenticitu situace i samotných postav, stejně jako napětí trapna, které celá situace nese.

V prvním záběru tohoto obrazu vzniká distanc mezi postavami nejen jejich skutečnou vzdáleností v záběru, ale také vizuálním oddělení obou postav skrze vytvoření dvou různých atmosfér: Polovina Akiry Terakoové je zaplněná jejím obchodem, budovou, autem, produkty a (elektrickými) vývěsními štíty, Ajano naopak stojí na mostu, za kterým se rozléhají lesy a příroda. Tím se podporuje i jedno z hlavních témat celého snímku.

Na přiloženém obrázku 17 je potom zachycen moment, kdy Ajano narušuje zónu Akiry Terakoové, což je z hlediska jeho postavy nejpotupnější bod celého obrazu a zároveň pro diváka ta nejhumornější chvíle celé sekvence.





Obrázek 16 – První záběr 68. obrazu



Obrázek 17 – Čtvrtý záběr 68. obrazu



Obrázek 18 – Čtvrtý záběr 68. obrazu



Obrázek 19 – Čtvrtý záběr 68. obrazu

### 3.6.5. DALŠÍ PRÁCE SE SYMBOLIKOU

V rámci *Chutě čaje* pracuje Išii i s další symbolikou. Za zmínku stojí rozhodně jeho koncepce nebezpečné krajiny, kterou tvoří především v narativní linii Sačiko. Prostor zakázaného lesa, ve kterém se nachází hrazda, díky které se může zbavit svého velkého dvojčete, je podpořen epizodou s televizním vysíláním, ve kterém se objevuje mladá dívka, která se cítí být tygrem, protože jí vychovali v džungli, kde byla poté cizími lidmi nalezena. Tato dívka v rámci vysílání napadne divošským způsobem moderátora, čímž je vysílání přerušeno a místo něj je nasazené oznámení o technických problémech s kresbou holčičky a slunečnice. Ta výrazně připomíná Sačiko, čehož si sama všimne.

Tento moment se pak vrací ještě ve třech dalších obrazech: v devadesátém obraze, kdy se Sačiko baví se svou matkou v posteli, sto dvacátém pátém obraze, kdy si prohlíží animaci, kterou podle jejích pokusů dělat výmyk vytvořil Akira, a se samotným závěrem filmu, kdy se dívka podaří konečně udělat výmyk na hrazdě a zbavuje se svého velkého dvojčete, které se naposledy zjevuje společně s obří slunečnicí, která v její vizi pohlcuje celý vesmír.

Taková koncepce v mnohém opouští fenomén ijaši a jeho tendenci znázorňovat les a přírodu jako zdroj klidu a hojení duše, a naopak vytváří protiváhu v podobě něčeho nečekaného, záhadného, tajemného a nebezpečného. Ta je však tvořena z hlediska pocitu a zkušenosti člověka městského, civilizovaného, čímž dále posiluje kontemplaci nad významem přírody pro moderní japonskou společnost.

Z hlediska používání symbolů je klíčový obraz s nahráváním Ikkiho písně o Hoře. Tuto scénu označuje Išii v rozhovoru pro internetový server Midnight Eye jako zásadní:

*„To bylo něco, co se muselo stát. Tato scéna mě napadla velmi rychle, když jsem začínal přemýšlet nad epizodami, které by se měli ve filmu dít. Byla na druhé straně mých poznámek a hned od začátku jsem přišel s textem pro tuto skladbu. Nebylo tedy pochyb, že bych tuto scénu nezařadil do filmu.“<sup>37</sup>*

Ve skladbě se zpívá o oživující hoře, což je znázorněné několika způsoby: krom samotného textu totiž všichni „hudebníci“ vystupují s choreografií, během které tvoří vizuálně kompozice připomínající japonský znak „jama“ (hora). Išii dále volí krátké několikaframové s prostřihy na hory a transfokací na Ajana ve střihu v prolínačce, která porušuje filmový čas a vytváří čas magický. Že se jedná o zvláštní, skoro magický moment, během kterého se všichni přítomní ponoří myšlenkově do této skladby, potvrdí Išii využitím CGI efektů. Postavy opouští hudební studio a společně se dostávají do jiné reality, které dominuje příroda a hory.



Obrázek 20 – Choreografie během nahrávání písně o Hoře připomíná japonský znak “山” (jama), který označuje horu.



Obrázek 21 – Během nahrávání skladby postavy opouští fyzický svět.

<sup>37</sup> „It was a must. When I began thinking of episodes for the film, I came up with that scene very quickly. It was on the second page of my notes and right from the start I also came up with the lyrics for the song. So there was no doubt that I had to include this scene in the film.” SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: Midnight Eye [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

### 3.6.6. VYUŽITÍ PŘÍRODY A PŘÍRODNÍCH JEVŮ

Ikkiho píseň o Hoře je typickým způsobem, kterým Išii téma přírody v dnešní společnosti otevírá. Zatímco během choreografie během nahrávání skladby se členové magicky zjevují v záběrech na přírodu, strýc Ajano, který je studiovým inženýrem a hudbu nahrává na opačné straně studia, ve městě psychicky zůstává a překvapeně sleduje bizarní výjev. Ajano na sebe v předchozích scénách prozradil, že v tomto studiu plném moderních vymožeností skládá hudbu spotřební, pro reklamy, nebo bez vyšší hodnoty. I proto může nahrávání této klasicky laděné a upřímně myšlené skladby působit v takovém studiu doslova jako zjevení. Nejedná se ale o naivní a jednoduchou kritiku z režisérovy strany už jen z toho důvodu, že samotná Akirova skladba je záměrně přihlouplá, což všichni členové rodiny řeší v jedné ze scén. Išii přesto i v detailech upozorňuje na dnešní přílišné spoléhání na technologie a ignorování přírody kolem nás.

Podobně Išii vytváří kontrast v animacích Akiry a jeho dcery Jošiko – zatímco Akira se snaží v animacích o co nejpřirozenější, jednoduché, každodenní výjevy člověka a přírody, jeho dcera vytváří typické současné anime plné fantastických robotů a hrdinů z vesmíru, kteří využívají různých nadpřirozených sil. Oba dva jsou však respektovaní tvůrci a film považuje takový vývoj za normální, ač nostalgicky spíše divákovi podbízí tvorbu staršího z autorů.

Jak už jsem zmínil v jedné z předchozích podkapitol „Fenomén Ijaši“, Išii záměrně volí pro většinu scén prostředí plná zeleně a přírody, ačkoli scéna si v původním scénáři toto prostředí nijak nevyžaduje a děj by se klidně mohl dít například v zalidněné městské oblasti. Pro posílení meditativní atmosféry však zasazuje své postavy do přírody, kdykoli je to možné. Ukázkou může být celý narativní oblouk malé Sačiko.

Ta navštěvuje hřiště, které se nalézá v zóně lesa, kam je lidem vstup zakázán. Během filmu se ale divák nedozví, proč je vniknutí do prostoru nepovolené. Navíc se s touto informací nijak nepracuje vyjma značky, kterou postavy ledabyly míjí. Opuštěné hřiště disponuje hrazdou, která je pomyslným klíčem k zmizení jím domnělého velkého dvojčete, které se jí všude zjevuje. Hřiště by mohlo být stejně tak dobře ve městě, ale Išii touto volbou zdůrazňuje důležitost přírody a míst, která moderní člověk svou aktivitou ještě nezdevastoval nebo už nedevastuje.

Les je tak klíčem k dospění Sačiko a zároveň jejím dětským útočištěm – místem, kde se cítí v bezpečí. Vše Išii stvrdí magickým momentem, kdy se v závěru filmu povede Sačiko udělat přemet a zbaví se svého imaginárního obřího dvojčete. Dvojče se po zdárném přemetu vyjeví ze země a poté odlétá do nebe, přičemž je následované obří slunečnicí, která postupně pohlcuje jak



Sačiko, tak celé Japonsko, planetu Zemi a další planety sluneční soustavy. Nakonec se slunečnice nečekaně rozpadá a mizí ve vesmírném prostoru. Sačiko dopadá znovu na zem – přinejmenším v jednom aspektu dospěla a zažila osobní historický moment. Ač to může z textu vyznívat, celá situace působí poněkud strašidelně, ve filmu však celá sekvence působí meditativně a zesiluje působivou atmosféru.

Slunečnici předtím Išii využívá ještě ve dvou situacích. V první situaci se ilustrovaná slunečnice zjeví v televizi, poté co se přeruší živý přenos ze zvláštní televizní show, která představuje dívku, která byla vychovaná zvířaty v divočině, a podruhé když rodina nalezne po dědečkovi různé sešity s ilustrovanými sekvencemi animací, které vždy znázorňují jednoho člena rodiny v nějaké situaci. Sačiko její dědeček zachytil právě při v té době ještě domněle neuskutečněném zdárném pokusu o přemet, během kterého ji právě personifikovaná slunečnice vesele sleduje. Zmíním ještě, že ve všechny ilustrovaných sekvencích jsou postavy zásadně lokalizované v přírodě a desky, ve kterých jsou ilustrace vázané mají na přebalu záměrně přírodní motivy.

Film pracuje na více úrovních i s počasím. Například scénu, kdy se Sačiko zbavuje svého dvojčete, následují záběry na červánky, které působí velkolepě, přesto ale utváří atmosféru klidu, vyrovnanosti a něčeho hřejivého. Navíc jsou výjevy umístěné na skoro samý konec filmu, stejně jako červánky signalizují příchod noci, tedy konce dne.

Další ukázkou je obraz poté, co Hadžime s Aoi dohrají ve škole partii hry Go. Mají spolu odejít domů, ale při prvních krocích ze dveří školy začíná bouřlivě pršet. Déšť zvyšuje intenzitu prožitku z celé situace, a zároveň funguje jako symbol pro oddanost Hadžimeho k Aoi. Hadžime doprovází s deštníkem Aoi k autobusové zastávce, načež poté co nastoupí ji hodí deštník, aby nezmokla na cestě ze zastávky domů. Raději nechá zmoknout sám sebe než Aoi. Počasí však ve filmu nemá jen pozitivní konotace.

Během již zmíněné scény, kdy Akiru Terakoovou navštěvuje v jejím obchodě Ajano, je pošmurno, evidentně po dešti. Takový stav počasí velmi doslovně vystihuje situaci, ve kterých se nyní nalézá i vztah těchto dřívějších dvou milenců – to nejdramatičtější je za nimi, ale celá situace působí spíš posmutněle a melancholicky.

Akcentování záběrů stromů, květů, polí a krajiny vytváří až fyzický prožitek a všudypřítomný pocit přírody kolem nás. Takový princip může připomínat například oceňovanou

práci režiséra Hiroši Tešigahary a kameramana Hiroši Segawy ve filmu *Písečná žena*, kteří se podobným způsobem snažili v divácích vzbudit nepříjemný pocit omniprezentního písku.



Obrázek 22 – V Chuti čaje je příroda akcentována takovým způsobem, že ji divák cítí skoro fyzicky.



Obrázek 23 – Sačiko navštívuje hřiště. Zasazení dívky a hřiště do přírody zesiluje téma postavení přírody v moderní společnosti.



Obrázek 24 – Moment ze snímku *Písečná žena*, všudypřítomný písek zesiluje nepříjemnou atmosféru



Obrázek 25 – Moment ze snímku *Písečná žena*, všudypřítomný písek zesiluje nepříjemnou atmosféru

### 3.6.7. HUDEBNÍ SLOŽKA

Na rozdíl od předešlých Išiho filmů *Chut' čaje* neobsahuje mnoho nediegetické hudby. Výjimečné je tak použití hudebního motivu klasické britské koledy „Good King Wenceslas“ ve scéně, kdy Hadžime běží za autobusem, ve kterém je Aoi. Výběr se jeví jako neodůvodněný, protože obsah koledy o králi Václavovi nijak významově nekoreluje s daným obrazem.

V použité filmové hudbě dominují hudební plochy, pod kterými je podepsaný hudebník Little Tempo. Atmosférickým plochám dominují melodické perkusní nástroje. Využití různých akustických nástrojů, které mají většinou dřevní charakter (v provedení nástroje i v charakteru zvuku), koreluje s vnímáním filmu, který přírodu využívá jako scenerii, postavu i téma.

Snímek pracuje ve zvukové složce nejvíce s atmosférami, které tvoří ruchy lesů, přírody, krajiny, zřídka kdy města. Zvuk tak spíše vyplňuje dialogy a ticho, které dotváří v divákovi pocit, že sleduje děj ve skutečném čase, nikoli filmovém, o to jednodušeji může člověk vnímat filmový svět vnímat spíše jako dokumentární záznam ze života někoho opravdového. Takový pocit však Išii narušuje typickým surreálním humorem.

### 3.6.8. PRÁCE S HERCI

Způsoby hereckého uchopení postav a výsledného projevu herců můžeme v *Chuti čaje* dělit do dvou částí. Na projev civilní a exaltovaný. To zjednodušeně odpovídá dichotomickým zdrojům inspirace, o kterých se Išii zmínil v rozhovoru pro server Midnight Eye. Jedná se tedy o filmy japonských klasiků a současné televizní dramatické seriály, tedy tzv. specificky japonský žánr *Dorama*.<sup>38</sup>

Pro tvorbu filmového světa kombinuje oba projevy, čímž vytváří představu realistického světa, ve kterém se dějí bizarní věci. Ty ale svou neobvyklostí paradoxně onu představu dotváří a zlidšťují: zvláštní, neočekávané události a setkání připomínají epizody a historky, které si lidé běžně vypráví. Vše tak trochu působí jako pomyslné přenášení příběhů v duchu orální tradice.

Civilní projev nicméně snímku dominuje. Hercům k takovému projevu kromě režijních zkušeností pomohla improvizace během natáčení snímku, která umožní hercům vynést na povrch mnohdy nečekané způsoby, kterými lze situaci herecky i scenáristicky ztvárnit.

Exaltovaného herectví Išii používá pouze ve chvílích, kdy sledujeme něčí vizi, nebo když se děje něco magického, netradičního. Nerealistické herectví je tím pro diváka omluvené a nemá problém jej přijmout. Ukázkou takové situace je například setkání s Cosplayery, či televizní relace s objevenou dívkou z džungle.

---

<sup>38</sup> SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

## 4. ZÁVĚR

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvořit částečnou kombinaci tematické a biografické monografie japonského režiséra Kacuhita Išiiho, která měla představit autora a zároveň jeho nejúspěšnější film *Chut' čaje*. Práce měla popsat estetickou kvalitu a význačnost autorovy práce s narací a tvorbou autorského filmového světa mimo jiné analýzou zmíněného snímku. Při analýze jsem se zejména zaměřil na práci s kompozicí vně filmového obrazu a dramaturgické členění samotného díla, což jsem doložil i v příloze číslo jedna – „Rozdělení obrazů a vnitřních pochodů filmu *Chut' čaje* podle postav“.

V první části jsem představil autorův život, kde jsem mimo jiné jeho tvorbu zasadil do širšího kontextu japonské kinematografie a zdůraznil vliv jeho pedagoga Kóheie Oguriho, který stejně jako jeho žák odkazuje specifickým využitím filmové řeči a režijní prací s filmovým časem k předchozím velikánům tamějšího filmového průmyslu Hiroši Tešigaharovi a Jasudžirovi Ozu.

Išiiho zásadně ovlivnila jeho práce na reklamách i animovaných snímcích, kterým se věnuje od počátku studií na vysoké škole až do současnosti. Pro všechny jeho filmy je typická zásadní práce se stylizací, formou a surreální imaginativní vize, skrze které nahlížíme do vnitra postav.

V druhé části se poté věnuji snímku *Chut' čaje*, který Išii natočil v roce 2004. Potvrdil jsem, že snímek vznikl jako reakce na společenský fenomén „Ijaši“, rozebral jsem dramaturgické členění scénáře a dále osvětlil význam postav pro potvrzení vnitřních tematických tezí scénáře. Poté jsem se zaměřil na estetické klíče, kterými lze vnímat svébytný umělecký „svět“ Kacuhita Išiiho. Jako klíčové se jeví originální využití vizuální symboliky a symetrie v obrazu a práce s vnímáním času mimo jiné skrze použití zpomalených záběrů. Doufám, že má práce dostatečně vysvětlila čtenáři, proč jsou světy Kacuhita Išiiho, o kterých vypráví pozoruhodné.

Už od samého počátku příprav jsem se potýkal s problémem, a zároveň důvodem, proč jsem se chtěl Kacuhitovi Išii věnovat ve své práci, že se předtím nikdo na seriózní úrovni jeho tvorbě nevěnoval. Omezil jsem tak záběr své práce především na jeho nejznámější film. Na závěr je ale dobré říct, že by se daly o práci tohoto režiséra napsat ještě další texty, které by se zaměřily především na filmy z posledních let. Během své kariéry totiž Išii úspěšně mění rejstřík svých stylistických prostředků a stejně tak i témata, kterým se věnuje. Nezbyvá mi než doufat, že v budoucnosti bude možné si takovou práci přečíst – jeho tvorba si to totiž podle mě zaslouží.

## 5. Seznam literatury:

### 5.1. Knihy

IŠII, Kacuhito. *Tameninaranai eiga no kyôkasho*. Tokyo: Máburu Toron, 2004.

BLAŽEK, Bohuslav. *Japonský film a my*. Praha: FAMU, 1964.

GIUGLARIS Marcel, GIUGLARIS Šinobu. *Japonský film*. Praha: Ústřední půjčovna filmů, 1961.

LÍMAN, Antonín. *Mistři japonského filmu. 13 esejů*. Praha: Paseka, 2012.

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 4. dopl. vyd. Praha: NAMU, 2012.

MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2006.

BORDWELL, David; THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu; Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU, 2011

CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHYOVÁ, Helen. *The Anime Encyclopedia*, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2015

OLPIN, Michael; HESSONOVÁ, Margie. *Stress Management for Life: A Research-Based Experiential Approach*. Boston: Cengage Learning, 2012

MIJAZAKI, Hirokazu. *Arbitraging Japan: Dreams of Capitalism at the End of Finance*. Berkeley: University of California Press, 2013

SUSUMU, Šimazono. *Seišin sekai no jukue: šúkjó kindai supiričuariti*. Musašino: Akijamašoten, 2007.

NELSON, John K., PROHL, Inken (ed.). *Handbook of contemporary Japanese religions*. Leiden: Brill, 2012.

### 5.2. Články

BROPHY, Philip. Funk Entelechy. *Film Comment*. 2006, 42(6), 16.

AMANOVÁ, Ikuho. Film Review: The Taste of Tea (2004). *Asian Cinema*. 2010, 21(1), 215-218.

WATTS, Jonathan. In a climate of overwork, Japan tries to chill out. *The Lancet (North American ed.)*. 2002, 360(9337), 932.

KÜHNE, Oliver E. Research report: historical amnesia and the 'neo-imperial gaze' in the Okinawa boom. *Contemporary Japan - Journal of the German Institute for Japanese Studies*, Tokyo. 2012, 24(2), 213-241.

THOMPSONOVÁ, Kristin: Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*. 1998, 10(1), 5. Přel. Zdeněk Böhm (Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, 1988).

### 5.3.Internet

SATOVÁ, Kuriko. Katsuhito Ishii. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>

DREW, William M. Hiroshi Shimizu – Silent Master of the Japanese Ethos. In: *Midnight Eye* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2004- [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/features/hiroshi-shimizu-silent-master-of-the-japanese-ethos/>

HARVEY, Dennis. Review: 'Funky Forest: The First Contact'. In: *Variety.com* [online]. Spojené státy Americké: Variety Media, LLC, 2006- [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://variety.com/2006/film/reviews/funky-forest-the-first-contact-1200517872>

HARTLEY, Dennis. Add Theater: Funky Forest. In: *DenOfCinema* [online]. Spojené státy Americké: DenOfCinema, 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://denofcinema.com/tag/2008-reviews/page/2/>

SMALLEY, G. 31. Funky Forest: The First Contact [Naisu No Mori: The First Contact] (2005). In: *366 Weird Movies* [online]. Spojené státy Americké: 366 Weird Movies, 2009 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://366weirdmovies.com/31-funky-forest-the-first-contact-naisu-no-mori-the-first-contact-2005/>

Party 7. In: *IMDb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0267817/?ref=nm\\_flmg\\_dr\\_12](http://www.imdb.com/title/tt0267817/?ref=nm_flmg_dr_12)

Samehada otoko to momojiri onna. In: *IMDb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0169222/?ref=nm\\_flmg\\_dr\\_13](http://www.imdb.com/title/tt0169222/?ref=nm_flmg_dr_13)

Naisu no mori: The First Contact. In: *IMDb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0451829/?ref=nm\\_flmg\\_dr\\_9](http://www.imdb.com/title/tt0451829/?ref=nm_flmg_dr_9)

The Taste of Tea. In: *IMDb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0413893/?ref=nm\\_flmg\\_dr\\_10](http://www.imdb.com/title/tt0413893/?ref=nm_flmg_dr_10)

Tadanobu Asano. In: *Imdb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/name/nm0038355/awards?ref=nm\\_awd](http://www.imdb.com/name/nm0038355/awards?ref=nm_awd)

My Darling of the Mountains. In: *IMDb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt1155765/?ref=nm\\_flmg\\_dr\\_7](http://www.imdb.com/title/tt1155765/?ref=nm_flmg_dr_7)

Sorasoi. In: *IMDb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt3427034/?ref=nm\\_flmg\\_dr\\_8](http://www.imdb.com/title/tt3427034/?ref=nm_flmg_dr_8)

The Warped Forest. In: *IMDb.com* [online]. Spojené státy Americké: IMDb.com, Inc., 2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt2215676/?ref=nm\\_flmg\\_dr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt2215676/?ref=nm_flmg_dr_1)

Coloribus. In: *Coloribus* [online]. Spojené státy Americké: Lixil Graphics, Ltd., 2004-2016 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <https://www.coloribus.com/>

CAMPBELL, Lisa. ASIAN AGENCIES: THE INDEPENDENTS - For agencies in Asian markets, independence can be a fleeting thing. In: *Campaign* [online]. Spojené státy Americké: Haymarket Media Group Ltd., 2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.campaignlive.co.uk/article/asian-agencies-independents-agencies-asian-markets-independence-fleeting-thing/185836#jU4k8svQdLg5Z608.99>

MCMILLIN, Calvin. Cha no Aji. In: *Yesasia.com* [online]. Spojené státy Americké: Yesasia.com LTD., 1998-2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.yesasia.com/global/yumcha/cha-no-aji-the-taste-of-tea-guttokuru-box-limited-edition-japan-version/1003935481-0-0-0-en/professional-review.html>

Shark Skin Man and Peach Hip Girl (1998) In: *The Yakuza Film Rundown* [online]. Spojené státy Americké: Yakuza Film Blog, 2010 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.yakuzafilm.com/2015/01/shark-skin-man-and-peach-hip-girl-1998.html>

GENZLINGER, Neil. A Cubist Family Portrait. In: *NYTimes.com* [online]. Spojené státy Americké: The New York Times, 2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: [http://www.nytimes.com/2007/02/22/movies/23tast.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/02/22/movies/23tast.html?_r=0)

HUMANICK, Rob. The Taste of Tea. In: Slant [online]. Spojené státy Americké: The Slantmagazine.com, 2016 [cit. 2016-26-08]. Dostupné z: <http://www.slantmagazine.com/film/review/the-taste-of-tea>

#### 5.4. Filmové zdroje

*Samehada otoko to momodžiri onna* [film]. Režie Kacuhito IŠII. Japonsko, 1998.

*Chut' čaje* [film]. Režie Kacuhito IŠII. Japonsko, 2004.

*Naisu no mori: First Contact* [film]. Režie Kacuhito IŠII. Japonsko, 2005.

*Party 7* [film]. Režie Kacuhito IŠII. Japonsko, 2000.

*Redline* [film]. Režie Takeši KOIKE. Japonsko, 2009.

*Piropo* [televizní seriál]. Režie Kacuhito IŠII. Japonsko, 2001.

*Hal & Bons* [série krátkých filmů]. Režie Kacuhito IŠII. Japonsko, 2002.

*Písečná žena* [film]. Režie Hiroši TEŠIGAHARA. Japonsko, 1964.

*Nemuru Otoko* [film]. Režie Kóhei OGURI. Japonsko, 1996.

*Sklizeň obolí* [film]. Režie Jasudžiró OZU. Japonsko, 1951.

*Kill Bill* [film]. Režie Quentin TARANTINO. Spojené státy americké, 2003.

#### 5.5. Jiné zdroje

General overview of area figures for Natural Parks by prefecture, Ministry of the Environment (Government of Japan), Kankjóšó, Tokyo, 2012.



## 6. Přílohy

### Příloha 1 – Rozdělení obrazů a vnitřních pochodů filmu Chut' čaje podle postav

#### SAČIKO

- 3. obraz: Sačiko sedí před domem, sleduje ji Akira, poté se poprvé zjevuje její velké já
- 5. obraz: Sačiko si čte na verandě
- 8. obraz: Sačiko večeří
- 10. obraz: Sačiko poslouchá během nástupu poezii, podruhé se zjevuje velké dvojče
- 11. obraz: Sačiko poslouchá za dveřmi příběh, který Hadžimemu vypraví Ajano
- 19. obraz: Sačiko přemýšlí o Ajanově příběhu ve škole, zjevuje se jí velké dvojče
- 32. obraz: Sačiko poslouchá Akirovu píseň
- 38. obraz: Sačiko sedí na verandě domu, povídá si s Ajanem
- 39. obraz: Sačiko je v ložnici, zjevuje se jí velké dvojče
- 41. obraz: Sačiko míří do lesa se zakázaným vstupem
- 43. obraz: Sačiko v lese, epizoda s výmykem na hrazdě 1
- 45. obraz: Sačiko odchází z lesa
- 46. obraz: Sačiko přichází zpět domů, sedne si na verandu
- 50. obraz: Sačiko odpočívá doma, mluví s Hadžimem
- 57. obraz: Všichni řeší u večeře příběh z nádražní stanice
- 58. obraz: Sačiko se učí
- 59. obraz: Sačiko spí v místnosti s Ajanem a Hadžimem, nemůže usnout
- 62. obraz: Vize: Sačiko se koupe se svým velkým dvojčetem
- 63. obraz: Sačiko se probouzí a odchází
- 64. obraz: Sačiko si nazouvá boty a odchází ven
- 65. obraz: Sačiko míří do lesa se zakázaným vstupem
- 66. obraz: Sačiko v lese, epizoda s výmykem na hrazdě 2; obraz pokračuje dál po 69. obraze
- 72. obraz: Vložený obraz do 71. obrazu; Sačiko přichází domů. Přidá se ke zbytku rodiny a snídá.
- 73. obraz: Sačiko je ve vaně, má puchýře.
- 76. obraz: Sačiko večeří s Jošiko, Hadžimem a Nobuem. Řeší se Ikkiho píseň.
- 81. obraz: Sačiko je ve škole, zjevuje se její velké dvojče

- 82. obraz: Sačiko v lese, epizoda s výmykem na hrazdě 3
- 84. obraz: Sačiko ve vaně
- 85. obraz: Sačiko večerí s Nobuem, Ajanem, Hadžimem, Jošiko, Akirou a tanečníkem.
- 86. obraz: Všichni jsou hypnotizováni Nobuem
- 87. obraz: Nobuo hypnotizuje Ajana, Jošiko a tanečníka. Ostatní ho sledují. Sačiko sleduje televizi s Akirou a Hadžimem. Sačiko poté sleduje televizi s Hadžimem, Nobuem a Akirou. Epizoda s dívkou z džungle
- 88. obraz: Sačiko poslouchá z obývacího pokoje
- 90. obraz: Sačiko je v posteli s Jošiko a baví se o její vizi
- 95. obraz: Sačiko v lese, epizoda s výmykem na hrazdě 4; Jasuda se vynořuje ze země, Sačiko před ním utíká
- 96. obraz: Sačiko probíhá kolem Cosplayerů, ti ji zastavují
- 99. obraz: Sačiko v lese, Cosplayeři vytahují Jasudu
- 100. obraz: Sačiko vypráví Jošiko a animátorům předchozí obraz
- 102. obraz: Velké dvojče Sačiko sedí na střeše domu
- 106. obraz: Sačiko večerí s Hadžimem, Jošiko a Nobuem
- 108. obraz: Sačiko stojí před dveřmi školy; Prší
- 116. obraz: Sačiko sedí na verandě, obraz je proložen obrazy 117 a 118, poté se jí zjevuje velké dvojče, následně si všímá otevřeného okna Akirova pokoje, snaží se do něj nahlédnout
- 119. obraz: Sačiko, Hadžime, Ajano, Ikki, Nobuo, Jošiko a další stojí před krematoriem
- 120. obraz: Sačiko, Nobuo, Jošiko a Hadžime jedou vlakem
- 122. obraz: Sačiko a Hadžime se převlékají
- 124. obraz: Sačiko, Nobuo, Jošiko a Hadžime pijí na verandě
- 125. obraz: Sačiko, Hadžime, Nobuo a Jošiko navštěvují Akirův pokoj, nachází jim věnované animace
- 128. obraz: Sačiko v lese, epizoda s výmykem na hrazdě 5 – Sačiko úspěšně udělá výmyk, její velké dvojče se objevuje naposled, zjevuje se slunečnice, která ji pohltí

- 130. obraz: Sačiko se vrací zpět do lesa, sleduje červánky; obraz je přerušen obrazy 131-137, Sačiko poté znovu dělá výmyk, odchází pryč, tím končí film

## HADŽIME

- 1. obraz: Ujždí mu vlak
- 2. obraz: Titulková sekvence
- 4. obraz: Hadžime sedí na pláži
- 8. obraz: Hadžime večerí
- 11. obraz: Hadžime poslouchá Ajanův příběh
- 21. obraz: Hadžime si čte dopis od falešné ctitelky
- 22. obraz: Hadžime cestuje ze školy
- 23. obraz: Hadžime se nenechá napálit od svých spolužáků
- 24. obraz: Hadžime jede na kole přírodou
- 25. obraz: Incident s nudlemi Soba
- 26. obraz: Incident ve večerce
- 27. obraz: Hadžime přijíždí na nádraží
- 32. obraz: Hadžime poslouchá Akirovu píseň
- 33. obraz: Hadžime hraje s Nobuem hru Go
- 36. obraz: Hadžime poprvé ve škole vidí Aoi
- 38. obraz: Hadžime přijíždí domů
- 48. obraz: Hadžime zjišťuje ve třídě, že se Aoi přidá ke klubu hráčů Go
- 49. obraz: Hadžime nadšeně jede různými lokacemi
- 50. obraz: Hadžime přijíždí domů, mluví s Ajanem a Sačiko, poté odchází pryč
- 51. obraz: vložený obraz do 50. obrazu; Hadžime ve své ložnici
- 52. obraz: Hadžime sleduje z povzdálí Aoi v klubu hráčů Go
- 53. obraz: Hadžime leží v trávě; noc
- 54. obraz: Hadžime je ve vlaku s Nobuem
- 55. obraz: Hadžime je ve vlaku s Nobuem, epizoda s Cosplay
- 56. obraz: Na nádraží Hadžime sleduje s Nobuem napadení Cosplayerů Jasudou, kterého přepadnou jakuzáci (tři; mezi nimi baseballista a jeho bratr)
- 57. obraz: Všichni řeší u večere příběh z nádražní stanice

- 58. obraz: Hadžime hraje Go s Nobuem
- 59. obraz: Hadžime spí v místnosti se Sačiko a Ajanem, nemůže usnout
- 63. obraz: Hadžime spí, poté co odchází Sačiko a Ajano se probouzí, poté se mazlí s peřinou
- 70. obraz: Hadžime je stále v posteli s peřinou, vyruší ho Akira, před kterým předstírá, že spí, poté si spolu hrají
- 72. obraz: Vložený obraz do 71. obrazu; Hadžime snídá s Akirou, Nobuem a Jošiko. Do místnosti přichází Sačiko. Přidá se ke zbytku rodiny.
- 74. obraz: Hadžime hraje s Nobuem Go.
- 76. obraz: Hadžime večerí s Jošiko, Nobuem a Sačiko. Řeší se Ikkiho píseň.
- 79. obraz: Hadžime sleduje Aoi ve škole
- 85. obraz: Hadžime večerí s Nobuem, Ajanem, Sačiko, Jošiko, Akirou a tanečníkem.
- 86. obraz: Všichni jsou hypnotizováni Nobuem
- 87. obraz: Nobuo hypnotizuje Ajana, Jošiko a tanečníka. Ostatní ho sledují. Hadžime poté zapíná televizi. Sačiko a Akira ji začnou sledovat. Nobuo se poté přidá. Epizoda s dívkou z džungle
- 88. obraz: Hadžime poslouchá z obývacího pokoje
- 91. obraz: Hadžime sleduje Aoi z knihovny, poté je mu nabídnuto knihovníkem, aby se přidal do klubu Go
- 92. obraz: Hadžime přichází do školního klubu
- 97. obraz: Hadžime v klubu Go, vyhrává první hru, Aoi odchází
- 101. obraz: Hadžime ve vlaku
- 105. obraz: Hadžime sleduje Aoi v klubu Go
- 106. obraz: Hadžime večerí s Jošiko, Sačiko a Nobuem
- 110. obraz: Hadžime hraje s Aoi Go
- 111. obraz: Hadžime odchází s Aoi za deště ze školy
- 112. obraz: Hadžime jde s Aoi za deště mezi poli, dobíhají autobus, Hadžime hází Aoi svůj deštník
- 113. obraz: Hadžime radostně běží po silnici
- 115. obraz: Hadžime ve vlaku s Nobuem

- 119. obraz: Hadžime, Sačiko, Ajano, Ikki, Nobuo, Jošiko a další stojí před krematoriem
- 120. obraz: Hadžime, Nobuo, Sačiko, Jošiko jedou vlakem
- 122. obraz: Hadžime a Sačiko se převlékají
- 124. obraz: Hadžime, Jošiko, Nobuo a Sačiko pijí na verandě
- 125. obraz: Hadžime, Nobuo, Jošiko a Sačiko navštěvují Akirův pokoj, nachází jim věnované animace
- 126. obraz: Hadžime v klubu hráčů Go hraje s Aoi
- 137. obraz: Hadžime sleduje v klubu hráčů Go s Aoi a dalšími červánky; obraz přerušují obrazy 130 a 138

#### AKIRA

- 3. obraz: Akira sleduje Sačiko, schovává se před ní a zavírá okno
- 5. obraz: Jošiko s Akirou hledají nové pohybové výrazy do animace
- 8. obraz: Akira večerí, řeší s Jošiko pózu z předešlého obrazu
- 28. obraz: Akira pije čaj na verandě
- 32. obraz: Akira zpívá píseň o trojúhelníku
- 38. obraz: Akira sedí na verandě domu
- 46. obraz: Akira mimo obraz zavírá okno
- 57. obraz: Všichni řeší u večere příběh z nádražní stanice
- 58. obraz: Akira pracuje s Jošiko na animaci
- 70. obraz: Akira vybíhá do ložnice, kde spí Hadžime, poté si spolu hrají
- 72. obraz: Vložený obraz do 71. obrazu; Akira snídá s Nobuem, Hadžimem a Jošiko. Do místnosti přichází Sačiko. Přidá se ke zbytku rodiny.
- 74. obraz: Akira dělá pózy v kuchyni.
- 77. obraz: Akira ve vaně zpívá píseň o vodě
- 82. obraz: Akira sleduje Sačiko a její pokusy o výmyk na hrazdě
- 85. obraz: Akira večerí s Nobuem, Ajanem, Hadžimem, Jošiko, Sačiko a tanečníkem.
- 86. obraz: Všichni jsou hypnotizováni Nobuem

- 87. obraz: Nobuo hypnotizuje Ajana, Jošiko a tanečníka. Ostatní ho sledují. Akira poté sleduje televizi s Hadžimem, Nobuem a Sačiko. Epizoda s dívkou z džungle
- 88. obraz: Akira poslouchá z obývacího pokoje.
- 93. obraz: Akira jede vlakem, poslouchá Píseň o Hoře
- 104. obraz: Akira vystupuje ve zvukovém studiu s Písní o Hoře spolu s Ikkim a jeho zaměstnankyní
- 107. obraz: Akira maluje ve svém pokoji
- 109. obraz: Akira jde s Jošiko v dešti po poli, zapamatuje si její pohyby s deštníkem
- 116. obraz: Akira je mrtvý ve svém pokoji

## JOŠIKO

- 3. obraz: Jošiko pracuje v kuchyni
- 5. obraz: Jošiko s Akirou hledají nové pohybové výrazy do animace
- 8. obraz: Jošiko večerí, řeší s Akirou pózu z předešlého obrazu
- 28. obraz: Jošiko pracuje v kuchyni
- 33. obraz: Jošiko sklízí jídlo ze stolu, poté přináší Nobuovi a Hadžimemu čaj
- 38. obraz: Jošiko sedí na verandě domu
- 46. obraz: Jošiko pracuje v kuchyni
- 57. obraz: Všichni řeší u večeře příběh z nádražní stanice
- 58. obraz: Jošiko pracuje s Akirou na animaci
- 72. obraz: Vložený obraz do 71. obrazu; Jošiko snídá s Akirou, Hadžimem a Nobuem. Do místnosti přichází Sačiko. Přidá se ke zbytku rodiny.
- 74. obraz: Jošiko volá s Ikkim.
- 76. obraz: Jošiko večerí s Nobuem, Hadžimem a Sačiko. Řeší se Ikkiho píseň.
- 80. obraz: Jošiko pracuje v kuchyni
- 85. obraz: Jošiko večerí s Nobuem, Ajanem, Hadžimem, Sačiko, Akirou a tanečníkem.
- 86. obraz: Všichni jsou hypnotizováni Nobuem
- 87. obraz: Nobuo hypnotizuje Ajana, Jošiko a tanečníka. Ostatní ho sledují. Epizoda s dívkou z džungle
- 88. obraz: Jošiko se baví s Ajanem a Nobuem

- 89. obraz: Vize Jošiko z halucinace
- 90. obraz: Jošiko je v posteli se Sačiko a baví se o její vizi
- 94. obraz: Jošiko představuje své dosavadní kresby
- 100. obraz: Jošiko a animátoři poslouchají popis předchozího obrazu od Sačiko.
- 106. obraz: Jošiko večerí s Hadžimem, Sačiko a Nobuem
- 109. obraz: Jošiko jde s Akirou v dešti po poli
- 117. obraz: Jošiko je ve městě s animátory, promítá svůj film, získává pochvaly
- 119. obraz: Jošiko, Hadžime, Ajano, Ikki, Nobuo, Sačiko a další stojí před krematoriem
- 120. obraz: Jošiko, Nobuo, Sačiko a Hadžime jedou vlakem, Jošiko pláče
- 121. obraz: Jošiko prochází pokojem
- 123. obraz: Jošiko vaří v kuchyni čaj
- 124. obraz: Jošiko, Nobuo, Sačiko a Hadžime pijí na verandě
- 125. obraz: Jošiko, Nobuo, Sačiko a Hadžime navštěvují Akirův pokoj, nachází jim věnované animace
- 127. obraz: Jošiko pracuje v kuchyni
- 136. obraz: Jošiko sleduje červánky

## AJANO

- 11. obraz: Ajano vypráví Hadžimemu příběh
- 12. obraz: Ajanův příběh: mladý Ajano v lese
- 13. obraz: Ajanův příběh: mladý Ajano podruhé v lese
- 14. obraz: Ajanův příběh: mladému Ajanovi se zjevuje mrtvý duch člena Jakuzy
- 15. obraz: Ajanův příběh: mladému Ajanovi se zjevuje mrtvý duch člena Jakuzy ve škole
- 16. obraz: Ajanův příběh: mladému Ajanovi se zjevuje mrtvý duch člena Jakuzy na hřišti
- 17. obraz: Ajanův příběh: mladému Ajanovi se zjevuje mrtvý duch člena Jakuzy v ložnici
- 18. obraz: Ajanův příběh: mladému Ajanovi se zjevuje mrtvý duch člena Jakuzy ve svatyni

- 35. obraz: Ajano vychází z lesa a dívá se z kopce na krajinu
- 38. obraz: Ajano sedí na verandě domu, povídá si se Sačiko
- 40. obraz: Ajano jde po silnici, po které projíždí motorkáři
- 42. obraz: Ajano přichází na most, epizoda s baseballistou
- 46. obraz: Ajano přichází zpět domů, lehá si na verandě
- 50. obraz: Ajano odpočívá doma, mluví s Hadžimem.
- 57. obraz: Všichni řeší u večere příběh z nádražní stanice
- 58. obraz: Ajano sleduje Hadžimeho a Nobua při hře Go
- 59. obraz: Ajano spí v místnosti se Sačiko a Hadžimem, nemůže usnout
- 63. obraz: Ajano spí, poté, co odchází Sačiko, se probouzí
- 64. obraz: Ajano odchází ven poté, co odchází Sačiko
- 67. obraz: Ajano přichází na most
- 68. obraz: Ajano a epizoda s Akirou Terakovou
- 69. obraz: Ajano odpočívá na pláži
- 71. obraz: Ajano a epizoda s výrazovým tanečníkem na pláži
- 75. obraz: Ajano je venku u stánků s jídlem společně s tanečníkem. Volá si s Ikkiem. Ajano odmítá mixovat jeho skladbu.
- 85. obraz: Ajano večerí s Nobuem, Hadžimem, Sačiko, Jošiko, Akirou a tanečníkem.
- 86. obraz: Všichni jsou hypnotizováni Nobuem
- 87. obraz: Nobuo hypnotizuje Ajana, Jošiko a tanečníka. Ostatní ho sledují. Epizoda s dívkou z džungle
- 88. obraz: Ajano se baví s Jošiko a Nobuem
- 103. obraz: Ajano ve zvukovém studiu míchá Píseň o Hoře
- 104. obraz: Ajano nahrává Píseň o Hoře
- 119. obraz: Ajano, Sačiko, Hadžime, Ikki, Nobuo, Jošiko a další stojí před krematoriem
- 131. obraz: Ajano sleduje červánky

## NOBUO

- 8. obraz: Nobuo večerí
- 32. obraz: Nobuo přichází pro Hadžimeho do místnosti



- 33. obraz: Nobuo hraje s Hadžimem hru Go
- 54. obraz: Nobuo je ve vlaku s Hadžimem
- 55. obraz: Nobuo je ve vlaku s Hadžimem, epizoda s Cosplay
- 56. obraz: Na nádraží Nobuo sleduje s Hadžimem napadení Cosplayerů Jasudou, kterého přepadnou jakuzáci (tři; mezi nimi baseballista a jeho bratr)
- 57. obraz: Všichni řeší u večere příběh z nádražní stanice
- 58. obraz: Nobuo hraje s Hadžimem Go
- 72. obraz: Vložený obraz do 71. obrazu; Nobuo snídá s Akirou, Hadžimem a Jošiko. Do místnosti přichází Sačiko. Přidá se ke zbytku rodiny
- 74. obraz: Nobuo hraje s Hadžimem Go. Potom, co ho informuje Jošiko o Ikkiho záměru zapojit Ajana do výroby jeho narozeninové písničky, volá Ikkiho, aby přestal Ajana obtěžovat
- 76. obraz: Nobuo večerí s Jošiko, Hadžimem a Sačiko. Řeší se Ikkiho písnička
- 85. obraz: Nobuo večerí s Ajanem, Sačiko, Hadžimem, Jošiko, Akirou a tanečníkem
- 86. obraz: Nobuo hypnotizuje všechny přítomné
- 87. obraz: Nobuo hypnotizuje Ajana, Jošiko a tanečníka. Ostatní ho sledují. Poté se přidává k ostatním a sleduje televizi. Epizoda s dívkou z džungle
- 88. obraz: Nobuo se baví s Ajanem a Jošiko
- 104. obraz: Nobuo v práci
- 106. obraz: Nobuo večerí s Jošiko, Sačiko a Hadžimem
- 115. obraz: Nobuo ve vlaku s Hadžimem
- 118. obraz: Nobuo v práci, volá si s Jošiko
- 119. obraz: Nobuo, Sačiko, Hadžime, Ajano, Ikki, Jošiko a další stojí před krematoriem
- 120. obraz: Nobuo, Sačiko, Jošiko a Hadžime jedou vlakem
- 121. obraz: Nobuo řeší poslední detaily s agenturou
- 123. obraz: Nobuo sedí na verandě
- 124. obraz: Nobuo, Jošiko, Sačiko a Hadžime pijí na verandě
- 125. obraz: Nobuo, Jošiko, Sačiko a Hadžime navštěvují Akirův pokoj, nachází jim věnované animace
- 135. obraz: Nobuo sleduje červánky

## IKKI

- 30. obraz: Ikki si zpívá v práci, že má narozeniny
- 60. obraz: Ikki je v práci, je večer. Ostatní zaměstnanci odchází. Je informován o tom, že jedna z jeho zaměstnankyň odjíždí pryč s milencem. Ikki volá anonymně jejímu manželovi. Poprvé zpívá svou Píseň o Hoře. Je napaden zaměstnankyní
- 74. obraz: Ikki volá z práce Jošiko, a poté hovoří s Nobuem. Je viditelně pomlácený. Obraz je přerušeny 75. obrazem; Poté mu oznamuje jedna z dalších zaměstnankyň, že umí hrát na klávesy. Nabízí mu pomoc s demoverzí Písně o hoře
- 104. obraz: Ikki vystupuje ve zvukovém studiu s Písní o Hoře spolu s jeho zaměstnankyní a Akirou
- 119. obraz: Ikki, Sačiko, Hadžime, Ajano, Nobuo, Jošiko a další stojí před krematoriem
- 133. obraz: Ikki sleduje červánky s dalšími zaměstnankyněmi

## OSTATNÍ

- 6. obraz: Záběry na pole a prefekturu
- 7. obraz: Ujíždějící vlak v noci
- 9. obraz: Záběr na řeku v noci
- 20. obraz: Dořešení Ajanova příběhu
- 23. obraz: Epizoda s historkami Hadžimových spolužáků
- 24. obraz: Pokračování s Hadžimovými spolužáky v podniku Romanči
- 29. obraz: Záběr na město
- 31. obraz: Záběr na pozemek v noci
- 34. obraz: Záběr na měsíc
- 37. obraz: Školní hřiště se školníkem
- 44. obraz: Záběr na prázdný most
- 47. obraz: Motorkáři provokují školníka, studenti v čele s Aoi to sledují
- 61. obraz: Vložený prostřih do 60. obrazu; Dva záběry na krajinu
- 64. obraz: Vložený prostřih do 62. obrazu; Dva záběry na ranní krajinu
- 78. obraz: Jakuzáci zakopají Jasudu.

- 83. obraz: Vložený prostřih; Záběr na stromy
- 87. obraz: Epizoda s dívkou z džungle
- 98. obraz: Aoi odchází
- 114. obraz: Prostřihy na přírodu a duhu
- 118. obraz: Animace Jošiko
- 129. obraz: Slunečnice pohlcuje svět
- 132. obraz: Akira Terako sleduje červánky
- 134. obraz: Cosplayeři sledují červánky
- 138. obraz: Tanečník na pláži během červánků