

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Bakalářská práce

Současné trendy v anime

Lukáš Košík

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

Studijní program: Filmová věda / Filozofie

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Současné trendy v anime* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Rád bych touto cestou vyjádřil poděkování Mgr. Jakobovi Kordovi, Ph.D. za jeho trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

Obsah

1. ÚVOD	5
1.1 METODA ANALÝZY ANIME: NEOFORMALISMUS JAKO ZAŠTIŤUJÍCÍ KONCEPT	6
2. ANIME	8
2.1 DEFINICE POJMU ANIME	8
2.2 ESTETICKÉ NORMY ANIME	10
3. PRAKTICKÁ ČÁST - ANALÝZA ANIME <i>ATTACK ON TITAN</i>	13
3.1 SERIÁLOVÁ POVAHA	13
3.1.1 FORMA SERIALITY ANIME <i>ATTACK ON TITAN</i>	14
3.2 ÚVODNÍ, ZÁVĚREČNÁ A „REKLAMNÍ“ TITULKOVÁ SEKVENCE	17
3.3 MIZANSCÉNA ANIME <i>ATTACK ON TITAN</i>	20
3.3.1 VNÍMANÍ ČASOPROSTOROVÝCH ASPEKTŮ	21
3.3.2 REKVIZITY A JEJICH FUNKCE	24
3.3.3 POSTAVY	25
3.3.4 EREN JÄGER	26
3.3.5 MIKASA ACKERMAN	29
3.3.6 ARMIN ARLERT	30
3.3.7 TITÁNI	31
3.3.8 VZTAHY MEZI POSTAVAMI	31
3.4 KAMERA	34
3.4.1 PRINCIP ROLE V KAMEŘE	34
3.4.2 PRINCIP KONTRASTU V KAMEŘE	36
3.4.3 PRINCIP PROPORCE V KAMEŘE	37
3.4.4 VYUŽITÍ ZAOBLENÝCH KŘIVEK V KAMEŘE	37
3.4.5 BAREVNÁ KOMPOZICE KAMERY	38
3.4.6 RÁMOVÁNÍ OBRAZU	39
4. ZÁVĚR	41
5. BIBLIOGRAFIE	42
5.1 PRAMENY	42
5.2 ZDROJE	42

1. Úvod

Ve své bakalářské práci se budu zabývat textuální analýzou jednoho z nejsignifikantnějších titulů japonské animované tvorby z posledních let. Při hlubším pronikání do problematiky mé práce jsem došel zjištění, že pro rozsah bakalářské práce je plně dostačující analýza pouze jednoho titulu oproti uvedeným v zadání práce. Proto se budu zabývat pouze 25 dílným seriálem *Attack on Titan*. Vzhledem k nedostatku literatury vyjadřující se k textuální analýze japonského anime, budu aplikovat principy TV studies a zohledňovat přitom specifikace animované tvorby. Budu používat principy a terminologii neoformalismu¹ a vytvářet tak co nejobjektivnější náhled do současné japonské popkultury, konkrétně animované tvorby. Primární cíl, ke kterému budu směřovat je, jaké se používají stylistické a formální principy japonské animované seriálové tvorby a nabídnout tak podklad pro úvahy a srovnání se seriálovou tvorbou západní².

Animovaný seriál *Attack on Titan*³ režiséra Tetsura Arakiho⁴ je inspirován komiksovou předlohou (manga⁵) stejného názvu, která měla v roce 2015 přes 50 miliónů prodaných kusů v Japonsku, což přispělo k vydání 2,5 miliónů kusů v USA, přičemž velikost amerického trhu s komiksy je oproti japonskému trhu

¹ Vycházím z teoretického principu Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, kteří se vyjadřují k metodě neoformalistické analýzy ve své publikaci *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*

² Západní seriálovou tvorbou myslím obsah televizní fikce, který je všeobecně známý západním divákem

³ V originále *Shingeki no Kyojin* (přepis z japonských kanji znaků). V současnosti neexistuje jednotný systém přepisu z japonštiny do latinky. Mnoho titulů japonské animované tvorby nevyšlo v české distribuci, proto nemají oficiální český název. Z toho důvodu budu ve své práci používat pouze anglické distribuční názvy titulů.

⁴ Tetsuro Araki je režisérem dalších úspěšných anime titulů jako například *Kill la Kill* a *Death Note*

⁵ V doslovném překladu znamená „komické obrázky“. Jedná se o „obecné označení komiksu – ať už japonského či západního – jež se vžilo na přelomu 19. a 20. století, přestože bylo dříve v japonských uměleckých kruzích používáno v poněkud odlišném kontextu. V průběhu druhé poloviny 20. století pak slovo manga postupně získalo význam „japonský komiks“, tj. komiks autorů japonské provenience v protikladu ke komiksu produkovanému zbytkem světa. Obecně však bývá používáno i jako označení mainstreamového japonského komiksu, vyznačujícího se určitými charakteristickými prvky, např. specifickou skladbou rámečků, tradiční symbolikou či designem postav. Manga je primárně dělena na několik kategorií podle cílových čtenářských skupin, přičemž každá z těchto kategorií je otevřena velkému množství nejrůznějších žánrů. V současnosti je manga nedílnou součástí světové populární kultury i stěžejním artiklem japonského knižního průmyslu.“ KAVALÍR, Ondřej (ed.), *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře*. Praha: Labyrint 2014, s. 129, ISBN 978-80-87260-63-0

pětinová.⁶ Komiksová předloha začala vycházet roku 2009 v měsíčním vydání časopisu Bessatsu Shōnen Magazine společnosti Kodansha. Rostoucí zájem o komiksovou předlohu v Japonsku způsobil zájem začínajícího studia *Wit Studio*. V roce 2013 tak začalo vycházet anime s názvem *Attack on Titan*. Další evidenci popularity tohoto titulu můžeme vyvozovat z počtu zhlédnutí titulkové sekvence⁷ na stránkách youtube.com, které má přes 30 miliónů zhlédnutí.

1.1 Metoda analýzy anime: Neoformalismus jako zaštitující koncept

Jedna ze zásadních metod neoformalismu je rozlišení uměleckého díla na fabuli a syžet. Budu tedy sledovat, jak se seriálový narativ formuje v divákově mysli a vytváří tak její obsah. Vycházet přitom budu z publikace Kristin Thompsonové a Davida Bordwella s názvem *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*⁸. Neoformalismus není chápán jako metodologický postup, ale jako přístup ke zkoumání, který nám nabízí množství nástrojů a možností, jak obsah analyzovat.⁹ Další text Kristin Thompsonové, se kterým budu pracovat, je *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*¹⁰.

⁶ GREEN, Scott (ed.). English Version of "Attack on Titan" Tops 2.5 Million Copies in Print. In: *Crunchyroll* [online]. 2015 [cit. 2. 7. 2016]. Dostupné z: <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2015/07/27/english-version-of-attack-on-titan-tops-25-million-copies-in-print>

⁷ ETRI KHOR, Etri. Shingeki no Kyojin 進撃の巨人 OP / Opening - "Guren no Yumiya" - Linked Horizon. In: *Youtube* [online]. 6. 4. 2013 [cit. 2. 7. 2016]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XXMgHfHxKVM>

⁸ BORDWELL, David – Thompsonová, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011, 680 s.

⁹ THOMPSONOVÁ, Kristin, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminate* 10, 1998, č. 1, s. 7

¹⁰ THOMPSONOVÁ, Kristin, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminate* 10, 1998, č. 1, s. 5-36.

V případě analýzy televizního seriálu budu vycházet ze skript Jakuba Kordy s názvem *Úvod do studia televize I*¹¹ a z textu Radomíra Kokeše *Teorie seriálové fikce: Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu*¹².

Vzhledem k tomu, že se jedná o animovaný seriál, musím zohlednit určité aspekty a problematiku animované tvorby. V tom případě budu vycházet ze skript Lukáše Gregora s názvem *Základy analýzy animované tvorby*¹³.

¹¹ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4212-9.

¹² KOKEŠ, Radomír D., *Teorie seriálové fikce: Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu*. In: Jedličková, Alice – Fedrová, Stanislava (eds.), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: ÚČL AV ČR, s. 228-257.

¹³ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. 1. vydání Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011 [cit. 2. 2. 2016]. ISBN 978-80-745-112-4. Dostupné z: http://www.itutorial.cz/uploads/ANIMACE/Zaklady_analyzy_animovaneho_filmu.pdf

2. Anime

2.1 Definice pojmu anime

Japonskou animovanou tvorbu budu ve své práci nazývat pojmem anime, přičemž se nám nabízí několik způsobů, jak tento pojem definovat. Já jsem si vybral tyto tři způsoby:

1. „Japonské animované filmy využívající vizuální styl převzatý z komiksů manga. Většina japonské animované produkce spadá pod tento termín, nicméně existují zde i osobití animátoři, jejichž tvorba na mangu nenavazuje. Anime zpravidla používají kreslenou animaci, ať už ruční či počítačovou, i když existují i díla vytvářená pomocí počítačové 3D technologie.“¹⁴
2. V západním světě označuje slovo anime¹⁵ animované filmy a seriály z Japonska. Když ale budeme pátrat po znacích, které tento pojem označují, přijdeme na to, že se dostáváme do konfliktu toho, co vlastně slovo anime znamená. Pokud si jako základní znaky zvolíme postavy s velkýma očima, excentrické kostýmy apod., dostaneme se k závěru, že existují i seriály západní tvorby, které tyto specifikace splňují (např. seriál Simpsonovi¹⁶). Pokud bychom předpokládali, že za anime označíme animovanou tvorbu, která vzniká v Japonsku, upírali bychom japonským tvůrcům možnost vytvářet jinou formu animace, než je právě anime. V Japonsku se tento problém ještě více prohlubuje, jelikož zde označují západní animované tituly taktéž pojmem anime. V tomto případě si můžeme dopomoci přidáním dalšího slova ke slovu anime a přiblížit tak jeho specifikaci, dostaneme tak spojení jako: „Disneyho anime“, „Televizní anime“,

¹⁴ KAVALÍR, Ondřej (ed.), *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře*. Praha: Labyrint 2014, s. 122

¹⁵ V překladu znamená zkratku slova animace.

¹⁶ *The Simpsons*. TV, FOX, 1989

nebo „Americké anime“. Z toho všeho vyplývá, že naše pojetí tohoto slova bude nadále označovat animované tituly z Japonska, ale zároveň musíme brát v úvahu, že naše pojetí tohoto slova nebude úplně exaktně vymezené a bude se lišit v závislosti na kulturním prostředí, ve kterém se budeme pohybovat.¹⁷

3. Anime můžeme rozdělit také historiograficky podle toho, jaké měly jednotlivé tituly dopad na kulturu japonského anime. Jonathan Clements ve své knize *Anime: A History*¹⁸ poukazuje na rozdělení podle japonského historika Tsugata Nobuyukiho. Ten rozděluje vliv anime na období:

a. *Astro Boy* a jeho vliv od roku 1963

b. *Space Cruiser Yamato* a *Nausicaa of the Valley of the Wind* a jejich vlivy od roků 1974 a 1984

c. *Neon Genesis Evangelion* a *Princess Mononoke* a jejich vlivy od roků 1995 a 1997

Astro Boy je podle Tsugata Nobuyukiho označován jako perioda „0“ neboli periodou vývoje vzhledem k důležitosti tohoto titulu pro vývoj samotného anime. Od roku 1970 si však přeje anime definovat ne jako japonskou animaci, ale jako druh japonské animace vzhledem ke zrychlení vývoje vizuálních znaků, merchandisingu a integraci anime do médií, včetně zvýšeného zájmu o anime v zahraničí. V konečném důsledku definuje anime jako televizní seriály, které sledoval jako dítě a vše ostatní, co

¹⁷ ASHCRAFT, Brian: What „Anime“ Means. *Kotaku*. Dostupný na WWW: <<http://kotaku.com/what-anime-means-1689582070>> [vyšlo 3.5. 2015; cit. 7.2. 2016].

¹⁸ CLEMENTS, Jonathan, *Anime: a history*. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute, 2013, s. 1-5. ISBN 978-1-84457-390-5.

následovalo poté. Japonskou animaci definuje jako starší a více obsáhlejší materiál, o kterém často píše jako dospělý.¹⁹

2.2 Estetické normy anime

Jeden díl televizního anime trvá přibližně 24 minut. Animační studia však neměly vždy dostatek prostředků²⁰ na to, aby si mohli dovolit animovat reálnou délku celého dílu. Můžeme tak uvažovat nad několika možnostmi²¹, jak se mohli s nedostatkem prostředků vyrovnávat. První způsob, jak tento problém řešit, byl skrz úvodní a závěrečné titulkové sekvence. Oproti západní televizní produkci si tak můžeme všimnout toho, že jsou tyto části poněkud delší, ve srovnání minimálně dvakrát. Dá se říci, že délka titulkové sekvence (jak počáteční, tak konečné) 1,5 minuty je pro anime typickou součástí a vyskytuje se téměř u každého titulu. Tím získáváme první 3 minuty animace, které nemusí být animovány originálně pro každý nový díl²².

Pokud šlo o „superhrdinské“ anime, ve kterém protagonista procházel přeměnou za získáním svých nadlidských schopností, jako například v seriálu *Sailor Moon (1995)*, mohli si tvůrci vytvořit animaci „přeměňovací“ sekvence, kterou poté dokola používali, v některých případech i vícekrát za epizodu.

Jedním z nejefektivnějších a nejsignifikantnějších ekonomických opatření, které animátoři zaváděli a divák je byl schopný vyčíst přímo z vizuálního obsahu seriálu, bylo využívání statických záběrů prostředí. Často doplněný o dialog postav, hudební podkres, či animování pouze

¹⁹ Čímž se lehce odkazuje na definici slova anime podle 2. bodu

²⁰ Lidská síla, finance a čas

²¹ CLEMENTS, Jonathan, *Anime: a history*. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute, 2013, s 116 - 130. ISBN 978-1-84457-390-5.

²² Pokud je anime o 24 dílech a delší, titulkové sekvence se obměňují přibližně po 14. díle

malé části zobrazovaného. Pokud se chtěli tvůrci vyhnout statickému obrazu, přidávali například pohyb kamery, který diváka například seznamoval s okolím, zatímco probíhal například monolog postavy, dialog postav, či výpověď vypravěče.

Výše uvedené metody šetření zdrojů měly přímý vliv na vizuální podobu jednotlivých titulů. A stále mají. Můžeme však konstatovat, že v dnešní době tyto opatření nemají absolutně totožnou funkci jako v dřívějších dobách. Když budeme o dřívější funkci těchto znaků uvažovat jako o čistě ekonomických, pak můžeme říct, že se do dnešní doby jejich funkce více rozšířila a získala také rozměr estetický. V některých případech tak pomáhají při dotváření žánrovosti jako například v anime *5 Centimeters Per Second* (2007), kdy záběry na krajinu dohromady s animací spolu dovytváří poetiku romantického filmu.

Krom vizuálně viditelných ekonomických opatření existuje také několik postupů, které divák před detailnější²³ analýzou díla nezjistí. Tyto principy byly popsány u jednoho z nejsignifikantnějších anime a to *Astro Boy* (1963)²⁴:

- Statické obrázky: využití jednoho statického obrázku na animovanou sekvenci, kde animace není úplně potřebná. Jako například momenty reakcí postav, záběry na dav lidí, detailní záběry na oči postav, když mluví.
- Tažení animačních okének: přetahování okénka s pozadím za primárním obrázkem pro vytvoření dojmu pohybu. Obvykle se tato technika využívá při animaci jízdy dopravním prostředkem, či u létajících postav.

²³ Myšleno například zkoumání titulu snímek po snímku.

²⁴ CLEMENTS, Jonathan, *Anime: a history*. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute, 2013, s 118.

- Opakování: Využívání jednoduché animace ve smyčce, občas kombinované s pohyblivým pozadím (tažení animačních okének) například při animování scén, kdy postavy chodí.
- Výběr animované plochy v záběru: Tělo nebo tvář zůstávají statické, zatímco určitá část vykonává pohyb. Například zvedající se ruka, nebo kop. V případě animování pohybu úst při mluvení jsou ústa v animaci oddělena a nahrazována 3-4 různými obrázky s různou polohou úst, aby vytvořili iluzi, že postava mluví.
- Kombinované používání obrázků: Archivování okének s animacemi z předchozích epizod, jako jsou městské prostředí, pozadí a postavy v různých polohách pro pozdější používání.
- Využívání rychlého střihu: Dlouhý střih vyžaduje delší animaci, tudíž bylo efektivnější používat krátký střih a mít tak více možností pro využití ostatních technik.

Při aplikování všech těchto principů se tvůrci anime často dostávali až na pouhou polovinu stopáže originální animace na každý díl. V současné době jsou tyto techniky také využívány, ale není to pouze z ekonomických důvodů. Je tak důležité brát v potaz, jak tyto techniky ovlivnily estetické normy anime a jejich „pozůstatky“ ve vysoko-nákladových projektech²⁵ poukazují na principy animace, které v současných anime pomáhají dotvářet ostatní aspekty, jako například žánrovost.

²⁵ V tomto případě anime Attack on Titan

3. Praktická část - analýza anime *Attack on Titan*

3.1 Seriálová povaha

Anime *Attack on Titan* je tedy televizním seriálem. „Důvodů pro příklon televize k serialitě bychom mohli nalézt několik. Produkce sériových forem umožnila například:

- dlouhodobě kontraktovat herce a další tvůrčí profese
- opakovaně využívat prostředí, kulisy, rekvizity
- efektivně programovat sériově produkováné pořady do týdenních a sezonních programových schémat, a tím budovat loajální publikum (které lze obratem „prodávat“ zadavatelům reklamy).“²⁶

V našem případě odpadá první z uvedených důvodů, vzhledem k povaze animovaného seriálu, žádní herci se zde nevyskytují. Angažování jsou však dabéři jednotlivých postav. V Japonsku je tato profese velice populární a to především díky anime. Na motiv popularity dabérů vznikla také animovaná televizní minisérie s názvem *Puni Puni Poemy (2001)*, která skrze žánr absurdní komedie poukazuje na onu popularitu. Další důvod, který bere v potaz opakované používání kulis, je už lépe využitelný pro animovaný seriál. V tomto případě však pracujeme s animací a pro tvůrce tak bude aktuální spíše opakované využívání filmového materiálu a to už na úrovni jednoho okénka animace. Pokud se zamyslíme také nad povahou předlohy, což je manga komiks, uvědomíme si, že takováto forma přímo vybízí ke zpracování do podoby seriálu.

²⁶ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. s. 31

U některých projektů se stává, že animátoři ve svých anime doženou původní předlohu, která stále vychází, a musí začít vytvářet svou vlastní zápletku. Většinou tato zápletky vůbec nesouvisí s originálním dějem z předlohy a zasahuje například do minulosti postav. Těmto epizodám se říká fillery a jsou obvyklé u déle trvajících projektů, jako například *Naruto (2002)* nebo *Bleach (2004)*. Děj fillerů může trvat i několik měsíců vysílání určitého anime, dokud nedostane manga předloha dostatečný náskok. V případě kratších projektů se také může stát, že tvůrci začnou vytvářet anime podle předlohy, ale jakmile se dostanou na pomezí děje s manga komiksem, dotvoří příběh podle sebe. Tento případ nastal u anime *Fullmetal Alchemist (2003)*, avšak v roce 2009 se tento projekt dočkal také ztvárnění podle originální manga předlohy v anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009)*.

V případě anime *Attack on Titan*, měli tvůrci k dispozici manga předlohu, která začala vycházet roku 2009. Měli tak dostatek materiálu pro vytvoření celé první série bez nutnosti umístování fillerů.

3.1.1 Forma seriality anime *Attack on Titan*

Anime *Attack on Titan* budu tedy označovat pojmem seriál podle této definice: „Pro seriál je typické zapojení kumulativního narativu, tedy „přelévání“ děje mezi po sobě jdoucími díly (používáme proto záměrně termín „díl“, nikoli „epizoda“). Následující díl končí tam, kde skončil předcházející, narativ v rámci jednoho dílu není soběstačný, tedy nedochází k zodpovězení některých klíčových narativních hádanek. Typickou součástí televizního textu je tudíž rekapitulace klíčových událostí z předchozích dílů na začátku toho nového. Pro postavy seriálů se otevírá možnost psychologické proměny v průběhu děje. Motivace postav bývají definovány na začátku seriálu (popřípadě řady), ukončení řady často přináší zodpovězení většiny narativních hádanek, přičemž některé z těch klíčových zůstávají

nezodpovězené. Sekundární narativní otázky jsou stanovované cliffhangerem na konci dílu či sezonním cliffhangerem na konci sezony. Žádné další hádanky nejsou na konci řady stanoveny v případě ukončení celého seriálu, je tedy zodpovězena nadřazená (hlavní) hádanka. Z výše uvedeného vyplývá, že v případě seriálu dochází k paralelnímu rozvoji různých narativních linií. Tyto linie jsou zpravidla vázány na konkrétní postavy, kterých se tak v seriálu objevuje větší množství, přičemž tedy i tyto postavy, tak jako narativní linie, nevykazují viditelnější hierarchický vztah.²⁷ V některých dílech anime *Attack on Titan* nastává situace, že se narativ nového dílu nerozvíjí chronologicky děj, ale zobrazuje například minulost postav. K interpretaci by nám tak mohla posloužit i tato definice podle Radomíra Kokeše, který seriálovou tvorbu rozlišuje na určité typy²⁸ : „Pátý a poslední typ problematizuje lineární uspořádání epizod, protože spíše než jejich řadu vytváří síť, v níž se vše řečené neustále přepisuje nebo zpětně doplňuje: Ztraceni, Alias, Battlestar Galactica nebo Za rozbřesku. Ale může jít prostě i o vztah určité epizody k epizodě předcházející, jejíž stav věcí zásadně proměňuje.“²⁹ Není však pravda, že by ony epizody nějak zásadně přepisovaly význam děje. Spíše jde o specifikaci a vysvětlení chování jednotlivých postav a seznámení s jejich minulostí. Tyto díly jsou také použité v momentech, kdy tvůrci potřebují zvýšit napětí a očekávání diváka a oddalují tak climax³⁰. Narativ v rámci jednoho dílu soběstačný není, avšak seriál je uspořádán do několika

²⁷ Tamtéž s. 37

²⁸ Já se budu ve své práci držet terminologie, kterou popisuje Jakub Korda ve svých skriptech. Budu tedy operovat s pojmem seriál, pro označení titulu *Attack on Titan* a části seriálu budu označovat pojmem díl.

²⁹ KOKEŠ, Radomír D., Teorie seriálové fikce: Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu. In: Jedličková, Alice – Fedrová, Stanislava (eds.), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: ÚČL AV ČR, s. 230

³⁰ Jedná se o moment, kdy je zodpovězena centrální narativní otázka/hádanka. Divák se tedy dozvídá, jak dopadla narativní linie vedená hlavní motivací klíčového protagonisty či protagonistů. KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. s. 33

pomyslných kapitol, které jsou označeny různými názvy dílů, za nimi však následuje pojmenování kapitoly a číslovka, která díl v určité kapitole označuje, například: 14. díl s názvem: „Can't Look Into His Eyes Yet: Eve of the Counterattack, Part 1“, 15. díl s názvem „Special Operations Squad: Eve of the Counterattack, Part 2“ a podobně. V rámci těchto kapitol jsou zodpovídány sekundární otázky a cliffhangery v těchto kapitolách povětšinou udržují téma dané kapitoly. Na konci každé z kapitol vystává nové téma, nebo nový problém, který protagonisté budou řešit. Například ve 4. díle s označením „The Night of the Closing Ceremony: Humanity's Comeback, Part 2“ končí vojenský výcvik postav, vše je skoro až v idylickém pořádku a jak název napovídá, protagonisté s nabytými zkušenostmi, plní naděje a odhodlání na zpětný úder proti titánům. Dá se říct, že děj je v rámci kapitoly již ukončený a nemá kam dál směřovat, zůstává jen „centrální narativní hádanka“³¹. Jako úvod do další kapitoly seriálu tudíž poslouží cliffhanger, zároveň jako „nastolitel“ nového tématu, které se bude v následující kapitole řešit počínaje 5. dílem s názvem „First Battle: The Struggle for Trost, Part 1“. Není tedy úplně pravda, že se děj v celém seriálu odehrává chronologicky. Z oné chronologičnosti nás vytrhávají flashbacky jednotlivých postav a také díly, které nás seznamují s minulostí postav. Zároveň nemůžeme říci, že by rozdělení do kapitol nějak nabourávalo naše chronologické vnímání děje. Označení podle kapitol je spíše z důvodu vymezení problematiky, která se v určitých dílech řeší.

³¹ Centrální narativní otázka samozřejmě nemůže být zodpovězena hned (to by film zákonitě měl skončit) a k jejímu zodpovězení jsou diváci vedeni skrze sérii oddalujících momentů. Kolem centrální narativní otázky se samozřejmě mohou seskupovat i doplňující sekundární otázky. Prostředníkem oddalování odpovědí je nějaká osoba či „síla“, která zabraňuje hrdinům splnit úkol či naplnit jejich potřeby. Tato osoba či obecně element se nazývá antagonist. Tamtéž s. 32

3.2 Úvodní, závěrečná a „reklamní“ titulková sekvence

Nedílnou součástí japonského anime jsou úvodní a závěrečné titulkové sekvence. Z celkové vysílací doby³² ve většině případech zaujmají stopáž 3 minut. Také jejich délka je v kontextu západní seriálové tvorby celkem nezvyklá. Poukážu tedy na aspekty, kterými se vyznačuje úvodní titulková sekvence. Začnu ale nejdříve obsahem, který se v tomto anime nachází ještě před titulkovou sekvencí hned u prvního dílu.

Ještě před samotnou titulkovou sekvencí se u prvního dílu setkáváme s teaserem. „Tento prvek je také někdy označován jako „cold open“ a vymezuje scénu na začátku epizody, jejímž cílem je přitáhnout pozornost diváka a nabídnout atrakci, která mu zabrání v přepnutí na jiný kanál...“ a dále pokračuje „...Funkcí teaseru je tedy nikoliv informovat či smysluplně rozvíjet vyprávění, ale zaujmout“³³. Úplně první záběr nás seznámí se subjektivní kognicí (zrakem) jedné z hlavních postav (Eren), následuje detail na oko postavy až po zobrazení více postav, které, zdá se, hrají v seriálu určitou roli. Již zde začíná pracovat fabule, což je „soubor všech událostí ve vyprávění – ať už explicitně uvedených, nebo vyvozených divákem“³⁴, ke které nám dopomáhá vypravěč svou rozpravou. Můžeme předpokládat, že hlas náleží jednomu z protagonistů, který mluví v minulém čase. Získáváme tedy informace o tom, že bude v seriálu hrát nějakou roli. Nic nám však nenaznačuje, z jak daleké budoucnosti vypravěč pochází. Z toho, jakým způsobem vypravěč vypovídá o ději, tedy usuzujeme, že má diegetickou³⁵ povahu. Předpokládáme tak, že je součástí příběhu a sehrává zde nějakou roli. V následujících dílech však není teaser vždy přítomný. Někdy nás seznamuje s historií děje, jindy má funkci review³⁶ z předchozích dílů. Také nemáme

³² 24 - 25 minut

³³ Tamtéž s. 40

³⁴ BORDWELL, David – Thompsonová, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011, s. 113

³⁵ Vypravěč je postavou fabule. Tamtéž s. 135

³⁶ Shrnutí děje z předchozích dílů seriálu.

informace o tom, že by vypravěč byl součástí děje, který se v daný moment odehrává. Buďto děj uvádí, nebo jej ukončuje. Stejně tak hlas vypravěče ukončuje celou sérii a divák již tou dobou ví, že stejný hlas patří postavě jménem Armin. Můžeme tedy říct, že vypravěč má homodiegetickou povahu³⁷.

Jak tedy samotná úvodní titulková sekvence pracuje s fabulí a syžetem³⁸? Úvodní titulkovou sekvenci můžeme chápat jako analogii k přebalu předlohy, tedy manga komiksu. Je součástí samotného textu a stejně tak jako nám přebal manga komiksu nabízí nějakou informaci o následujícím vydání, úvodní titulková sekvence nabízí plno informací o ději, který nadchází v následujících dílech. Několik odkazů na manga předlohu tak můžeme vidět i v první titulkové sekvenci, čímž tvůrci předloze vzdávají pomyslný hold. Analogii můžeme nálezt také skrze originální přebal mangy - stejně tak se v animaci úvodní titulkové scény neobjevují žádné části animace z děje samotného anime. „Titulková sekvence je jedním z fundamentálních prvků nejen televizních pořadů, ale audiovize jako takové....“ a pokračuje „... V případě televizního média sehravala titulková sekvence a s ní spojený hudební motiv význam vzhledem k existenci pořadu v rámci nepřetržitého televizního toku (funkcí bylo a stále je indikovat začátek pořadu a připoutat divákovu pozornost k monitoru). Titulková sekvence má také potenciál rychle sdělovat informace o pořadu samotném – jeho žánrový kontext, atmosféru, může připomenout hlavní postavy, jejich charakteristiku apod.“³⁹ Funkce titulkové sekvence jako „poutače“ k televizní obrazovce je samozřejmá a v tomto případě má ještě větší vliv a to na čtení obsahu seriálu. Vzhledem

³⁷ Vypravěč je tedy postavou, která je legitimní součástí fikčního světa, obývá tedy stejnou „realitu“ s ostatními postavami příběhu, podléhá stejným zákonům a konvencím daného konstruovaného světa“. KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. s. 44

³⁸ „Termín syžet se používá k popsání všeho, co můžeme ve filmu promítaném před námi vidět a slyšet. Syžet obsahuje všechny události fabule, které jsou ve filmu jednoznačně uvedeny.“ BORDWELL, David – Thompsonová, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011, s. 114

³⁹ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. s. 41

k rychlému a akčnímu střihu nejsme nikdy schopni zachytit všechny informace, které nám tato sekvence nabízí. Také vzhledem k informovanosti, kterou nám nabízí děj seriálu, také nemusí divák všem informacím z úvodní titulkové sekvence porozumět, případně mu začínají dávat smysl až po hlubším obeznámení s problematikou děje. Když je míra informací, které může divák z úvodní titulkové sekvence čerpat, nastává moment, kdy tvůrci vytvoří úvodní titulkovou sekvenci novou. Tento moment nastává obvykle v půli seriálu, v tomto případě od 14 dílu. U tohoto anime můžeme tedy obě úvodní titulkové sekvence označit jako úvodní titulkové sekvence se spoilery⁴⁰. V tomto anime je zřejmý fakt, že tvůrci záměrně pracují s umístováním, či neumístováním teaseru a review na začátcích dílů. Mohou tak zatajovat informace o ději do poslední chvíle a přitom „vyprazdňovat“ fabuli až do následujícího dějového zvratu.

Se změnou úvodní titulkové sekvence po 14 dílu přichází také změna závěrečné titulkové sekvence⁴¹. Před závěrečnou titulkovou sekvencí téměř každého dílu přichází cliffhanger: „Termín označuje položení otázky na závěr dílu seriálového narativu. Funkcí je motivovat diváky a přitáhnout je ke sledování další části. Cliffhanger může mít různou „sílu“. Někdy jde o položení skutečně nervy drásající otázky, jindy se jedná o subtilní otevřený konec dílu.“⁴² V momentě, kdy je seriál ukončen cliffhangerem, který působí na emoce diváka, přichází závěrečná titulková sekvence, která již nepřináší nové informace o fabuli. Nechává tak dostatečný prostor divákovi pro emoční dohru, které dopomáhá hudebním podkresem. Ten mnohdy vytváří dojem hořce ironického konce a ponechává diváka s jeho úvahami. Divák je u obrazovky udržen díky upoutávce na příští díl, které přichází po závěrečné

⁴⁰ Nemusíme v tomto případě slovo spoiler chápat úplně negativně. Titulkové sekvence sice poskytují informace vzhledem k seriálu, ale je čistě na nás, jestli v nich budeme hledat nějaký význam, nebo necháme titulkovou sekvenci působit čistě pro vizuální prožitek.

⁴¹ „Je stejně obligátní součástí audiovizuálních forem jako úvodní titulková sekvence. V případě flow televize je však tato část zvlášť kritickým momentem, kdy hrozí, že divák přepne na jiný televizní kanál. Proto se televizní producenti snaží toto riziko eliminovat pomocí různých mechanismů.“ Tamtéž s. 42

⁴² Tamtéž s. 42

titulkové sekvenci. Scény z následujícího dílu jsou krátké sekvence doplněné o hlasový doprovod vypravěče, který je zase diegetický.

Další zajímavý aspekt je záměr tvůrců o umístění reklamního bloku v tomto anime. Tento moment nastává přibližně uprostřed každého dílu a je označen statickým obrazem a doplněn infografikou, která nás seznamuje se světem, ve které se protagonisté pohybují. Říká nám tak například informace o skupinách, které se v tomto anime objevují, nebo přibližuje prostředí, ve kterém se postavy pohybují. Tím že tvůrci takto vymezí čas, kdy má být v anime reklamní blok, mají daleko více možností pracovat s dějem a rozložením děje. Nemůže se tak stát, že by televizní stanice, která tento titul pouští, narušila předem připravený koncept tvůrců pro vyprávění příběhu.

3.3 Mizanscéna anime *Attack on Titan*

„Původní francouzský výraz *mise en scène* znamená „dát na scénu“ a z počátku se používal v souvislosti s režírováním divadelních her. Filmový badatelé přenesli význam na filmovou režii a označují jím režisérovu kontrolu nad tím, co se objeví ve filmovém okénku. Jak lze očekávat, mizanscéna zahrnuje ty aspekty filmu, které lze rozeznat i v divadle: prostředí, osvětlování, kostým a chování postav. Kontrolou mizanscény režisér inscenuje událost pro kameru“⁴³ V případě anime⁴⁴ však musíme mít na mysli jeden velmi důležitý aspekt a to ten, že tvůrci mají absolutní kontrolu nad tím, co je divákovi zobrazováno a každá vizuální složka má svůj význam.

⁴³ BORDWELL, David – Thompsonová, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011, s. 159

⁴⁴ A celkově animovaných filmů.

3.3.1 Vnímání časoprostorových⁴⁵ aspektů

V anime *Attack on Titan* je časovost narativu z velké části chronologická. Děj probíhá souvisle s vývojem postav. Příběh začíná v dětství protagonistů a postupně se s nimi vyvíjí. Můžeme však pozorovat několik prvků, které pracují s narušením chronologičnosti a vytváří tak množství otázek. V případě subjektivních záběrů z pozice Erena, konkrétně jeho snů, nemáme žádné informace o tom, zdali jsou jeho sny vzpomínkami z minulosti, náhodnými fantaziemi, které reflektují jeho pocity strachu, nebo jsou snad nějakou předzvěstí budoucnosti. Také už dříve zmíněná postava vypravěče je otázkou. Dozvídáme nejen informace o minulosti, ale také o budoucnosti a to od začátku do konce celého seriálu. Poslední promluva vypravěče jde ruku v ruce s poslední scénou a tak získáváme poslední informaci o tom, že jsme stále nedosáhli časového bodu, ve kterém bychom dohnali postavu vypravěče v jeho reálném čase. Další problém, který se nabízí je zjistit, zdali je fikční svět tohoto anime nějak návazný na naší historii, nebo je zcela fikčně vytvořeným světem. Nabízí se pouze pár informací, které děj zasazují do nějakého časového rámce. Například že konflikt nastal 100 let nazpátek vyprávěného příběhu, nebo časové určení skrze rok. Dle všeho to vypadá, že se děj odehrává ve zcela fikčním světě. To ale můžeme zpochybnit také tím, že se v prvním díle po úvodní titulkové sekvenci objeví nápis „Pro naše potomky za dva tisíce let“. Děj také pracuje se zasazením příběhu do letopočtů. Celý děj se odehrává okolo roku 850. Vzhledem k technologiím, které se v anime objevují, tak můžeme předpokládat dvě výše uvedené stanoviska. Buďto je anime

⁴⁵ „Prostor je uspořádání mizanscény, které z dvourozměrného filmového obrazu ohraničeného rámem vytváří v divákovi subjektivní pocit rozměru třetího. Kromě výšky a délky tak pracují filmaři také s hloubkou.“ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. 1. vydání Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011 [cit. 2. 2. 2016] s. 41

„Čas je znak tzv. časoprostorových druhů umění, kam spadá i film. Filmový obraz totiž pracuje také s trváním, které je pro vznik a ovlivňování významů velmi důležité. Autor kontrolou mizanscény hlídá také to, co a jak dlouho budou diváci sledovat.“ Tamtéž s. 41

Attack on Titan zcela fikčním světem, nebo se odehrává v daleké budoucnosti. Více informací o časovém zasazení děje nemáme.

S prostorem jsme seznámeni od prvních okamžiků seriálu. Děj se převážně odehrává uvnitř obrovských zdí, které chrání zbytky lidské civilizace. Tyto zdi jsou dohromady 3 a tvoří tři v sobě uspořádané kruhy. Vzhledem k subjektivitě vypravěče však nemáme žádné informace o tom, že by území chráněné zdi bylo jediné. Nejsme ani obeznámeni se vznikem zdí⁴⁶. V seriálu je několik zmínek o malých koloniích, nebo skupinách lidí, kteří žijí mimo zdi. O jejich životě mimo vymezený prostor seriálu však moc nevíme. Zajímavý je aspekt hierarchizace společnosti na základě místa, kde jednotlivé postavy žijí. Na nejnižším stupni společnosti jsou lidé, kteří žijí mimo zdi, jsou to většinou vyhnanci, zloději, ale také postavy o kterých nemáme téměř žádné informace. Postavení ve společenské hierarchii roste směrem ke středu opevnění. Tento princip můžeme chápat jako ztvárnění japonských specifických rysů hierarchizace společnosti. „Japonsko bylo díky své geografické poloze a členitosti vždy v jistém smyslu izolované a uzavřené. Tato uzavřenost měla vždy dva specifické rysy. Zaprvé fakt, že hranice mezi světem uvnitř (uči) a vně (soto) byla ostře vymezená, nikoliv však neměnná. Podle potřeby tak bylo možné rozšířit vnitřní svět o tzv. „blízký vnějšek“ – například o sousední vesnici, s níž bylo nutné sdílet vodní zdroj...“ a pokračuje „...V protikladu k tomuto „blízkému vnějšku“ pak stála představa „vzdáleného vnějšku“, tedy světa, který přesahoval osobní zkušenost příslušníka dané komunity.“⁴⁷ Protagonisté tohoto anime však projevují nesouhlas s představou, že by měli být neustále součástí onoho uzavřeného prostoru, který se sice drží v „bezpečí“, ale zároveň jim ubírá značnou část svobody. Tato

⁴⁶ Krom informace, že vznikly před 100 lety

⁴⁷ KAVALÍR, Ondřej (ed.), *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře*. Praha: Labyrint 2014, s. 15

skutečnost je jednou z motivací, proč se posléze přidávají k jednotkám, které se vydávají na průzkum mimo zdi. Můžeme v tom také vidět analogii současné japonské společnosti, kdy se mladí lidé dostávají do střetu těchto japonských principů a vlivu západní společnosti.

„Dominantou v mizanscéně rozumíme objekt, který na sebe strhává naši pozornost - lze jej tedy považovat za ten nejdominantnější v obraze“⁴⁸. V anime *Attack on Titan* jsme neustále konfrontováni s prostředím, ve kterém se postavy vyskytují a onou dominantou jsou obrovské zdi, které v mnoha případech tvoří značnou část scény. Další signifikantní dominantou jsou titáni, hlavní antagonisté⁴⁹ celého seriálu. Jsou mnohokrát větší, než lidské charaktery tohoto anime, a když se zamyslíme, protagonisté jsou neustále konfrontováni s někým/něčím větším, než jsou oni sami. Tomu přispívá také fakt, že jsou v ději nejdříve děti a později adolescenti.

Typickým příkladem pohybu je když „na sebe strhává pozornost v rámci mizanscény objekt, pohybující se mezi objekty statickými, například pohyb postav kolem neživých objektů“⁵⁰ K pohybu dochází nejen na rovině délky a šířky záběru, ale také v rámci hloubky. Vzhledem k technologii, která se v tomto anime využívá, museli tvůrci pracovat také s vytvářením dojmu pohybu směrem od a k divákovi, to vše ve velmi akčním střihu. Onou technologií myslím manévrovací zařízení, které postavy používají pro boj s titány. Jedině tak mají možnost zasáhnout kritické místo, které titány zneškodní. Zařízení je tedy určeno pro pohyb v prostoru, a animátoři skrz animaci vytváří dojem pohybu v prostoru. Rychlý pohyb postav například při soubojích

⁴⁸ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. 1. vydání Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011 [cit. 2. 2. 2016] s. 52

⁴⁹ Je zajímavé se v tomto případě zamyslet nad povahou antagonisty. Nemáme žádné informace ohledně motivace titánů. Nejsme tak schopni určit, jaký je jejich skutečný význam a důvod existence. Tento fakt tak může vést k velmi rozvolněným úvahám, zda jsou titáni skutečně záporné postavy celého seriálu.

⁵⁰ Tamtéž s. 53

je doprovázen svižným střihem, budí tak dojem dramatickosti a nutí diváka svižně vnímat, co se všechno děje. Dojem dramatickosti však není spojen pouze s akčními scénami. Někdy se s nimi setkáváme u statických záběrů, doprovázených pouze hudbou, či bez zvukového doprovodu. Pokud tedy následuje po rychlé akční scéně dějový zvrat, který nemá akční střih, ani se zde neodehrává žádný pohyb a chybí hudební podkres, pak můžeme konstatovat, že se dramatickost prudce zvýší vzhledem k „šoku“ způsobeném náhlým „zastavením“ či zpomalením animace a následným dějovým zvratem.

3.3.2 *Rekvizity a jejich funkce*

Jakou mají rekvizity v anime *Attack on Titan* funkci? „Věc, která sehraje v ději nějakou roli, nazýváme rekvizitou. Může být libovolně velká, může se ve filmu objevit jednou či opakovaně, strhnout na sebe pozornost, nebo být jen pro ty vnímavé. Má mnoho funkcí, například může dokreslovat charakter postavy, zauzlit děj, předznamenat blížící se nebezpečí, napomoci komunikaci mezi postavami, dokonce na ní může stát celá zápletka“⁵¹. V ději nalézáme plno rekvizit a každá plní jinou funkci. Například jídlo v případě postavy jménem Sasha. Rekvizita nějakého jídla společně s touto postavou vytváří v seriálu komediální prvky, a v určitých momentech tak upouští od akčního dramatu. Vše je způsobeno především změnou chování protagonistky Sashy. Zajímavé je, že jsme obeznámeni s důvodem, proč se tato postava tak chová. Po nabytí informací o tom z jakého je prostředí, ve kterém všichni trpí nedostatkem, v nás další situace s touto postavou stejně vyvolávají reakce pobavení, což je způsobeno především zájmem animátorů a konstruováním komediálních scén. Další rekvizity, které jsou prostoupeny celým dějem, jsou manévrovací zařízení vojáků, kteří

⁵¹ Tamtéž s. 59

bojují proti titánům. Tyto přístroje do určité doby představují jedinou naději, jak s obry bojovat a jak se s nimi vypořádat. Není totiž jiný způsob, jak se dostat ke smrtelnému bodu titánů a tou je šíje. Nejen tedy že je tato rekvizita důležitá z hlediska animace, kvůli vytvoření dojmu trojrozměrného pohybu, ale také kvůli motivaci postav v ději. Poslední rekvizitou, kterou zmíním je klíč od sklepa domu, kterou od prvního dílu vlastní protagonista Eren. Tento klíč má uzamykat veškeré „vysvětlení“, toho, co se v anime děje. Hned v prvním díle jsou však všechny postavy zahrnuty do hlubší části města, které je chráněno další zdí, přes kterou titáni neprošli. Hlavní postava tak celý děj seriálu vlastní nejen fyzický, ale také pomyslný klíč, který by dokázal zodpovědět veškeré otázky, motivace a důvody existence titánů. V některých momentech se však zdá, že na tuto skutečnost postavy zcela zapomínají a ona frustrace z možností, které příběh nabízí, ale děj neuskutečňuje, je pouze na straně diváka.

3.3.3 Postavy

V tomto anime můžeme postavy rozdělit na dvě skupiny. Tou první skupinou budou lidé. Jako hlavní postavy můžeme identifikovat Erena, chlapce, okolo kterého se točí celý děj a je také zdrojem zápletky celého seriálu. Zároveň nám jako jediná postava poskytuje vyřešení většiny těchto zápletek. Jeho hlavní motivací v ději je pomstít smrt své matky a zničit tak všechny titány. Další hlavní postavou je Mikasa, adoptivní sestra Erena, která si přeje žít mírumilovný život po jeho boku. Její hlavní motivací v ději tohoto anime je ochrana Erena. Demonstrace jejího odhodlání se reflektuje v jejích bojových schopnostech a stává se tak jedním z nejlepších vojáků skupiny, do které se tyto postavy později dostanou. Poslední hlavní postavou je Armin, je kamarádem Erena a Mikasy. Nevyniká v bojových schopnostech, ale oplývá vysokou inteligencí a strategickými schopnostmi. Jeho hlavní motivací je zjistit, zdali může lidstvo přežít mimo zdi a co zapříčinilo vznik titánů. V příběhu se nachází také

mnoho sekundárních postav, se kterými si protagonisté budují přátelské vztahy. Vzhledem k tomu, že divák sleduje vývoj protagonistů, vytváří si také divácké vazby ke všem vedlejším postavám. S tímto tvůrci počítají a skrz vztahy, které si vytváříme s ostatními postavami, následně skrze dějové zvraty vyvolávají v divácích emoční reakce.

3.3.4 Eren Jäger

Patnáctiletý Eren Jäger je hlavní postavou anime *Attack on Titan*. Na svůj věk má typickou postavu, krátké hnědé vlasy a tyrkysové oči. Barva očí se mění v závislosti na nasvícení scény (den, noc, temné prostředí). Většinou nosí uniformu své jednotky, která nese označení této jednotky - protínající se modré a bílé křídlo⁵². Pokud se tyto jednotky vydávají mimo hradby, obsahují jejich uniformy navíc plášť, který nese stejný emblém. Eren je jedináčkem a vyrůstal se svými rodiči v bezpečí hradebních zdí, konkrétně jedné z pevností, dokud titáni tuto pevnost nenapadli a nezničili⁵³. Rok před tím Eren doprovázel svého otce, který je lékař, zkontrolovat rodinu Ackermanových, kterou posléze našli mrtvou, krom jejich dcery Mikasy, která byla nezvěstná. Eren vystopoval únosce, kteří byli obchodníky s lidmi, a dva z nich zabil. Třetí z nich málem Erenu uškrtil, avšak inspirující a motivující řeč, kterou pronesl k Mikase probudil její schopnost bojovat⁵⁴ a zabila třetího únosce. Poté Eren daroval Mikase svou šálu, kterou Mikasa po celou dobu nosí a jeho rodina jí adoptovala. Erenův nejlepší a jediný kamarád je Armin. Oba jsou velmi zvědaví ohledně světa za zdí i přesto, že jsou tyto myšlenky ve světě *Attack on Titan* tabu a společně sní o tom, jak se jednoho dne vydají na průzkumnou misi za zeď. Tato zvědavost vedla Erenu také k tomu, aby projevoval zájem o

⁵² Křídla svobody.

⁵³ Rok diegése 845

⁵⁴ Tento moment byl hlavní důvod, proč se z Mikasy stal jeden z nejlepších vojáků jejich jednotky.

průzkumnou vojenskou jednotku, která měla za úkol porozumět světu za zdí a také titánům průzkumnými misemi. Jeho matka však byla proti a veškeré fantazie o světu za zdí a vojenských jednotkách mu rozmlouvala. Během útoku titánů v roce 845 Eren pozoroval, jak byla jeho matka zabita titánem, a prohlásil, že se nezastaví, dokud nevyhladí všechny titány z povrchu země. Eren, Mikasa a Armin po útoku na dva roky skončili v uprchlickém táboře. Byli jen jedni z mála přeživších sebevražedných pokusů o navrácení dobyté části pevnosti, vzhledem k tomu, že byli děti, které nebyly nuceny se těchto pokusů účastnit. Během toho se Erenovi vybavila vzpomínka, jak mu jeho otec podává nějakou tekutinu. Když protagonisté dosáhli věku dvanácti let, narukovali do armády a Eren byl konečně blíže momentu, kdy mohl bojovat s titány. Vojenský výcvik ukončil jako jeden z deseti nejlepších ve své skupině i přesto, že neexceloval v žádné dovednosti. Oproti ostatním však chová největší nenávist ke všem titánům a jeho odhodlání naplňuje vztek a sílu k zabíjení titánů. Z počátku jeho vojenské kariéry objeví schopnost, kterou nikdo jiný nemá a čímž se odlišuje od všech protagonistů seriálu. V jeho prvním souboji obětuje sám sebe, aby zachránil Armina před pozřením titánem, a jeho vztek proti titánům probudí jeho schopnost přeměny na jednoho z titánů. Tato schopnost však má své limity. Nemůže vždy kontrolovat tělo titána, do kterého se promění. Potřebuje jasný cíl, aby se mohl proměnit, a také se musí soustředit na takový úkol, ve kterém neprobíhá žádný konflikt jeho emocí. Titán se může změnit také podle toho, jaký je jeho současný cíl⁵⁵. Přesto Eren v několika případech prokázal schopnost ovládat svého titána. Objevil také schopnost, jak ovládat ostatní titány, i přesto, že zrovna není přeměněn v jednoho z nich. Není úplně jisté, jak velkou kontrolu může nad jiným titánem převzít. Tuto schopnost náhodou

⁵⁵ Například když se chce ochránit Armina a Mikasu a přemění se pouze na kostru titána tak, aby zastavil dělovou kouli. Také když probíhá souboj v posledním díle, Eren nemohl dospět k přeměně i přesto, že by to znamenalo záchranu Armina a Mikasy, kvůli konfliktům emocí vůči jiné postavě.

objevil, když s Mikasou čelil jistě smrti v rukou titána, který zabil jeho matku. Erenova forma titána se liší od všech ostatních titánů v tomto anime. Je spíše větší, než všichni ostatní (běžní) titáni a přesto, že je většina titánů spíše obalených tukem, Erenův titán je tvořen jen svaly. Má špičaté uši a další dva znaky, které nějakým způsobem odkazují k postavě Erena - hnědé vlasy stejné, jako má Eren a výrazně zelené oči. Nezdá se, že by jeho titán měl nějaké speciální schopnosti, jako například ženský titán, který dokáže měnit svou kůži v pevný materiál. Erenova osobnost by se dala popsat jedním slovem. Vztek. Skoro vždy se zdá být frustrovaný, nebo naštvaný. Tento vztek je však důležitou součástí jeho osobnosti, jelikož jej používá pro pohánění jeho touhy za vyhlazením titánů. Erenův vztek může být chápán skoro až na hranici psychózy a není úplně jisté, a můžeme se jen domnívat, proč je tak agresivní. První krveprolití, které zažil v devíti letech, bylo kvůli záchraně Mikasy, což bylo daleko předtím, než smrt jeho matky. Nemůžeme tedy předpokládat, že by její smrt učinila tak krutým. Na druhou stranu má ale vysoké hodnoty ve své morálce. Po tom, co mu jeho otec vynadal za lehkomyšlnost při záchraně Mikasy v jeho devíti letech, velmi rozhořčeně odvětil, že ji chtěl zachránit co nejdříve a kdyby to neudělal, policie by už nebyla úspěšná v její záchraně. Také se mnohem později obětoval při záchraně Arminova života. Můžeme říci, že se i přes jeho násilnickou povahu chová nesobecky a často se vrhá do nebezpečí, aby zachránil ostatní. Eren také projevuje určitou míru rozvahy ve svém chování. Jedna z postav jej byla schopna přesvědčit, aby se nepokoušel o přeměnu a důvěřoval speciální jednotce, během situace, kdy pozoroval ženského titána, jak zabíjí ostatní vojáky. Obvykle k přeměně vede velmi silný emoční popud. Zajímavý je moment, kdy se přemění z důvodu posunutí kamene, aby uzamknul průchod ve zdi. Hned po tom co se přemění, totiž zaútočí na Mikasu. To by mohlo napovídat tomu, že titán jedná daleko instinktivněji, než je Erenova aktuální tužba, nebo potřeba a že Eren má nad titánem daleko méně kontroly, než si je sám vědom. Krom krvelačnosti, která dominuje v Erenově postavě, oplývá také mnoha lidskými emocemi. Jednou z nich je pocit viny. Například když se Mikasa lečí ze zranění, které

způsobila záchrana Erena. Postava Erena také často pláče, ale z velké části je tento pláč způsoben vztekem a naštváním. Eren je také typickým hrdinou. Jako hlavní postava má však mnoho temných a charakterově pokřivených vlastností. I přesto, že oplývá speciálními schopnostmi, ne vždy je dokáže kontrolovat. To často vede spíše ke komplikacím, než k vyřešení situace.

3.3.5 *Mikasa Ackerman*

Mikasa dala v příběhu několikrát najevo, že je jedním z nejschopnějších bojovníků z celého anime, hned po postavě jménem Levi. Má bystrou mysl, nadlidskou hbitost a je mistryní v ovládní trojrozměrného manévrovacího zařízení. Pokaždé, když se dostane do bitvy, dokáže situaci nějakým způsobem vyřešit. V porovnání s touto postavou vypadají ostatní vojáci jako absolutně zbyteční. Mnoho jejich spolubojovníků často má problém zabít jednoho titána. Mikasa přitom dokáže zabít několik titánů během okamžiku. Tato postava je velmi klidná a vyrovnaná, vždy si promýšlí, co udělá a velmi zřídka projeví nějakou silnou emoci, když se tak ale stane, je pro ni téměř nemožné ji potlačit. Je pro ni nezvyklé, aby její osobní pocity převzaly kontrolu nad jejím úsudkem. Skrze její kamenný výraz ve tváři se ale můžeme domnívat, že je ve skutečnosti emočně nestabilní a to pokud se jedná o postavu Erena. Pokud jde o její osobnost, je hodně uzavřená a velmi zřídka komunikuje s někým jiným, než s Arminem a Erenem, dokud to tedy nevyžaduje situace. Flashbacky ohledně této postavy ukazují, že nebyla vždy taková. Zdá se, že byla velmi emočně provázaná se svými rodiči, velmi komunikativní a celkově šťastné dítě. To, že viděla vraždu svých rodičů na vlastní oči, jí nejspíš uvrhlo do šoku, ze kterého se nikdy úplně nevzpamatovala. Eren je středem jejich zájmů a vše co tato postava dělá, dělá jen kvůli něj. Neměla vůbec žádný zájem na tom, přidat se do armády. Když byli s Erenem ještě děti, dostala jej dokonce do potíží před jeho matkou, když prozradila, že se Eren chce stát součástí průzkumných jednotek. Po smrti jeho matky se však oba

nechali vycvičit na vojáky a přidali se k průzkumným jednotkám. Divák si přitom uvědomí, že by bez ní Eren nepřežil jediný souboj. Mikasina láska k Erenovi se stala zřejmou v moment, kdy jí Armin pověděl o smrti Erena a ona chtěla svůj žal zahnat zabitím titána. Nakonec zůstala uvězněna, kde se málem nechala pozřít titánem s pocitem beznaděje ze ztráty druhé rodiny. V té době ji však zachránila situace, kdy se Eren poprvé přeměnil na titána. Když souboje skončí a Eren je nezraněný Mikasa ztratí veškeré své zábrany a začne jej objímat. Těchto pár dílů ukazuje tuto postavu v úplně nové dimenzi. Do této doby byla výkonným bojovníkem a chovala se přehnaně protektivně, nebylo však jasné, proč je tak oddaná Erenovi. Zjistíme tak, že je ve skutečnosti emociálně nestabilní a žije v konstantním strachu ze ztráty jediné osoby, která jí v životě zůstala. Mikasa je postava, která nechává ostatní postavy v seriálu za sebou a budí dojem, že nikdo není schopnější než ona. Pokud ale opomeneme schopnosti, které ji činí tak silnou, přijdeme na to, že je jednou z nejtragičtějších postav v celém seriálu. Veškerý vývoj této postavy je nějakým způsobem spojen se ztrátou někoho blízkého, nebo strachem ze ztráty.

3.3.6 *Armin Arlert*

Armin je třetí hlavní postavou tohoto seriálu. Vyznačuje se vysokou inteligencí a schopností plánovat. V boji příliš nevyčnívá a většinu času využívá ochrany jiných postav. Důkaz jeho inteligence a schopností se v seriálu několikrát projevil v momentech jako: Promluva, která zachránila Erena od popravy. Vytvořil plán pro znovudobytí města. Všiml si, že postava Annie má manévrovací zařízení jiného člena skupiny. A asi nejdůležitějším momentem je, když si uvědomí, že je Annie ženským titánem. Zdá se, že tato postava rozumí mnoha věcem ve světě tohoto seriálu, dokáže si vše logicky vyvodit. Jak je již dříve zmíněno, je také vypravěčem celého příběhu.

3.3.7 *Titáni*

Jsou hlavními antagonisty tohoto seriálu. Jsou humanoidní a zpravidla 3-15 metrů vysokí. V ději nemáme žádné informace o motivech jejich chování, neznáme jejich původ, ani jejich potřeby. Zdá se, že jsou ve svém chování čistě instinktivní. Otázkou zůstává, jakým instinktem se řídí. Podle informací, které se nám nabízí, nemají trávicí trakt, takže nemusí jíst. Nemají ani rozmnožovací orgány a ani nevíme, jakým způsobem se rozmnožují. Nabízí se tedy dvě možné interpretace, které by mohly objasnit jejich chování. První je, že jsou ovládní instinktem přežití a vnímali lidstvo jako hrozbu, kterou musí vyhubit. Druhá možnost, je ta, že titány ovládá nějaký jiný člověk, který je schopný přeměny v titána. Na tuto schopnost je u dvou takovýchto postav poukázáno. V prvním případě moment, kdy Eren a Mikasa nejsou zabiti titánem, který zabil jeho matku a ve druhém případě, když ženský titán přivolá skupinu ostatních titánů, kteří přijdou sežrat její tělo, aby člověk, který tohoto titána ovládá, mohl uniknout. Tvůrci tedy pracují s konceptem, ve kterém o hlavním nebezpečí nevíme téměř žádné informace. A pokud se nějaké dozvíme, zapříčiní pouze další tázání.

3.3.8 *Vztahy mezi postavami*

Annie naučila Erena během jejich tréninku několik pěstních bojových technik, které poté Eren úspěšně používá ve formě titána. Krom toho se zdá, že spolu nemají jiný vztah, než absolventský z jejich výcvikového programu. Přesto, že jsou tyto dvě postavy jen výjimečně v nějaké interakci, zrada Annie Erena těžce zasáhne. Jeho šok je tak velký, že se nedokáže přeměnit do formy titána, aby zachránil Mikasu a Armina a tudíž pro něj musí oba riskovat své životy. I přes všechny hrozné věci, které Annie udělala, má Eren pořád společné vzpomínky na jejich minulost, které se projeví, když spolu bojují, což vede k zaváhání, které dá Annie šanci uzamknout své tělo v neproniknutelném krystalu.

Annie je jediná postava, o které víme, že má úmysly titánů a má informace o jejich motivaci a původu. Za celou dobu seriálu však žádnou z těchto informací nezískáme.

Jean je zprvopočátku v Arminových očích jako rival a částečně také jako zbabělec kvůli jeho upřímnosti ohledně nastoupení do vojenské policie jen kvůli tomu, aby mohl žít co nejdál od vnějších zdí. Eren je kvůli tomuto znechucený vzhledem k jeho krvelačné touze vyhubit všechny titány. Tento názorový rozdíl vede k několika potyčkám během společného výcviku a dokonce ke konfliktu přímo v bitvě o Trost. Časem Erenovo zapálení přejde také na Jeana a po ztrátě jeho nejlepšího přítele Marca přestoupí k průzkumné jednotce. To však nezlepší vztah mezi těmito postavami, jelikož je Jean značně skeptický ohledně Erenových schopností a k nedostatku jejich kontroly. Mnohokrát se také vyjádří k tomu, že zemřelo plno lidí, jen proto, aby Erena ochránili, nebo že jeho život nestojí za to, aby jej pro Erena riskoval.

Eren vždy obdivoval a respektoval Leviho, viděl v něm perfektní příkladem toho, kým chtěl sám být: zabijákem titánů. Můžeme předpokládat, že se Leviho dokonce někdy bojí, kvůli momentu, kdy jej u soudu ztluče, jen aby dokázal, že nad ním dokáže držet kontrolu. Když se Erenovi naskytne možnost, aby doprovázel Leviho a jeho speciální jednotku na cestu za zeď, tak si uvědomí, že pokud jde o plnění rozkazů, jsou všichni členové jednotky dost brutální. Což se projevilo také v moment, když se napůl proměnil do formy titána a jednotka mu vyhrožovala zabitím. Postupem času začal všem věřit až do momentu, kdy ostatním vojákům povolil zemřít, jen aby jej ochránili.

Mikasa má celkem silné pouto k Arminovi, ale nejspíš z toho důvodu, že je Erenův nejlepší přítel. V dětství Mikasa několikrát pomohla Erenovi zachránit Armina před šikanou a dokonce udeřila Erena, když Armina urážel. Mikasa několikrát

projevila, že si Armina váží a respektuje ho, stejně jako vkládá důvěru do jeho taktických plánů. Když jí Armin řekl, že způsobil Erenovu smrt, místo toho, aby se naštvála, začala jej utěšovat.

Vztah Mikasy a Annie můžeme popsat jako napůl rivalský a napůl násilnický nenávistný. Při výcviku Annie vyjadřovala svou nenávist vůči Mikase, protože byla lepším bojovníkem. Mikasu to však nijak netrápilo. To však trvalo jen do té doby, dokud se nepokusila unést Erena ve své podobě titána. Tak si Mikasa vyvinula nenávist k Annie a pokusila se ji sama zastavit. To se však nepovede, dokud se nespojí s Levim. Erena sice poté zachrání, ale nejsou schopni Annie zastavit. Když se později v příběhu pokusí průzkumná jednotka Annie zatknout, Mikasa ztratí svou trpělivost a projeví k ní svou nepřátelskost. Nakonec je Mikasa, kdo zabrání Annie utéct tím, že jí přesekne prsty, když se snaží vyšplhat po zdi.

Vztah Mikasy a Leviho započal spíše negativně a to se v průběhu děje nemění. Nejprve obviňuje Leviho za to, že zbil Erena při soudu a kdyby jí Armin nezastavil, začala by souboj. I přesto, že jednotka Leviho pomohla Mikase zachránit Erena od Annie, tak mu vyčítala, že neudělal dostatek pro to, aby Erena ochránil, což byl jeho primární úkol. Celkově nechce mít Mikasa s Levim nic společného a to hlavně kvůli toho, jak se k Erenovi chová. Přesto se Mikasa od Leviho naučila několik bojových pohybů od momentu, kdy spolu začali bok po boku bojovat.

3.4 Kamera

3.4.1 Princip role v kameře

„Princip role je jeden ze základních principů pro uspořádání prvku v obraze. Každý z těchto prvků plní konkrétní úlohu, nese určité sdělení/význam a hraje specifickou roli.“⁵⁶ Princip role si tak můžeme rozdělit na prvek hlavní, který je „...nejdůležitější částí obrazu. Poznáme jej podle toho, že přináší nejvíce informací, nebo na nás esteticky nejvýrazněji působí, často bývá v předním plánu⁵⁷, zaostřený...“ a pokračuje „...stojí přímo v centru.“⁵⁸ Tuto roli tak zastává jí postavy při dialogu, nebo při výpovědi, dominantou ve středu obrazu jsou často také antagonisté, nebo zeď, která obklopuje celé území seriálu a neustále nám tak dává najevo, kde se děj odehrává. Pokud kamera snímá pohyb postav při manévrování mezi budovami, zůstávají také na středu obrazu, pokud sehrávají nějakou důležitou roli. Většinou jsou takto snímány hlavní postavy, které sehrávají v daný moment důležitou roli. „Vedlejší prvek není nositelem hlavní myšlenky, má za cíl doplňovat nebo podpořit hlavní prvky obrazu. Může jít o rekvizity, prostředí, či pozadí. Vedlejší prvky kompozičně nesmí narušovat prvky hlavní, pokud jsou v jejich blízkosti, bývají v zadním plánu, nebo také díky hloubce ostrosti rozostřeny.“⁵⁹ V případě anime *Attack on Titan* tuto roli sehrává převážně prostředí. Městské budovy, které jsou využívány především

⁵⁶ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. 1. vydání Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011 [cit. 2. 2. 2016] s. 6

⁵⁷ „Plány jsou důležité pro prostorovost obrazu. Pečlivá kompozice jednotlivých plánů ji může umocnit a v neposlední řadě obraz zdynamizovat a zdramatizovat“ a dále „Obvykle se pracuje se třemi plány. V prvním plánu se nachází zajímavé nebo výrazné popředí, detail nebo prvek, který otevírá pohled do krajiny, do prostoru. Navozuje také jeho hloubku. Může být rozostřen, neboť si uvědomujeme, o jaký objekt jde, a větší pozornost tak může poutat až plán druhý.“ Například stoupající dým, který zasahuje do části obrazu. „Do druhého plánu bývají umístěny nejdůležitější prvky obrazu. Jde také o nejobsazenější část kompozice“ Na této úrovni se odehrává veškerý děj. „Třetí plán uzavírá obraz - a to vzdálenějším obzorem. Vhodné je jeho umístění nikoliv na střed, ale do horního okraje obrazu (tzv. vysoký horizont), neboť se tím potlačují vzdálené předměty a zvýrazní objekty v předních plánech. Pokud bychom třetí plán komponovali do spodní části obrazu (tzv. nízký horizont), zdůrazní se prostor a dálka.“ Tamtéž s. 21

⁵⁸ Tamtéž s. 6

⁵⁹ Tamtéž s. 6

pro usnadnění pohybu manévrovacím zařízením. Dále davy lidí, ve kterém se pohybují hlavní postavy, nebo lesy. Rozlišení mezi prvkem hlavním a vedlejším není vždy určeno ostroší obrazu, ale také perspektivou, velkým detailem, nebo rozlišením barev. V moment, kdy budovy hrají sebemenší roli například při vymezení prostředí, je jich zobrazení ostré a detailní, pokud však sehrávají pouze roli pozadí (nejčastěji v momentech, kdy je detailní záběr na nějakou z postav), jsou rozostřené. „Rušivým prvkem se stává objekt, který odvádí pozornost od hlavního prvku, respektive od nositele informací, popřípadě znehodnocuje estetický dojem obrazu. Může vzniknout také nevhodnou kompozicí objektů, kdy dochází ke splývání.“⁶⁰ Rušivé prvky se objevují v případě, kdy tvůrci chtějí náhle upozornit na nějakou jinou událost, která má za úkol rozhybat, nebo pozměnit děj. Můžeme se tak setkat například s výbuchy, které se nedějí v centru obrazu, ale na okraji. Také stékající slzy po tváři, kdy je před takovouto situací nic neříkající záběr na část tváře. Nebo při vstupu některých postav na scénu. Ty se poté stávají prvky hlavními. „Zmatečný prvek bývá obecně považován za nežádoucí, to proto, že na rozdíl od rušivého, může u diváka zcela změnit, jakým způsobem obraz čte a jaké informace si z něj odnáší. U mnoha autorů však takové znejistění, či uvedení na nesprávnou cestu představuje úmysl.“⁶¹ Tento prvek můžeme pozorovat například u animování výrazu postav. Stínování není tvořeno klasickým plným stínem, ale je znázorněno svíslými čarami. Tento prvek působí na jednu stranu rušivě, ale na druhou stranu ještě více upozorňuje na emoční stav postav, vzhledem k tomu, že si získává naši pozornost. Další moment, kdy se v tomto seriálu využívá rušivý prvek je v některých momentech při animování pohybu. Místo toho aby se vytvořila animace rychlého pohybu, či otočení hlavy, animátoři vytvoří několik rozechvěných přímek, které vytváří iluzi pohybu hlavy, i když je obraz vesměs statický. Na tomto si můžeme demonstrovat využití přímek a úseček

⁶⁰ Tamtéž s. 6

⁶¹ Tamtéž s. 6

v animaci. Avšak využití přímek není pouze v případě animování pohybu, či emocí, pracuje se s nimi také při animování světla, nebo světelných paprsků.

3.4.2 Princip kontrastu v kameře

„Princip kontrastu je postavení prvků rozličných kvalit. Může vznikat rozdílem tonalit, barev, ale také existuje kontrast věcný, obsahový, emotivní a významový.“⁶² Kontrastně vůči prostředí svou barevností působí například Erenovy oči. Sytě zelená barva tak upozorňuje na jeho tvář, aby se divák mohl lépe ztotožňovat s jeho emocemi, které jsou v jeho chování nejdůležitějším prvkem. Zašedlé prostředí města, které působí hodně rustikálním dojmem spojením barev kamene a dřeva je v mnoha scénách v kontrastu s blankytně modrou oblohou. Znárodnuje jediný kontakt s okolním světem, který většina obyvatel opevnění má. Kontrastně tak posléze působí i scény, kde se lidé dostávají mimo hradby. Zelené planiny a nedotčená příroda jsou připomínkou toho, jak museli obyvatelé svůj život změnit, aby zůstali v bezpečí. Co se týká kontrastu obsahového, můžeme pozorovat také silný dojem ze scén, kdy probíhá souboj či nějaká akční scéna v protikladu scén, kdy se postavy subjektivně koukají na oblohu, nebo se pohybují v prostředí, které navozuje poetickou atmosféru. Kamera v anime *Attack on Titan* pracuje s kontrastem tak, aby vyzdvihoval důležitou situaci, nebo informaci. I přesto, že barevnost není až tak výrazná, můžeme říct, že některé barvy jsou dominantní pro určité postavy, nebo určité situace. Kontrast těchto barev pak vytváří úplně první vjem ze scén, kdy se tyto vizuální kontrasty střetávají.

⁶² Tamtéž s. 10

3.4.3 *Princip proporce v kameře*

„Princip proporce je vzájemné postavení prvků různých měřítek. Proporce je poměr mezi jednotlivými objekty.“⁶³ V tomto anime je princip proporce jeden z nejdůležitějších principů vůbec. Je na něm založena celá zápletka. Již v prvním díle jsme obeznámeni s velikostí zdí, která obklopuje celé město. K tomu, abychom pochopili, že titán, který se objeví jako první má obrovské tělo, nepotřebujeme celé tohle tělo vidět. Byli jsme obeznámeni s velikostí postav, které jsou zasazeny do prostředí města, které je zasazeno do prostředí obehnaného obrovskými zdmi. Postavy jsou tedy neustále konfrontovány se svou velikostí, a pokud něco naruší jejich představu bezpečí způsobeného obrovskými zdmi, jsou téměř bezmocní a plní strachu. Díky proporční velikosti titánů se také pracuje s prostorem mimo rám. Vidíme například pouze nohu nebo část těla titána. Tím se nabízí seznámení s velikostí postav z jiného úhlu pohledu.

3.4.4 *Využití zaoblených křivek v kameře*

„Zaoblené křivky se využívají k vytvoření dynamiky a pocitu proudění v obraze. Mnohdy bývají jemnější, pro diváka příjemnější na pohled...“ a pokračuje „...Se zaoblenými křivkami se setkáváme v obrazech krajiny a přírodě.“⁶⁴ Oproti přímkám, které se využívají především při animování pohybu ve statických obrazech, křivky dotváří animaci například pohybu měře, neboli švihu. Principu percepce přímek a křivek divákem využívá také prostředí. Přímký a úsečky vytváří prostředí města, které na diváka působí stroze a chladně. Kdežto příroda, která se nachází mimo hradby města, využívá animaci křivky a její vliv na diváka je daleko příjemnější než vliv prostředí města a hradeb.

⁶³ Tamtéž s. 10

⁶⁴ Tamtéž s. 15

3.4.5 Barevná kompozice kamery

Jak už bylo zmíněno dříve, v tomto seriálu hraje důležitou roli a také jistou symboliku barvy a jejich rozptyl v záběru. Zelená barva Erenových očí značí dle psychologie barev city nebo emoce. Tvůrci tak základní charakterové rysy této postavy promítají také do jejich vizuálních znaků. Barvy se zde používají také v určité harmonii, pokud se děj odehrává v prostorech města, nevyčnívá v nich barevně žádný objekt, krom specifických situací. V momentech, kdy je barevnost narušena, děj indikuje nějakou důležitou situaci. Například zjevení velkého titána, který nemá žádnou kůži a je tudíž jeho barva červená. Stejně tak v případě přeměny Erena, který svou červenou barvou v prostorech vyčnívá. S červenou barvou jsou v tomto snímku spojené také protikladné situace. Zde se spíš musíme zamyslet nad tím, jaký tón červené se v daný moment používá. Agresivnější a výraznější tón červené barvy mají blesky, které doprovázejí přeměnu postav v titány. Stejně tak je tato agresivní červená používána při výbuchu. Tlumenější červený odstín se využívá pro dotvoření poetických nebo klidných momentů při západu slunce. Tato situace a barevné tónování obvykle značí pozvolné ukončení děje a jedny z posledních scén v rámci dílu. Teplé barvy jako jsou červená, oranžová a žlutá tak vyvolávají pocit tepla a jsou využívány k navození příjemné atmosféry. Na druhou stranu souvisejí tak s ohněm a proto vyvolávají pocity napětí a dramatičnosti. Pokud budeme chápat černou jako barvu, můžeme si všimnout, jak se využívá při skrývání nebo zatemňování určitých objektů aby se dotvořila jejich tajemnost nebo děsivost⁶⁵. V momentech, kdy se postavy pohybují na velkých planinách neboli velkých jednobarevných plochách, vidíme záběr celé krajiny, které dominuje především jedna barva. Postavy na této ploše nejsou úplně v kontrastu, ale zároveň je registrujeme. Důležitost je v takovýchto situacích na úrovni seznámení diváka s prostředím. Někdy se také může zdát, že se v tomto anime pracuje s potlačenou barevností. „Potlačená barevnost, někdy

⁶⁵ V prvním díle tak například zatemňuje obličej titána.

hovoříme až o monochromní barevné kompozici, má jako jednu z funkcí i umocnění cizoty, prázdnoty, ztráty života a radosti. Sloužit ale může také při navození starší doby.“⁶⁶

3.4.6 *Rámování obrazu*

„Rám je termín označující ohraničení filmového obrazu. Definuje svůj obsah - výřez reality, který se má stát filmovým obrazem.“⁶⁷ Filmový rám můžeme ovlivnit několika způsoby. Jeden z nich je vertikální orientace. „Vertikální orientace odkazuje k vychýlení rámu, a to nastává, pakliže se díky nastavení kamery neshodují horizontální a vertikální linie objektu v záběru s horizontální a vertikální linií rámu.“⁶⁸ Nejčastější případ vychýlení rámu nastává při pohybu postav ať už pomocí manévrovacích zařízení, kdy se pomocí této metody dosáhne dramatictějšího znázornění pohybu, nebo při využití znázornění pohybu u statických záběrů⁶⁹.

„Ve velkém celku se lidská postava ztrácí, vhodný je pro zachycení prostředí a krajiny.“ A dále využití velkého celku „nemá mít pouze informativní hodnotu (kde se postava nachází), ale také podtrhává prázdnotu, malost a slabost.“⁷⁰ Velký celek nás v případě anime Attack on Titan seznamuje především s prostředím, ve kterém se děj odehrává, nebo odehrávat bude. V některých případech jsou postavy součástí velkého celku, ale nesehrávají zde důležitou roli. Slouží spíše jako součást měřítko, podle kterého si můžeme představit velikost a rozsah prostředí, ve kterém se vyskytují. „V celku mají postavy zřetelné místo v kompozici, významnou roli však stále ještě sehrává prostředí.“⁷¹ Toho využívají především bojové scény,

⁶⁶ Tamtéž s. 20

⁶⁷ Tamtéž s. 24

⁶⁸ Tamtéž s. 33

⁶⁹ Už dříve zmíněno pomocí přímek.

⁷⁰ Tamtéž s. 35

⁷¹ Tamtéž s. 36

ve kterých je potřeba kvůli velkému množství pohybu zobrazit také prostředí ve kterém se pohybují, a zároveň prostředí tomu pohybu napomáhá. Další výrazný prvek v rámování obrazu je velký detail. „V případě velkého detailu je viditelná z lidské postavy pouze její malá část, velmi často to bývá oko. Pomocí velkých detailů upozorňuje autor na něco velmi důležitého, stejně tak ale může jít pouze o zdynamizování tempa filmu.“⁷² V tomto seriálu je velký detail zaměřen především na Erenovy oči. Poukazuje tak na jeho emoce a také barevný kontrast jeho očí. Zajímavé jsou scény, kde se kombinuje velký detail s polodetailem. Například, když jsou postavy ve velké blízkosti částí obličejů titánů.

⁷² Tamtéž s. 41

4. Závěr

V této práci jsem se zabýval textuální analýzou jednoho z nejsignifikantnějších titulů japonské animované tvorby z posledních let - anime *Attack on Titan* z roku 2013. Vzhledem k nedostatku literatury vyjadřující se k textuální analýze japonského anime, jsem se rozhodl aplikovat principy TV studies a zohledňovat přitom specifikace animované tvorby. Z velké části jsem při analýze zvolil neoformalistický přístup a terminologii neoformalismu a vytvářel tak co nejobjektivnější náhled do současné japonské popkultury, konkrétně animované tvorby. Primární otázka, kterou jsem zodpovídal je, zdali se používají stylistické a formální principy japonské animované seriálové tvorby, které jsou podobné seriálové tvorbě západní.

Došel jsem tak k závěru, že japonská animovaná tvorba má několik specifík. Především v percepci diváků. Západní divák má s animací spojeno několik předsudků. V našem kulturním prostředí jsou animované filmy a animované seriály určeny především pro dětského diváka. Projekty, které jsou spojeny s animací a jsou primárně určeny jen pro dospělého diváka, jsou povětšinou chápány jako alternativní, či ozvlášťující, nebo se vymezují pouze určitým žánrem, především komedií. Pokud se jedná o ostatní žánry jako například drama, akční film/seriál, romance, apod. není zastoupení titulů pro dospělého diváka v západní animované tvorbě tak široké, jako právě v animované tvorbě japonské. Další signifikantní rozdíl mezi anime *Attack on Titan* a západní animovanou tvorbou můžeme najít ve stylu tohoto seriálu, konkrétně ve využití kamery. V západní animaci jsme zvyklí na pohyb kamery pouze po dvou osách, případně se veškerý děj odehrává bez požití pohybu kamery. Výjimku můžeme pozorovat například v úvodní titulkové sekvenci seriálu *Simpsonovi* (1989), nebo ve 3D animovaných filmech, kde se pohyb kamery odehrává na všech třech osách. Anime *Attack on Titan* přitom pracuje s pohybem kamery na všech třech osách. Iluze prostorovosti tak není vyjádřena pouze perspektivou. Japonské animované seriály tak nabízí odlišnou alternativu seriálů pro jiné publikum, než výhradně dětské. V tomto konkrétním případě anime *Attack on Titan*.

5. Bibliografie

5.1 Prameny

5 Centimeters Per Second (2007)

Astro Boy (1963)

Attack on Titan (2013)

Bleach (2004)

Fullmetal Alchemist (2003)

Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009)

Naruto (2002)

Puni Puni Poemy (2001)

The Simpsons (1989)

ETRI KHOR, Etri. Shingeki no Kyojin 進撃の巨人 OP / Opening - "Guren no Yumiya" - Linked Horizon. In: *Youtube* [online]. 6. 4. 2013. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XXMgHfHxKVM>

5.2 Zdroje

AMINI, Tina: Attack on Titan, Explained. In: *Kotaku*. [online]. 6. 8. 2015, Dostupný na: <http://kotaku.com/attack-on-titan-explained-1709791872>

ASHCRAFT, Brian: What „Anime“ Means. In: *Kotaku*. [online]. 3. 5. 2015, Dostupný na: <http://kotaku.com/what-anime-means-1689582070>

BORDWELL, David – Thompsonová, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011,

CLEMENTS, Jonathan, *Anime: a history*. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute, 2013, s. 250, ISBN 978-1-84457-390-5

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. [online]. 1. vydání Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, s. 109, ISBN 978-80-7454-112-4, Dostupné z: http://www.itutorial.cz/uploads/ANIMACE/Zaklady_analyzy_animovaneho_filmu.pdf

GREEN, Scott (ed.). English Version of "Attack on Titan" Tops 2.5 Million Copies in Print. In: *Crunchyroll*. [online]. 2015. Dostupné z: <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2015/07/27/english-version-of-attack-on-titan-tops-25-million-copies-in-print>

KAVALÍR, Ondřej (ed.), *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře*. Praha: Labyrint 2014, s. 141, ISBN 978-80-87260-63-0

KOKEŠ, Radomír D., Teorie seriálové fikce: Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu. In: Jedličková, Alice – Fedrová, Stanislava (eds.), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: ÚČL AV ČR

KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. s. 62, ISBN 978-80-244-4212-9

THOMPSONOVÁ, Kristin, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36

RONCERO-MENENDEZ, Sarah, What Does 'Attack on Titan' Really Mean?. In: *the Artifice*. [online]. 15. 8. 2013, Dostupné na: <http://the-artifice.com/what-does-attack-on-titan-mean/>

WU, Justin, 5 Reasons Why 'Attack on Titan' Is So Popular. In: *the Artifice*. [online]. 3. 7. 2013, Dostupné z: <http://the-artifice.com/reasons-why-attack-on-titan-is-popular/>

Spoiler opening. In: *TvTropes*. [online], Dostupné z: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SpoilerOpening>

NÁZEV:

Současné trendy v anime

AUTOR:

Lukáš Košík

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

ABSTRAKT:

Tato práce se zabývá textuální analýzou japonského anime Attack on Titan. Z velké části je v práci zvolen neoformalistický přístup, jakožto přístup k analýze tohoto seriálu. Vzhledem k povaze anime Attack on Titan jsou v práci zohledněny přístupy TV studies a analýzy animovaného filmu. Hlavním cílem práce je zanalyzovat jeden z nejpopulárnějších titulů japonské animované tvorby posledních let a poukázat na odlišnosti, či podobnosti se seriálovou tvorbou západní. Jedním z důležitých závěrů je poznatek, že projekty, které jsou v západní společnosti spojeny s animací, jsou většinou určeny pro dětské publikum, nebo jsou úzce spjaty se specifickým žánrem. Kdežto japonská animovaná tvorba vytváří seriály a filmy pro všechny věkové kategorie v různých žánrech.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Anime, Neoformalismus, Seriál, Attack on Titan

TITLE:

Contemporary trends in anime

AUTHOR:

Lukáš Košík

DEPARTMENT:

Department of Theatre and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

ABSTRACT:

The thesis deals with textual analysis of Japanese anime Attack on Titan. The analysis was largely conducted by neoformalist film analysis which was chosen as an approach for analysing this series. Due to the nature of the anime Attack on Titan, the approaches of TV studies and animated film analyses are taken into account in the thesis. The main objective is to analyse one of the most popular titles of Japanese anime in recent years and highlight the differences or similarities with series production of the West. One important conclusion is the finding that the projects which are in Western society associated with animation are typically designed for a child audience or are closely linked to a specific genre. While creators of Japanese animation produce series and movies for all ages in different genres.

KEYWORDS:

Anime, Neoformalism, Series, Attack on Titan