

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Počátky a vývoj japonské animace

The Origins and Development of Japanese Animation

OLOMOUC 2023 Justýna Bouchalová

Vedoucí diplomové práce: Mgr. et Mgr. Petra Maveekumbura Karlová, Ph.D. et
Ph.D.

Prohlášení

Čestně prohlašuji, že jsem tuto seminární práci na téma „Počátky a vývoj japonské animace“ vypracovala samostatně a uvedla veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne:

Podpis

Anotace:

Cílem této práce je popsat počátky japonské animace, její vývoj a představit první japonské animátory a jejich tvorbu. V první kapitole se budu zabývat tradičním japonským uměním a zábavou, které předcházely době animovaných filmů. Dále představím významnou trojici prvních japonských animátorů, kteří vytvořili první japonské animované filmy. Na závěr přiblížím další vývoj po těchto prvních animovaných filmech, přibližně do 60. let 20. století.

Počet stran: 46**Počet znaků:** 82 354**Klíčová slova:** animace, počátky japonské animace, anime

Poděkování:

Ráda bych poděkovala své vedoucí práce Mgr. et Mgr. Petře Maveekumbura Karlové, Ph.D. et Ph.D. za zpětnou vazbu a rady, potřebné k napsání této práce. Dále chci poděkovat svým rodičům a kamarádům za podporu a trpělivost.

Obsah

Úvod	8
1. Anime	10
1.1. Historie pojmu anime	11
2. Předchůdci animace.....	13
2.1. Předchůdci animace v Japonsku.....	15
2.1.1. Vývoj <i>mangy</i> a vliv časopisu <i>Tokyo Puck</i> na první animaci	16
3. Počátky animovaného filmu	18
3.1. Počátky animovaného filmu v Japonsku	18
3.1.1. Vypravěči <i>benši</i>	20
3.1.2. Objev <i>kacudó šašin</i>	21
3.2 První japonští animátoři	22
3.2.1. Óten Šimokawa	23
3.2.2. Seitaró Kitajama	24
3.2.3. Džuniči Kóuči	26
4. Japonská animace v 30. a 40. letech.....	28
4.1. Propagandistické filmy	29
5. Po 2. světové válce	33
5.1. Poválečná rekonstrukce	33
5.2. Po okupaci	35
5.3. Osamu Tezuka	37
Závěr.....	40
Zdroje	43
Internetové zdroje.....	45
Obrázky	46

Seznam obrázků:

Obrázek 1: Kacudó šašin	22
Obrázek 2: Snímek z Kóučiho animace „Namakura gatana“	27

Ediční poznámka

V práci je k přepisu japonských pojmů a jmen použita česká transkripce, japonská jména jsou uváděna v pořadí křestní jméno – příjmení. Názvy a zdroje přejaté z angličtiny zůstávají ve svém anglickém přepise. Vlastní jména osob uvádím bez kurzívy, názvy filmů a japonská slova a jejich překlady jsou uváděny v kurzívě.

Úvod

Anime je jedna ze součástí japonské kultury, které zaujaly svět. Důvodů proč tomu tak je, může být mnoho. Anime zůstává navzdory současným světovým animačním trendům, které se zaměřují především na 3D modeling, z velké části 2D a ručně kreslené.¹ Má svoji jedinečnou estetiku, vycházející ze stylu kreslení *mangy* – japonských komiksů, která zase vyplývá z japonské kultury, umění a vnímání světa.² Na rozdíl od západní animace, která je v Evropě a v Americe stále spíše vnímána jako médium pro děti, je anime často mířeno na mladé dospělé a zaujme komplikovanými ději. Často se zabývá i tématy, které by v Evropě nebo v Americe byly ztvárněny spíše v hraných filmech. Možná právě proto anime zažilo boom, rozšířilo se do celého světa a získalo popularitu i na Západě. Mnoho japonských animovaných filmů bylo také oceněno filmovými cenami, nebo na nějakou nominováno. Zmíňme například Mijazakiho „Cestu do fantazie“, která získala v roce 2003 Oscara za nejlepší celovečerní animovaný film. V současné době se povědomí veřejnosti o anime stále rozšiřuje a postupně proniká i mezi mainstreamová média. Mnohé populární streamovací platformy jako například Netflix, nabízejí přímo kategorii „anime“, která zahrnuje desítky japonských animovaných filmů. Stejně tak roste i fanouškovská základna a nyní i v České republice najdeme festivaly, jako například Animefest, věnující se novinkám ze světa anime, které postupem času stále více nabírají na popularitě a návštěvnosti.

Každý velký fenomén má ovšem svoje počátky. A ačkoliv jsou japonské animované filmy a jejich tvůrci z pozdějších let poměrně známí, o úplných počátcích animace v Japonsku není příliš mnoho informací, a proto jsem se rozhodla se tomuto tématu v této bakalářské práci věnovat. Mým cílem je popsání vývoje japonské animace od jejich prvopočátků do poloviny 20. století. Kvůli nedostatku zdrojů v češtině čerpám především ze zdrojů v angličtině, a to jak od japonských autorů, tak od autorů ostatních národností. Někdy čerpám i z internetových zdrojů, např.: z internetových stránek japonských institucí (muzeí atd.) v japonštině.

V první kapitole této bakalářské práce krátce vysvětluji pojem „anime“, stručně ukazují historii tohoto slova a alternativní výrazy, které byly v minulosti místo něj používány. V druhé se věnuji světovým i japonským druhům umění a technologií před érou animace,

¹ MARGOLIC, Eric. *The dark side of Japan's anime industry* [online]. Vox, 2019 [cit. 16.3.2023]. Dostupné z <https://www.vox.com/culture/2019/7/2/20677237/anime-industry-japan-artists-pay-labor-abuse-neon-genesis-evangelion-netflix>

² NAPIER, J. Susan. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: PALGRAVE MACMILLANT", 2005. s.20.

které měly později na vývoj animace vliv. Ve třetí kapitole se věnuji počátkům animace ve světě a v Japonsku, a představuji tři první významné japonské animátory, kteří položili základy japonské animace, a jejich tvorbu. Čtvrtá kapitola je potom věnována období válečné, především propagandistické animaci 30. a 40. let, a pátá poté poválečné animaci do 60. let 20. století.

1. Anime

Slovem *anime* (アニメ) označujeme animované filmy a seriály vzniklé v Japonsku. Samotné slovo *anime* vzniklo zkrácením slova *animéšon* – animace (v katakaně アニメーション). *Anime* zahrnuje mnoho žánrů: romantické, akční, hororové, psychologická dramata, dobrodružné, sci-fi, fantasy atd. Existují v něm i žánry, které jsou typické pro Japonsko, jako: *jaoi* – zachytávající lásku dvou mužů, *juri* – zachytávající lásku dvou žen, *mecha* – žánr s velkými roboty ovládanými lidmi, *moe* – příběhy s velice roztomilými postavami, nebo třeba *isekai* – příběh, ve kterém je hlavní hrdina nějakým způsobem přenesen do jiné reality, ve které se musí naučit žít. *Anime* často bývá vytvořeno na základě *mangy*, ale někdy jsou *mangy* nakresleny na základě *anime* předlohy.

Nicméně pod pojmem *anime* se skrývají dva různé významy. Zatímco Japonci pojmem *anime* označují jakoukoliv animaci, vzniklou jak na Západě, tak v Japonsku, pro Západního diváka označuje *anime* výhradně animaci vzniklou v Japonsku.^{3 4} V Západním vnímání významu slova *anime* se také často počítá s určitou estetikou (např.: velké expresivní oči, a naopak malá neexpresivní ústa), a technickými náležitostmi (větší množství střihů, rychlost promítání 12 snímků za sekundu) typickými pro japonskou animaci. Tato estetika se z historického hlediska začala tvořit až 60. v letech,⁵ kdy na scénu nastupuje Osamu Tezuka se svým seriálem *Astro Boy*, založeným na jeho stejnojmenné manze z 50. let. Do té doby byla japonská animace mnohem více podobná Západní animaci, v letech 30. nebo i v brzké poválečné době je na ní například patrná inspirace Disneyovými filmy. Protože se v této práci zabývám vývojem animace právě do 60. let, a osobně vnímám pojem *anime* ze západního hlediska, používám spíše pojmy jako: „japonská animace“, nebo „japonské animované filmy“, ačkoliv v japonském chápání by se slovo *anime* mohlo použít i pro tyto rané japonské animované filmy.

³ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 101. ISBN: 978-962-209-097-2

⁴ ODELL, Colin, LEBLANC, Michelle. *Anime*. Kamera Books, 2013, s. 6. ISBN: 978-1-84243-589-2

⁵ CLEMENTS, Jonathan. *Anime: A History*, Palgrave Macmillan, 2013, s. 1. ISBN 978-1-84457-390-5

1.1. Historie pojmu anime

I pojem *anime* je z historického hlediska poměrně nový. Přesný počátek jeho užívání je stále předmětem dohadů. Například Patrick W. Galbraight⁶ ve své knize *The Otaku Encyclopedia* uvádí, že slovo *anime* jako označení pro japonskou animaci se v Japonsku zpopularizovalo a začalo používat až kolem roku 1975, díky knize *Terebi Meisaku Anime Gekidžó*.⁷ Do té doby jsme se mohli spíše setkat s označeními jako: „*anime-dóga*“, nebo „*anime-manga*“.⁸ Proto jsme se během 70. až 80. let 20. století mohli především v Americe také setkat s pojmem „*Japanimation*“, který vznikl spojením slov „*Japanese animation*“. Avšak po rozšíření pojmu „*anime*“ v Japonsku začal tento pojem slovo „*Japanimation*“ vytlačovat.⁹ Obecně se ovšem autoři zabývající se historií japonské animace shodují, že i složeniny, které v sobě vůbec slovo *anime* zahrnovaly, se začaly objevovat až po druhé světové válce. S pozápádnováním Japonska Amerikou se do něj dostává pojem „*animéšon*“.¹⁰ Kdy se „*animéšon*“ zkrátilo na „*anime*“ není přesně známo, nicméně tento přerod má nejspíš co dočinění s rychlým rozšířením televize v 50. až 60. letech během horečky „*Tří posvátných klenotů*“, japonsky „*Sanšu no džingi*“, kdy japonská společnost kolektivně toužila po moderním vybavení, jmenovitě televizi, pračce a lednici.¹¹ Zároveň pojem „*anime*“ nejspíše zlidověl díky sledování animovaných seriálů, které byly často založeny na dětské manze, takže si snadno získávaly diváky a měly obrovskou popularitu. Mezi takové rané animované seriály patřil například *Astro Boy* od slavného autora Osamu Tezuky.

Tato skutečnost nás ale vede k otázce, jak byly nazývány animované filmy před tímto boomem v 60. letech. Na začátku 20. století, kdy se Japonci teprve dostávali do styku s prvními animovanými filmy, které přišly z Evropy, se pro animaci používalo více pojmů. Od 10. let 20. století se nejčastěji používala označení „*dekobó šingačó*“, „*dekobó gačó*“, či „*čamebó gačó*“¹². „*Dekobó šingačó*“ by se dalo přeložit jako „*Nezbedné nové obrázkové*

⁶ Galbraight se dlouhodobě zabývá japonskou popkulturou a fenoménem „Otaku“. V současnosti je docentem fakulty Mezinárodní komunikace na Univerzitě Senšú v Tokiu.

⁷ GALBRAITH, W. Patrick. *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha., 2009, s. 20. ISBN: 978-1568365497

⁸Tamtéž.

⁹ PATTEN, Fred. *Watching Anime, Reading Manga: 25 years of Essays and Reviews*, Stone Bridge Press, 2004, s. 85. ISBN: 978-1880656921

¹⁰ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 102. ISBN: 978-962-209-097-2

¹¹ BATKALOVA, Kuralay a kolektiv. „*Sacred Treasures as Cultural Text and ‘Symbol of New Life.’*“. *XLinguae*, Volume 11, Issue 2, 2018. ISSN 1337-8384

¹² LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s.8. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

knížky“, nicméně mnozí autoři taktéž uvádějí že přípona „-bó“ byla interpretována jako „boy“ a znamená tedy „nezbedníkovy obrázkové knížky“. Jakým způsobem se přípona „boy“ do těchto názvů dostala není zcela zřejmé. Možný důvod popisují dvě teorie. Jedna tvrdí, že postava z jednoho z prvních animovaných filmů od Émila Cohla „*Fantoche*“, byla interpretována jako chlapec s vyčnívajícím čelem, v japonštině: „*deko*“ – *vyčnívající* + „*bó*“ – „boy“. Podle něj pak byly pojmenovány další Cohlovy filmy a tento název se postupně rozšířil i na animované filmy od dalších autorů.¹³ Pravděpodobnější teorie ovšem předpokládá, že „*dekobó*“ vychází ze jména postavy z mangy prvního *mangaky*¹⁴ Rakutena Kitazawy. Kitazawa už od roku 1902 vydával mangu o dvou nezbedných chlapcích, z nichž jeden se jmenoval *Dekobó*, a jeho kamarád *Čamebó*. Protože v tom období manga nabírala na popularitě, a první animace většinou zahrnovaly jednoduché groteskní „nezbedné“ děje, je možné že se název na animaci přenesl tímto způsobem. Od roku 1916 se také používal název „*senga eiga*“, neboli čarový film a „*senga kigeki*“ – čarová komedie.¹⁵ Tyto názvy se staly populárnějšími v 20. a 30. letech 20. století a původní názvy s „*dekobó*“ překryly.¹⁶ Pojmem „*Senga eiga*“ se většinou myslely plně kreslené animované filmy. Mezi další názvy patřily „*madžucu eiga*“ – magický film, který byl ovšem používán spíše k označení animovaných filmů vytvořených pomocí *stop-motion*.¹⁷ Během druhé světové války se nejvíce používaly pojmy „*Manga-eiga*“ – „filmová manga“, „*bjóga eiga*“ – „kreslený film“, nebo prostě „*dóga*“ – „pohyblivé obrázky“.¹⁸

¹³ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s.8. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

¹⁴ Mangaka je japonské označení pro tvůrce komiksů.

¹⁵ Tamtéž, s. 10.

¹⁶ Tamtéž, s. 12.

¹⁷ LITTEN S. Frederick. *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945* *[online] Release Date: 29.6. 2014 [cit. 20.4.2022]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/color.pdf>

¹⁸ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 101. ISBN: 978-962-209-097-2

2. Předchůdci animace

Už od počátků civilizace se lidé snažili předat své příběhy a zachytit svět v pohybu, k čemuž využívali různé prostředky. Od pravěkých lovců sběračů, kteří se snažili svým nástěnným malbám zvířat dodat iluzi pohybu přidáním dalších nohou, po starověké kultury, které se pokoušely vyprávět příběh svých vítězných bitev znásobením postav a rozfázováním jejich pohybu na freskách a tapisériích. K dalším druhům umění se přidalo vyprávění pomocí divadla, loutkového divadla, stínohry, či jiných kulturně specifických postupů. Trvalo ale ještě několik staletí, než se lidstvo posunulo k optickým hračkám a přístrojům, které potom daly vzniknout filmu a animaci. Jakmile začali ale lidé přemýšlet nad podstatou iluze pohybu, vývoj optických hraček a přístrojů šel tak strmě dopředu, že se za méně, než sto let od primitivních optických přístrojů došlo až k filmu, který je samozřejmě s animací svázán. Tento vývoj je ale kapitolou sama pro sebe, pokusím se tedy nastínit jenom jeho klíčové momenty.

Mezi první optické přístroje, bez kterých by se animace vyvinula jen těžko, a hraje zásadní roli i ve vývoji kinematografie, musíme zařadit *lanternu magicu*. *Lanterna magica* není ještě přístroj, který by se snažil zachytit pohyb, jedná se o zařízení schopné promítat obrázky na plátno či stěnu. Je to skříňka se zdrojem světla a vydutým zrcadlem, které odráží paprsky do čočky, před kterou se zasouvají obrázky malované na skle. Její vznik se datuje už do počátků 17. století a v průběhu 17. století byla zpopularizována jezuitským knězem Athanasiem Kirchem.¹⁹ Během 18. století se stala velmi populární zábavou a dostala se i do Japonska – viz níže v kapitole 2.1.

Mezi další důležité milníky patřila optická hračka *thaumatrop*, kterou v roce 1826 vymyslel William Henry Fitton.²⁰ Její princip je jednoduchý, jedná se o papír, či destičku, která má na obou stranách nakreslený obrázek, a při připevnění na špejli či provázek a rychlém otáčení kolem své osy se obrázky na obou stranách papíru překrývají. Tento jev vzbudil zájem vědců jako Herschel a Faraday, kteří ho následně popsali jako *setrvačnost oka*.²¹ *Setrvačnost oka* je jev, který nám umožňuje vnímat plynulý pohyb filmu. Lidské oko je schopno zpracovat informaci ze světelného podnětu za jednu šestnáctinu sekundy. Pokud tedy

¹⁹ BECKERMAN, Howard. *Animation: The Whole Story*. Allworth Press, New York, 2003, s. 20. ISBN: 1-58115-301-5

²⁰ Tamtéž, s. 16.

²¹ BECKERMAN, Howard. *Animation: The Whole Story*. Allworth Press, New York, 2003, s. 18. ISBN: 1-58115-301-5

přijdou světelné podněty do oka v kratším časovém rozmezí, než je tato doba, vnímá oko sledovanou scénu v pohybu.²² Tento objev potom podnítil vývoj dalších technologií.

V roce 1832 Joseph Antoine Ferdinand Plateau vymyslel zařízení, nazývané *fenakistoskop*, první zařízení, které už vytvářelo plynulou iluzi pohybu.²³ Přístroj vymyslel v podstatě současně s ještě jedním dalším vynálezcem, Simonem Ritter von Stampferem, který svůj vynález pojmenoval *stroboskop*. Jednalo se o kolo, na němž bylo nakresleno několik fází pohybu jednoho objektu, s výřezy kolem dokola a při roztočení kola a pohledu přes výřezy do zrcadla obrázky vytvářely iluzi pohybu. Jeho zdokonalenou verzí byl potom *zoetrop*, někdy také nazývaný „*kolo života*“ nebo „*kouzelný buben*“. Ten vymyslel William George Horner v roce 1834,²⁴ jednalo se v podstatě o stejný princip jako u *fenakistoskopu*, ale k vnímání pohybu už nebylo potřeba zrcadla, protože se jednalo o válec s úzkými svislými výřezy, který byl uvnitř vybavený pruhem kreseb s rozfázovaným pohybem obrázku. Po jeho roztočení se dal ve výřezech vidět souvislý pohyb obrázků. Dalším krokem k plynulé animaci byl potom *praxinoskop*. Šlo o vylepšení už existujícího *zoetropu*, který měl místo úzkých výřezů, přes které by se bylo nutné dívat, zrcátka, ve kterých se obraz odrážel. Za vytvořením *praxinoskopu* stál Émile Reynaud, který si vynález nechal roku 1877 patentovat.²⁵ Émile Reynaud v roce 1888 *praxinoskop* propojil s *lanternou magicou* a pojmenoval ho „*théâtre optique*“ – „*Optické divadlo*“. Tento přístroj byl už schopný promítat pohyb obrázků na plátno velkému množství diváků a Reynaud v letech 1892 až 1900 pořádal promítací show, s „animovanými filmy“, které sám nakreslil. Nicméně Reynaud přístroj nikdy nebyl schopen prodávat, neboť jeho obsluha byla velmi složitá.²⁶ Když v roce 1895 přišli na scénu bratři Lumièrové s jejich „*Kinematografem*“, kamerou, která zároveň fungovala i jako projektor,²⁷ a poprvé s ním promítali fotografický film, nastartovali tím v podstatě éru filmu, ke kterému se animace záhy přidala.

²² REICHL, Jaroslav. 2007. *Nedokonalost lidského oka*. In: Metodický portál RVP.cz [online] 18.12. [cit. 17.04.2023]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/1768/NEDOKONALOST-LIDSKEHO-OKA.html>

²³ BECKERMAN, Howard. *Animation: The Whole Story*. Allworth Press, New York, 2003, s. 18. ISBN: 1-58115-301-5

²⁴ Tamtéž.

²⁵ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016, s. 16. ISBN: 978-1-138-85452-9

²⁶ Tamtéž, s. 17.

²⁷ BECKERMAN, Howard. *Animation: The Whole Story*. Allworth Press, New York, 2003, s. 31. ISBN: 1-58115-301-5

2.1. Předchůdci animace v Japonsku

Zrození animovaných filmů v Japonsku, stejně jako jinde ve světě, předcházelo několik staletí tradičních vypravěčských metod a typů umění, které sloužily k předávání příběhů. Začneme od těch nejstarších. Už v 7. století našeho letopočtu se do Japonska z Číny dostávají společně s buddhismem svitky *emakimono*, někdy nazývané jenom *emaki*. Na vrcholu popularity byly od 11. do 16. století.²⁸ Jedná se o obrázkové svitky, často měřící několik metrů, které používali potulní vypravěči k vyprávění legend. Svitek se držel oběma rukama a rozvíjel se zprava doleva, čímž vzniklo posouvající se panorama, na kterém se příběh odehrával. *Emaki* původně kopírovaly čínské legendy, ale postupem času začaly popisovat japonské legendy, průběhy slavných bitev atd. Nejslavnějším svitkem je pravděpodobně *Gendži monogatari emaki*.²⁹ Mezi další druhy umění, sloužící k vyprávění příběhů patřila také stínohra *kage e*, původem z Číny, která byla populární v období Edo.

Na konci 18. století se do Japonska dostává z Holandska *lanterna magica* – přístroj, který dokázal promítat obrázky. V japonštině získal název *furo*.³⁰ Nová technologie se v Japonsku velmi rychle zpopularizovala a byla dokonce „přizpůsobena“, když se původně železná skříňka *furo* začala vyrábět ze dřeva a byla snadněji přenosná.³¹ Představení s ním byla součástí lidové zábavy a v oblasti Edo byla nejčastěji nazývána „*Ucuši e*“ – „*promítnuté obrázky*“, zatímco v oblasti Ósaky „*nišiki kage e*“ – „*brokátové stínové obrázky*“ a v Šimane „*Kage ningyō*“ – „*stínové loutky*“.³² S nástupem filmu ovšem tato lidová zábava v podstatě vymizela. Do dnešní doby se součásti *furo* skoro nezachovaly, protože dřevěné skříňky byly z většiny zničeny ve velkém zemětřesení v Kantó v roce 1923 a později v druhé světové válce a sklíčka s obrázky (*taneita*), která se zandávala za čočku byla velmi křehká a snadno se rozbíjela. Ještě v období druhé světové války bylo velmi oblíbené tzv. *kamišibai*,³³ při kterém potulný vypravěč *kamišibaija* na miniaturním jevišti (podobném českému loutkovému divadlu) vyměňoval obrázky, pomocí kterých vyprávěl příběh. Samozřejmě nemůžeme

²⁸ Asia Society. *Emakimono Japanese Picture Scrolls* [online] [cit. 17.04.2023]. Dostupné z: <https://asiasociety.org/education/emakimono>

²⁹ STRAUCH-NELSON, Wendy. *Emaki: Japanese Picture Scrolls* [online] [cit. 05.05.2023]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/27696294>

³⁰ KUSAHARA, Machiko. 2009 *Utsushi-e 写し絵 Japanese Traditional Magic Lantern Show cz* [online] [cit. 17.04.2023]. Dostupné z: http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome_to_Utsushi-e.html

³¹ CLEMENTS, Jonathan. *Anime: A History*, Palgrave Macmillan, 2013, s. 21. ISBN 978-1-84457-390-5

³² Tamtéž.

³³ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 2. ISBN: 978-1138571280

zapomenout na divadlo *kabuki*, nebo na loutkové divadlo *bunraku*, jejichž příběhy také mohly sloužit jako zdroj inspirace pro pozdější animované filmy.

2.1.1. Vývoj *manga* a vliv časopisu *Tokyo Puck* na první animaci

Mezi umění, které ovšem japonské animované filmy ovlivnilo určitě, patří *manga* – japonské komiksy. I v dnešní době má *anime* předlohu právě v komiksech *manga*. Za první předchůdce *manga* se obvykle považují svitky *Čódži-giga*, *emakimono*, které ovšem na rozdíl od běžných *emaki* nezobrazovalo průběh bitvy, nebo legendy, ale zobrazovalo zvířata parodující dekadentní život vyšších vrstev.³⁴ Od konce 18. století taky existovaly tzv.: *Kibjóši*, obrázkové knížky, většinou v rozsahu 30. listů, které k vyobrazeným událostem přidávaly text. *Kibjóši* byly pro dospělé, většinou byly satirické, humorné, nebo i erotické.³⁵ Ale samotné slovo *manga* se objevilo až na začátku 19. století, když umělec *Kacušika Hokusai* nakreslil tzv. „*Hokusai manga*“³⁶, která zahrnovala skici zvířat, postav a krajin.

Manga ve smyslu komiksu se v Japonsku objevuje až v období *Meidži*³⁷, kdy se Japonsko začíná otevírat světu. Od roku 1862 v Jokohamě vzniká první komiksový magazín *Japan Punch*, jehož autorem je anglický umělec Charles Wirgman.³⁸ *Japan Punch* byl satirický magazín v angličtině pro komunitu cizinců v Jokohamě a jeho ilustrace byly kresleny v typickém britském stylu. Nicméně právě tento magazín japonské umělce zaujal a měl na ně velký vliv. Mohli se přes něj nejen naučit evropský způsob kreslení karikatur, ale i samotná možnost zesměšňování institucí či vládnoucích vrstev byla vítanou novinkou. *Japan Punch* se vydával ještě po dalších 25 let a Charles Wirgman je v Japonsku do dnešní doby považován za jednoho z patronů moderní *manga*.³⁹ V roce 1882 francouzský ilustrátor George Bigot taktéž vydává satirický časopis *Tōbaé*. Japonci se oběma těmito Západními tvůrci rychle inspirovali a v roce 1877 vzniknul první japonský satirický časopis *Marumaru*

³⁴ SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International, 1983, s. 30. ISBN: 0-87011-752-1

³⁵ KERN, Adam. *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyoshi of Edo Japan*. Harvard University Press, 2006, s. 110. ISBN 0-674-02266-1.

³⁶ SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International, 1983, s. 35. ISBN: 0-87011-752-1

³⁷ Období *Meidži* trvalo od roku 1852 do roku 1912.

³⁸ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 3. ISBN: 978-1138571280

³⁹ MCCARTHY, Helen. *A Brief History of Manga*. Ilex Gift, 2014, s.15 ISBN: 978-1781570982

Chimbun, jehož editor byl pak v roce 1880 uvězněn, protože japonské autority nebyly ještě zvyklé na tento typ satiry.⁴⁰

Mezi nejvýznamnější japonské karikaturisty té doby a v podstatě průkopníky mangy, patřili Rakuten Kitazawa (1876-1955) a Ippei Okamoto (1886-1948), z nichž Kitazawa je pro počátky animace významnější. Ippei Okamoto pracoval po mnoho let v novinách *Asahi*, a díky své pozici pomohl zpopularizovat komiksové příspěvky v novinách.⁴¹ Zároveň založil *Nippon Mangakai*, první společnost, shromažďující japonské tvůrce mangy.⁴² Rakuten Kitazawa začínal svou kariéru v americkém týdeníku *The Box of Curious*. Po získání zkušeností a vytvoření vlastního stylu ilustrátorství v roce 1905 Kitazawa začal vydávat svůj vlastní satirický komiksový časopis *Tokyo Puck*, který poprvé zahrnoval i barevné ilustrace a byl přeložen i do čínštiny a angličtiny.⁴³ *Tokyo Puck* byl velmi populární, Kitazawa na něm zbohatnul a mohl si dovolit školit nové začínající umělce v kreslení karikatur a podporovat menší komiksové časopisy. Takto u Kitazawy začínali i první japonští animátoři Óten Šimokawa⁴⁴ a Džuniči Kóuči. Je také možné, že jeden z prvních názvů pro animované filmy – „*dekobó šingačó*“⁴⁵ vychází z Rakutenovy mangy o dvou nezbedných chlapcích vyvádějící neplechu v Tokiu, nazývanou „*Čame to Dekobó*“ – „*Čame a Dekobó*“.⁴⁶

⁴⁰ SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International, 1983, s. 41. ISBN: 0-87011-752-1

⁴¹ Tamtéž, s. 43.

⁴² AOKI, Deb. Early Origins of Japanese Comics. Liveaboutdotcom. [online] [cit. 05. 5.2023]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/early-origins-of-japanese-comics-2282750>

⁴³ MCCARTHY, Helen. *A Brief History of Manga*. Ilex Gift, 2014, s. 34 ISBN: 978-1781570982

⁴⁴ Tamtéž.

⁴⁵ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s.8. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

⁴⁶ MCCARTHY, Helen. *A Brief History of Manga*. Ilex Gift, 2014, s. 34. ISBN: 978-1781570982

3. Počátky animovaného filmu

Nejranější počátky animovaného filmu jsou úzce spojeny s filmem hraným. Rozšíření filmu a zpřístupnění filmové techniky na konci 19. století umožnilo velkému množství amatérů prozkoumávat možnosti filmu a speciální efekty. Za úplně první animovaný film většina historiků považuje „*Humorous Phases of Funny Faces*“ – „*Humorné fáze vtipných obličejů*“ od Jamese Stuarta Blacktona z roku 1906.⁴⁷ Tento první animovaný film ještě nemá žádný děj, jedná se jen o sekvenci různě se tvářících obličejů a hýbajících se postav nakreslených křídou. Blackton už v roce 1900 experimentoval se stejnou technikou, ve filmu „*The Enchanted Drawing*“ – „*Začarovaná kresba*“, který byl částečně natočen jako hraný film kamerou, ale využíval animaci jako speciální efekt. V roce 1907 potom Blackton vytvořil film „*The Haunted Hotel*“ – „*Zakletý hotel*“, ve kterém se po pokoji „samy od sebe“ posouvají předměty. Tento film byl vytvořený pomocí *stop-motion*.⁴⁸ Dalším velmi známým animovaným filmem z počátku 20. století je *Fantasmagorie* od Émile Cohla, z roku 1908. Během 10. let 20. století se z animace v Americe postupně stává odvětví, a v roce 1919 vzniká první kreslený hrdina „*Felix the Cat*“ – „*Kocour Felix*“, který předznamenává vznik dalších kreslených hrdinů v budoucnosti, jako například *Myšáka Mickeyho*.

3.1. Počátky animovaného filmu v Japonsku

Poté co bratři Lumièrové v Paříži v roce 1895 poprvé promítli film, nová technika se během krátké doby dostala i do Japonska. První promítání Západních filmů v Japonsku bylo uskutečněno už v roce 1897 v Ósace.⁴⁹ Ve stejném roce do Japonska importoval kameru fotograf Širó Asano a začaly vznikat i první japonské filmy.⁵⁰ První filmy natočené v Japonsku byly krátké útržky všedního života, často zachycující gejši, nebo záběry do ulic tehdejších japonských měst. V letech 1901 a 1902 vznikají první japonské projektory.⁵¹ Mezi jedny z prvních japonských filmů s dějem bychom mohli zařadit „*Maple Wieving*“ – „*Prohlížení javorů*“, ve kterém hráli herci kabuki Ičikawa Dandžuró IX a Onoe Kikugoró

⁴⁷ BECKERMAN, Howard. *Animation: The Whole Story*. Allworth Press, New York, 2003, s. 33. ISBN: 1-58115-301-5

⁴⁸ Tamtéž.

⁴⁹ RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film*. Kodansha International, 2005, s. 17. ISBN: 978-4-7700-2995-9

⁵⁰ Tamtéž.

⁵¹ TAVASSI, Guido, *A History of Japanese Animation. Authors, Art, Industry, Success from 1917 to Today – English Excerpt*. Tunué, 2012, 8.s. ISBN 978-88-97165-51-4

V.⁵² V roce 1903 bylo v Tokiu v Asakuse zřízeno první kino *Asakusa Denki-kan*.⁵³ To naznačuje, že v té době již byla dostatečná poptávka po filmech na to, aby se vytvořila samostatná místa na jeho promítání. Do roku 1916 bylo v Japonsku okolo 300 kin, většina z nich se nacházela ve velkých metropolitních oblastech jako Tokio a Ósaka.⁵⁴ Co se týče prvních animovaných filmů, které se do Japonska dostaly ze Západu, ale i samotných prvních japonských animací, je jejich minulost velmi mlhavá. Pravděpodobně první promítání Západního animovaného filmu proběhlo v roce 1912 v kině *Asakusa Teikokukan* v Tokiu. Animovaný film byl uveden pod názvem „*Nipparu no henkei*“ – „*Nipparova přeměna*“.⁵⁵ A jednalo se o animaci Ěmila Cohla, s původním názvem „*Les Exploits de Feu Follet*“ z roku 1911. Pouze u tohoto filmu se podařilo historicky doložit, jak datum jeho promítání, tak to, že se skutečně jedná o „*Les Exploits de Feu Follet*“.⁵⁶⁵⁷ Mnozí další výzkumníci zabývající se prvními animovanými filmy v Japonsku uvádějí i dřívější možná promítání filmů, ta ale nejsou potvrzená. Historik Jasuši Watanabe například uvádí nález názvu animovaného filmu „*Fušiigi no bórudo*“. Ten byl nalezen v seznamu filmů a filmových projektorů z roku 1910 od společnosti *Jošizawa Šóten*, importující zahraniční filmy a jeho popis v seznamu by mohl odpovídat Blackotoným „*Humorným fázím vtipných obličejů*“.⁵⁸ Není ale jisté, jestli byl tento film vůbec někdy promítán. Zároveň Watanabe zmiňuje existenci dalšího animovaného filmu, nazvaného „*Kimjó naru bórudo*“, který distribuovala společnost *Jokota Šókai* v roce 1907.⁵⁹ Mohlo by se jednat o ten samý film, ale toto tvrzení zatím nebylo potvrzeno.⁶⁰

Co se týče nejranější japonské domácí tvorby v oblasti animace, víme o ní s jistotou ještě méně než o zahraničních filmech. Po dlouhou dobu se předpokládalo, že kvůli velkému zemětřesení v Kantó v roce 1923, a následně druhé světové válce, nebyly vůbec žádné animované filmy zachovány. Nejranější animace se začala po kouscích nacházet spíše až na počátku 21. století, většinou pocházela ze soukromých sbírek, nebo byla nalezena na bleších

⁵² RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film*. Kodansha International, 2005, s. 18. ISBN: 978-4-7700-2995-9

⁵³ CLEMENTS, Jonathan. *Anime: A History*, Palgrave Macmillan, 2013, s. 21. ISBN 978-1-84457-390-5

⁵⁴ Tamtéž.

⁵⁵ LITTEN S. Frederick *On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas* [online] Release Date: 17.6. 2014 [cit. 26. 3.2023]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>

⁵⁶ Tamtéž.

⁵⁷ V Británii byl nalezen článek z vydání filmového časopisu *The Bioscope* z roku 1912, který zmiňoval existenci animace „*The Nipper's Transformations*“, popis děje této animace se shodoval s dějem „*Les Exploits de Feu Follet*“.

⁵⁸ LITTEN S. Frederick *On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas* [online] Release Date: 17.6. 2014 [cit. 26. 3.2023]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>

⁵⁹ Tamtéž.

⁶⁰ Tamtéž.

tržích a ve vetešnictvích. Mezi takové nálezy patřil i kontroverzní „*Kacudó šašin*“, pravděpodobně nejranější japonská animace, nalezená v roce 2004, o které se hlouběji zmiňuji v podkapitole 3.1.2., nebo i animované filmy od prvních známých japonských animátorů, datující se do roku 1917, které byly objeveny v roce 2008.⁶¹ O životech a tvorbě těchto animátorů podrobněji vyprávím v kapitole 3.2.

3.1.1. Vypravěči *benši*

U raného japonského filmu se setkáme se zajímavým fenoménem. Stejně tak jako hrané filmy, i animované filmy v Japonsku zůstávaly v porovnání se Západem velmi dlouhou dobu němé, a to až do 30. let 20. století.⁶² Například první japonský zvukový animovaný film vytvořil Mícujo Seo v roce 1933, nazýval se „*Čikara to onna no jo no naka*“ – „*Ve světě moci a žen*“. ⁶³ Přitom na Západě se mluvené filmy začaly prosazovat už v 10. letech 20. století a kolem 20. let byly běžné. Svůj podíl na této japonské anomálii měli tzv.: *Benši*, vypravěči, kteří doprovázeli němý film svým výkladem, a kteří byli častokrát vnímáni jako důležitější prvek promítání než postavy v samotném filmu.⁶⁴ Dobrý *benši* dokázal i z krátkých několikaminutových filmů udělat zábavné a zajímavé představení. *Benši* často nosil frak a vyvolával tím v lidech pocit, že sledování filmů je záležitost vysoké zábavy, a ne jen lidové veselice nebo povídání pro děti.⁶⁵ V období vzniku prvních filmů také vysvětloval princip filmové technologie, používal různé zabarvení hlasu aby správně napodobil postavu na plátně a jeho vystoupení bylo často doprovázeno živou hudbou podkreslující celý film.⁶⁶ Kolem roku 1926 bylo v Japonsku skoro 8000 *benši*.⁶⁷ Ačkoliv i v USA a Evropě v prvních letech němého filmu existovala podobná profese, s nástupem zvukového filmu se od ní brzy upustilo. Popularita *benši* ovšem do konce 30. let neklesala, protože *benši* byli v Japonsku pokračovateli už zažitých tradic. Podobnou funkci jako *benši* totiž zastával vypravěč nebo

⁶¹ SIEG, Linda. *Japan finds films by early "anime" pioneers*. [online]. Reuters 2008 [cit. 5.5.2023]. Dostupné z: <https://www.reuters.com/article/filmNews/idUST23069120080327>

⁶² RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film*. Kodansha International, 2005, s. 19. ISBN: 978-4-7700-2995-9

⁶³ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016, s.182. ISBN: 978-1-138-85452-9

⁶⁴ CLEMENTS, Jonathan. *Anime: A History*, Palgrave Macmillan, 2013, 21.s. ISBN 978-1-84457-390-5

⁶⁵ Tamtéž.

⁶⁶ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016, s.84. ISBN: 978-1-138-85452-9

⁶⁷ BERNARDI, Joanne, OGAWA Shota. *Routledge Handbook of Japanese Cinema*. Routledge, 2021, s. 200. ISBN: 978-1-138-68552-9

zprostředkovatel děje u lidových umění jako *kamišibai* nebo *ucuši e*, která byla mezi lidmi populární. Například *kamišibai* zůstalo populární až do 50. let 20. století.

3.1.2. Objev *kacudó šašin*

Na konci roku 2004 výzkumník z Ósacké univerzity Nacuki Macumoto, v Kjótu objevil 35 mm celuloidový film o 50 snímcích. Při spojení do smyčky a přehrávání rychlostí 16 snímků za sekundu, běžné rychlosti pro přehrávání filmů ve 20. století, trval jen něco okolo 3 sekund.⁶⁸ Film zachycuje chlapce v námořnické uniformě, který na tabuli napíše „*kacudó šašin*“ neboli „pohyblivé fotografie“, označení v té době obecně používané pro film⁶⁹, a pak pozdraví publikum úklonou a sundáním čepice. Odtud poté tento objev získal svůj název „*kacudó šašin*“, někdy ho také najdeme pod názvem „*Matsumoto fragment*“⁷⁰, podle jména svého objevitele. Film je barevný – chlapec má červenou čepici, která není ovšem precizně vybarvená. To výzkumníky dovedlo k názoru, že barva byla nanášena pomocí šablony, technikou „*kappazuri*“, běžnou při výrobě sklíček *taneita* do *lanterny magicy* a proužek filmu nebyl jediný svého druhu, ale byl produkován sériově.⁷¹ Pravý tvůrce tohoto fragmentu je neznámý a ani datum jeho vzniku se nedá přesně určit. Nicméně během roku 2005 si tento malý proužek filmu získal velkou pozornost, především japonských médií. Macumoto totiž uváděl, že tento animovaný film může být až o deset let starší než nejranější dochované japonské filmy. To by znamenalo, že tento film byl vyroben v roce 1907⁷², což by z něj činilo jeden z nejstarších animovaných filmů na světě. Není tedy divu, že tento objev způsobil senzaci. O tom, zdali je ovšem datace přesná se vedou dohady. Většina autorů se rozhodně přiklání k dřívějšímu datu než rok 1917, ze kterého pocházejí nejranější dochované japonské animované filmy.

⁶⁸ CLEMENTS, Jonathan. *Anime: A History*, Palgrave Macmillan, 2013, s. 20. ISBN 978-1-84457-390-5

⁶⁹ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s. 22. ISBN: 978-3-7448-3052-2

⁷⁰ V češtině nalezneme tento název občas jako *Macumotský fragment*, ale tento název je odvozený od jména jeho objevitele, profesora Macumota, ne města Macumoto, takže by měl být spíše uvedený jako *Macumotův fragment*. Proto jsem se rozhodla ho uvést v angličtině.

⁷¹ LITTEN S. Frederick. *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945* [online] Release Date: 29.6. 2014 [cit. 20.4.2022]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/color.pdf>

⁷² Tamtéž.



Obrázek 1: *Kacudó šašin* (Zdroj: F. Litten⁷³)

3.2 První japonští animátoři

Kolem roku 1917 se v Japonsku v krátkém období po sobě objevily první japonské animované filmy. Na vytvoření těchto filmů měli zásluhu první tři japonští animátoři, někdy také přezdívaní „otcové anime“.⁷⁴ Všichni tři začínali svou kariéru v uměleckém prostředí buď jako ilustrátoři satirických časopisů, nebo jako zástupci nových uměleckých směrů, které se do Japonska dostaly na začátku 20. století z Evropy, a s animací se setkali až později ve svém životě. Tito autoři byli inspirováni shlédnutím prvních animovaných filmů, které do Japonska pronikly z Evropy a Ameriky, a sami začali animované filmy vytvářet. Jejich tvorba pravděpodobně vycházela pouze z jejich vlastního experimentování, neboť žádné záznamy o jejich studiu animačních technik za zahraničních zdrojů nejsou známy. Patřil mezi ně: Óten Šimokawa – 下川凹天, (někdy uváděno jako Hekoten Šimokawa), Seitaró Kitajama – 北山清太郎, a Džuniči Kóuči – 幸内純一, (někdy uváděno jako Sumikazu Kóuči).⁷⁵ Animované filmy, které vytvářeli, byly velmi krátké, v rozsahu několika minut, a němé. Zachycovaly většinou pověsti, nebo lidové příběhy tehdejšího Japonska. Pro japonskou animaci to byl ovšem velký krok vpřed a Japonsko se díky nim zařadilo mezi jedny z prvních zemí, které začaly vytvářet animované filmy. Ačkoliv z dnešního pohledu bychom mohli říct, že tito tři průkopníci položili základy jednoho velkého odvětví, o jejich životech ani tvorbě se toho ví velmi málo. Na následujících stranách představím životy a tvorbu těchto animátorů.

⁷³ LITTEN S. Frederick. *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945* [online] 29.6. 2014 [cit. 20.4.2022]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/color.pdf>

⁷⁴ YUAN, Stella. *About anime* [online]. AWE-NIME [cit. 21.12.2022]. Dostupné z: https://www.andrew.cmu.edu/user/yixiny/Awe-nime/about/about-anime/about_anime.html

⁷⁵ LITTEN S. Frederick *On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas* [online] Release Date: 17.6. 2014 [cit. 26.3.2023]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>

3.2.1. Óten Šimokawa

Óten Šimokawa se narodil v Mijakodžimě na Okinawě 2. května roku 1892 jako Sadanori Šimokawa.⁷⁶ Jeho otec byl učitelem na základní škole v Mijakodžimě, a když roku 1898 zemřel, Sadanori se s matkou přestěhoval do Kagošimy. Po dalších dvou letech se ho ujali jeho příbuzní v Tokiu. Po absolvování základní školy se stal učněm Rakutena Kitazawy (北澤 楽天), slavného *mangaky* a zakladatele mangy obecně. Zde si také volí svůj pseudonym „Óten“ (Někdy čteno Hekoten), – znak 天(*ten*), jako vyjádření respektu svému mistrovi Rakutenovi.⁷⁷ U Kitazawy pracoval asi po dobu 18. měsíců, poté na nějakou dobu pracoval u armády. Přibližně kolem roku 1912 se ovšem k Rakutenovi vrátil a začal kreslit mangy pro jeho časopisy *Tokyo Puck* a *Rakuten Puck*.⁷⁸ Kolem roku 1915 Šimokawa v časopise *Tokyo Puck* publikoval mangu „*Imokawa Mukuzó*“, a později „*Imokawa Mukuzó to Buru*“. Právě hlavní hrdina z těchto mang se později objevuje i v jeho prvním animovaném filmu, „*Imokawa Mukuzó Genkanban no maki*“ - „*Vrátný Mukuzó Imokawa*“.⁷⁹ Pravděpodobně kolem roku 1916 byl pověřen vytvořením svého prvního animovaného filmu u filmového studia „*Tennenšoku kacudó šašin*“, známého pod zkráceným názvem „*Tenkacu*“.⁸⁰ Kolem roku 1917 částečně přišel o zrak v pravém oku při práci s animačním náčiním.⁸¹ Kvůli tomu byl z Tenkacu propuštěn a vrátil se ke své původní práci mangaky u které už zůstal po zbytek svého života. Zemřel 26. května roku 1973 v Inašiki v prefektuře Ibaraki, na tuberkulózu.⁸²

Óten Šimokawa se animaci věnoval pouze jeden rok, nejkratší dobu ze všech tří průkopníků, pravděpodobně následkem jeho pracovního úrazu s animační technikou. Během svého života vytvořil pouze pět animovaných filmů a všechny vycházely z jeho satirických

⁷⁶ „100th Anniversary of Japan Animation -The Dawn of NIPPON Animation- The pioneers of “moving cartoon” 2017 [online]. Kyoto International Manga Museum. [Cit. 21.12.2022]. Dostupné z: https://kyotomm.jp/en/event/exh_animationkotohajime/?pc-switcher=1

⁷⁷ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s. 41. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

⁷⁸ Tamtéž.

⁷⁹ Tamtéž, s. 42.

⁸⁰ TSUGATA, Nobuyuki, Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*. 2003, s. 14. ISSN 1059- 440X.

⁸¹ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016, s. 82. ISBN: 978-1-138-85452-9

⁸² LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s. 46. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

mang, které jim byly předlohou.⁸³ Šimokawa pravděpodobně používal pro svou animaci alespoň dvě techniky. Jednou z jeho technik byla kresba křídou na tabuli. Jejím principem bylo nakreslit obrázek na tabuli a vyfotografovat ho. Poté původní kresbu smazat a znovu ji překreslit v jiné poloze, a opět ji vyfotografovat. Druhá technika zahrnovala nakreslení asi tři typů pozadí, vytvoření několika tisíců kopií a následně přemazávání části tohoto pozadí podle směru, kterým se postava či objekt měly pohybovat.⁸⁴ S natáčením Šimokawovi pomáhal zaměstnanec *Tenkacu*, Masaru Šibata, jediný asistent, který obsluhoval kameru.⁸⁵

3.2.2. Seitaró Kitajama

Seitaró Kitajama se narodil 3. března roku 1888 ve městě Wakajama v prefektuře Wakajama, jako jediné dítě poměrně bohaté rodiny. Po dokončení základní školy se Kitajama vyučil barvířem kimon. Počátkem 20. století se v Japonsku začala zvedat vlna zájmu o západní techniku akvarelové malby a Kitajama byl jedním z umělců, kteří byli tímto „novým a exotickým“ uměním ovlivněni. Kolem roku 1911 začal přispívat do časopisu „*Mizue*“ – „*Akvarely*“, a po smrti zakladatele tohoto časopisu se sám stal jeho editorem.⁸⁶ V roce 1912 potom Kitajama založil nový časopis „*Gendai no jóga*“⁸⁷, neboli „*Současné západní umění*“. Časopis měl barevné ilustrace a získal si pozornost mnoha mladých umělců. Ještě v tom roce společně s Jori Saitóem⁸⁸ založil avantgardní uměleckou skupinu „*Fjúzankai*“ a k němu náležející časopis *Fjúzan*, podle francouzského slova Fusain, (uhlí).⁸⁹ Kitajama si díky své podpoře mladých umělců, editorské práci, organizování výstav s moderním uměním a celkově prosazování moderního umění v Japonsku, získal přezdívku „*Pére Kitajama*“⁹⁰, podle „*Pére Tanguye*“ (Juliena Tanguye), francouzského mecenáše, který ve Francii podporoval

⁸³ TSUGATA, Nobuyuki, Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*. 2003, s. 24. ISSN 1059- 440X.

⁸⁴ Tamtéž, s. 16.

⁸⁵ Tamtéž, s. 16.

⁸⁶ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s. 47. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

⁸⁷ THE MUSEUM OF MODERN ART, WAKAYAMA, 2016. *動き出す！絵画 ペール北山の夢-モネ、ゴッホ、ピカソらと大正の若き洋画家たち* [online]. 19.11. [cit. 7.2.2023]. Dostupné z: https://www.momaw.jp/exhibit/2016paintings_go_motion/

⁸⁸ Jori Saitó (1885-1959) byl japonský malíř moderního umění. V roce 1906 odešel studovat do Francie a byl ovlivněn evropským uměním. Po návratu ze studií představil v japonských uměleckých kruzích impresionistickou malbu a další moderní evropské směry.

⁸⁹ ⁸⁹ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s. 47. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

⁹⁰ THE MUSEUM OF MODERN ART, WAKAYAMA, 2016. *動き出す！絵画 ペール北山の夢-モネ、ゴッホ、ピカソらと大正の若き洋画家たち* [online]. 19.11. [cit. 7.2.2023]. Dostupné z: https://www.momaw.jp/exhibit/2016paintings_go_motion/

impresionisty, jako například Vincenta van Gogha. V roce 1916 Kitajama poprvé viděl animovaný film ze zahraničí⁹¹ a už ten rok začal pracovat na svém prvním animovaném filmu ve filmovém studiu *Nikkacu* a o rok později vytvořil svůj první animovaný film: „*Sarukanigassen*“ – „*Opice a krabi*“⁹², který sklídl úspěch, takže Kitajama pokračoval v produkci dalších animací. V roce 1921 Kitajama *Nikkacu* opustil a založil svoje vlastní animační studio – *Kitajama eiga seisakušo*, první čistě animační studio v Japonsku, které bylo ovšem zničeno při Velkém zemětřesení v Kantó v roce 1923.⁹³ Zemřel roku 1945 v Takaiši.⁹⁴

Kitajama vytvořil z této třetice animátorů nejvíce animovaných filmů. V současnosti víme asi o 30 filmech, kterých je Kitajama autorem. Také se nejdéle z nich tvorbě animovaných filmů věnoval, mluvíme až o 17 letech práce.⁹⁵ Zároveň tvořil animované filmy na různá témata a věnoval se různým žánrům, zpracovával lidové pověsti a příběhy, vytvářel animovanou reklamu, politickou propagaci, vzdělávací filmy, akční animované filmy a prokládal hrané filmy animací. Z dnešního pohledu bychom mohli říci, že byl pravým průkopníkem animace v tom smyslu, že vnímal její celkový potenciál jako média. Výzkumník zabývající se historií japonské animace Nobuyuki Cugata dokonce uvádí, že ve světě se vzdělávací a propagační animace začala tvořit až během 20. až 30. let, zatímco Kitajama začal tvořit vzdělávací a propagační animaci už dříve a svět tím o několik let předstihl.⁹⁶ Kitajama stejně jako Šimokawa začínal s jedním asistentem, který filmy pomáhal natáčet. V období, kdy si ale Kitajama zřídil své vlastní animační studio se počet asistentů rozrostl na pět až šest dalších asistentů, což Kitajamovi umožňovalo vytvářet až 10 animovaných filmů za rok.⁹⁷ Kitajama taktéž používal dvě techniky animace. V počátcích Kitajama animoval poměrně pracnou technikou, kdy několikrát překresloval celý obrázek, jak pozadí, tak objekt.⁹⁸ Později začal používat ploškovou animaci.⁹⁹

⁹¹ TSUGATA, Nobuyuki, Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*. 2003, 14. s. ISSN 1059- 440X

⁹² National Film Archive of Japan, Japanese Animated Film Classics, 2017. *Seitaro Kitayama [online]*. 31.12. [cit. 7.3.2023]. Dostupné z: <https://animation.filmarchives.jp/en/writer06.html>

⁹³ Tamtéž.

⁹⁴ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, s. 62. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

⁹⁵ TSUGATA, Nobuyuki, Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*. 2003, 24 s. ISSN 1059- 440X

⁹⁶ Tamtéž s, 25.

⁹⁷ Tamtéž s, 25.

⁹⁸ TSUGATA, Nobuyuki, Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*. 2003, s. 20. ISSN 1059- 440X

⁹⁹ Plošková animace je jedna z nejstarších animačních technik. Spočívá ve skládání jednotlivých snímků z připravených dvourozměrných rekvizit.

3.2.3. Džuniči Kóuči

Džuniči Kóuči je z této trojice animátorů nejméně známý. Pravděpodobně se narodil v roce 1886 v prefektuře Okajama a později se s rodinou přesunul do Tokia. Jako dítě snil o tom, že se stane malířem, ale svůj sen opustil, když zjistil, že malíři většinou po celý život zůstanou chudí.¹⁰⁰ Ke svému zájmu o malířství se ovšem později opět navrátil a v roce 1905 se stal žákem Kokki Mijakeho,¹⁰¹ jednoho z průkopníků akvarelové malby v Japonsku. Skrz něj se v roce 1908 seznámil s Rakutenem Kitazawou, stal se jeho žákem a začal kreslit mangu pro *Tokyo Puck*.¹⁰² Kolem roku 1912 pak začal kreslit karikatury a politickou satiru pro *Tókjó maijú šinbun*, až v roce 1917 dostal zakázku od Kisaburóa Kobajašiho a jeho firmy *Kobajaši Šókai* na vytvoření svého prvního animovaného filmu „*Hanawa Hekonai, Meito no maki*“ (*Filmové pásmo slavného meče Hanawy Hekonaie*). Film byl nalezen jenom jako kopie pro domácí promítání a někdy je taky nazýván: „*Namakura gatana*“ – „*Tupý meč*“.¹⁰³ Asi rok na to *Kobajaši šókai* zbankrotovala a Kóuči se opět vrátil ke kreslení mangy.¹⁰⁴ K vytváření animovaných filmů se ovšem ještě navrátil, a to v roce 1923, kdy vytvořil propagační film pro Šinpeie Gotóa, který byl ministrem vnitra a prezidentem imperiálního oddělení pro obnovu hlavního města po Velkém zemětřesení v Kantó. Kóuči byl pak během let 1924 až 1929 pověřen ještě vytvořením pár dalších PR filmů pro politickou stranu Sandžiho Mutóa.¹⁰⁵ Svůj poslední animovaný film „*Čongire hebi*“ – „*Rozsekaný had*“ vydal v roce 1930.¹⁰⁶ O jeho pozdějším životě je toho známo jen málo, pravděpodobně se navrátil ke kreslení karikatur. Zemřel 6. října 1970 ve městě Čófu v prefektuře Tokio.¹⁰⁷

Kóuči se během svého života věnoval animaci sedm let a vytvořil dohromady asi 15 animovaných filmů.¹⁰⁸ K vytváření svých filmů používal jen jednu techniku – ploškovou

¹⁰⁰ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, 63.s ISBN: 978-3-7448-3052-2.

¹⁰¹ National Film Archive of Japan, Japanese Animated Film Classics, 2017. *Junichi Kouchi [online]*. 31.12. [cit. 7.2.2023]. Dostupné z: <https://animation.filmarchives.jp/en/writer09.html>

¹⁰² Tamtéž.

¹⁰³ Tamtéž.

¹⁰⁴ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, 65.s ISBN: 978-3-7448-3052-2.

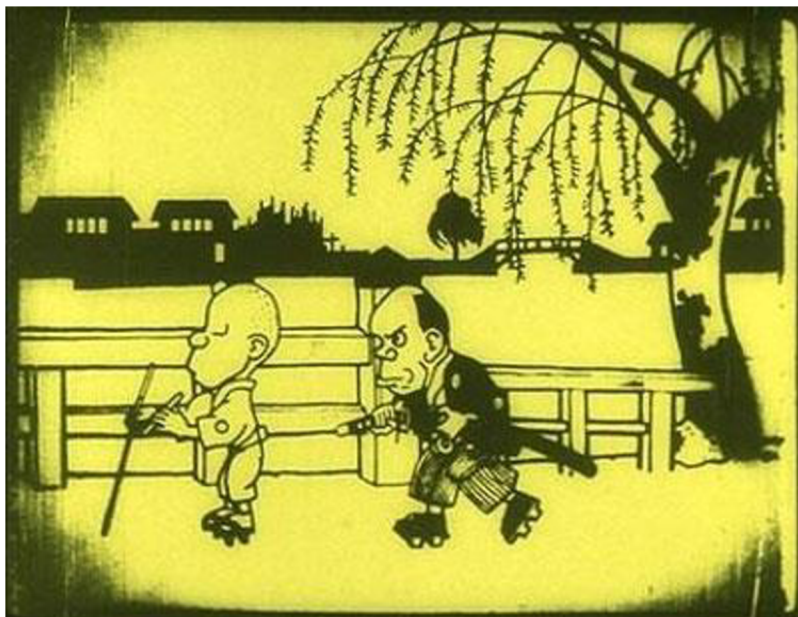
¹⁰⁵ National Film Archive of Japan, Japanese Animated Film Classics, 2017. *Junichi Kouchi [online]*. 31.12. [cit. 7.2.2023]. Dostupné z: <https://animation.filmarchives.jp/en/writer09.html>

¹⁰⁶ LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017, 67.s ISBN: 978-3-7448-3052-2.

¹⁰⁷ Tamtéž. s. 69.

¹⁰⁸ TSUGATA, Nobuyuki, Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*. 2003, s. 24. ISSN 1059- 440X.

animaci, techniku v Japonsku populární až do 30. let 20. století.¹⁰⁹ Má se za to, že Kóučiho animace byla nejpropracovanější ze všech tří průkopníků animace.



Obrázek 2: Snímek z Kóučiho animace „*Namakura gatana*“ (Zdroj: csfd.cz¹¹⁰)

¹⁰⁹BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016, s. 83. ISBN: 978-1-138-85452-9

¹¹⁰ Snímek z Kóučiho animace „*Namakura gatana*“ [online] [8.5.2023]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/288608-namakura-gatana/prehled/>

4. Japonská animace v 30. a 40. letech

Roku 1926 na trůn nastoupil císař Hirohito a tím nastala éra *Šówa*. Během následujících let této éry si Japonsko a s ním samozřejmě i japonský animační průmysl prošel turbulentními změnami. Prvotním impulzem těchto změn byl rok 1929, kdy bylo Japonsko silně zasaženo Světovou hospodářskou krizí, příjmy zemědělců se propadly na třetinu a vývoz se snížil skoro o 50 %.¹¹¹ Hloubka krize vyvolávala pochyby o smyslu zapojení Japonska do mezinárodní ekonomiky. Tyto události začaly zvedat ultrapravicové nálady a nedůvěru ke vládě mezi japonským lidem, a vedly k podpoře armády, jejíž vliv každým dnem sílil.

Stejně tak se už od 20. let 20. století v Japonsku objevovaly i nálady na druhém konci politického spektra, které byly krizí v roce 1929 dále rozbouřeny, a pak se promítly i do filmové a animační tvorby. Ve světě filmu tak byla v roce 1929 například založena organizace „*Nihon puroretaria eiga dómei*“ - *Proletářská filmová liga Japonska*, což bylo později zkráceno na *Prokino* (Proletářské kino). Tato organizace sdružovala levicově laděné intelektuály, režiséry, filmaře atd. a měla za cíl agitovat dělnickou třídu, upozorňovat na sociální problémy a podkopávat japonský imperialismus a kapitalismus.¹¹² *Prokino* částečně zpopularizovalo využití amatérského filmu, a tvorbu vzdělávacích a dokumentárních filmů – jeho členové využívali vlastní natáčení z demonstrací a stávek dělníků, které promítali na srazích a schůzích. *Prokinu* nebyly cizí ale ani animované filmy, které organizace vnímala jako médium pro prosazování odporu proti kapitalismu a podpory práv pracujících.¹¹³ S *Prokinem* měli silné konexe například animátoři jako Jošidži Tanaka, Takao Nakano a Tošikazu Funaki, kteří v roce 1929 založili malé studio *Dóeiša*, zabývající se hlavně stínovou animací, a ještě v témže roce vytvořili animované filmy „*Aribaba monogatari*“ – „*Příběh Alibaby*“, „*Issunbóši*“ – *Paleček*, a potom v roce 1930 „*Entocuja Peró*“ – „*Kominík Peró*“.¹¹⁴ *Kominík Peró* byl protiválečný animovaný film, který byl v témže roce promítán na prvním večerním promítání filmů *Prokina*, společně s dalšími hranými filmy ostatních tvůrců z *Prokina* a získal si velkou oblibu zvláště u dětí. Po rozpadu *Dóeišy* v roce 1932,¹¹⁵ *Prokino*

¹¹¹ LABUS, David. *Japonsko*. Nakladatelství Libri, 2017, s. 127. ISBN: 978-80-7277-562-0

¹¹² BERNARDI, Joanne, OGAWA Shota. *Routledge Handbook of Japanese Cinema*. Routledge, 2021, s. 53. ISBN: 978-1-138-68552-9

¹¹³ HORI, Hikari. *Promiscuous Media Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Cornell University, 2017, s. 161. ISBN 9781501709524

¹¹⁴ GEROW, Aaron, NORNES, A. Mark. *In Praise of Film Studies Essays in Honor of Makino Mamoru – 映画学ノススメ: 牧野守に捧げる*. Kinema Club, 2001, s. 40. ISBN: 1-55212-640-4

¹¹⁵ HORI, Hikari. *Promiscuous Media Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Cornell University, 2017, s. 161. ISBN 9781501709524

částečně přebralo tvorbu animovaných filmů a do jeho rozpadu v něm byly vytvořeny minimálně ještě tři animované filmy: „*Dorei sensó*“ – „*Válka otroků*“, „*Adžita Purokiči šóhi kumiai no maki*“ – „*Adžita a Purokiči, příběh nezaměstnanosti*“ a „*Sankiči no kúčú hikó*“ – „*Sankičiho let*“,¹¹⁶ než bylo v roce 1934 rozpuštěno policií na základě „*čianidžihó*“ – *Zákona na ochranu veřejného pořádku*¹¹⁷. Zajímavostí také je, že v počátcích fungování *Prokina* v něm začínal i animátor Micujo Seo, který později vytvořil propagandistické filmy pro armádu „*Momotaróovi svatí válečníci*“ a „*Momotaróovi mořští orli*“. Seo původně zastával spíše levicové ideály, ale poté co byl v roce 1933 uvězněn,¹¹⁸ byl podobně jako mnoho dalších levicových umělců a intelektuálů během tzv.: „*tenkó no kisecu*“ – „*sezóny odpadlictví*“¹¹⁹ donucen se jich zřeknout.

4.1. Propagandistické filmy

Od roku 1932 začalo Japonsko okupovat Mandžusko, v roce 1933 vystoupilo ze Společnosti národů¹²⁰ a celá 30. léta v Japonsku se potom nesla ve znamení nacionalismu a dobývání nových území. S ním poté přicházely i propagandistické filmy, které od roku 1933 byla kina nucena promítat, kvůli přijmutí „*národní filmové politiky*“ v roce 1933, tzv.: „*Eiga kokusaku*“.¹²¹ Japonská kina byla pod dohledem Ministerstva vnitra, které postupně stále více zpříšňovalo podmínky pro vydávání kinematografie s cílem omezit tvůrčí svobodu animátorů, a naopak podpořit národního ducha. Roku 1939 dokonce došlo k vydání „*Eigahó*“ – nového zákona o filmech, který nutil všechny produkční společnosti žádat stát o schválení vydání jejich filmů, a ten měl potom přehled o veškeré tvorbě v zemi a mohl snadno provádět cenzuru.¹²² Mezi filmové prvky, na něž měl být dohled patřily především kritika vlády, používání cizích slov a ženské hrdinky, které se chovaly příliš západně, tj. kouřily a pily alkohol v barech. Naopak mezi pozitiva patřila vyzdvihování důležitosti rodiny, sounáležitosti,

¹¹⁶ HORI, Hikari. *Promiscuous Media Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Cornell University, 2017, s. 163. ISBN 9781501709524

¹¹⁷ Zákon na ochranu veřejného pořádku byl zákon platný od roku 1925 do roku 1945, který byl namířen proti hnutím, která požadovala změnu politického systému, či kritizovala koncept soukromého vlastnictví. Díky němu mohla policie potlačovat socialistická a komunistická hnutí.

¹¹⁸ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 20. ISBN: 978-1138571280

¹¹⁹ WEISENFELD, Jennifer. *Mavo: Japanese Artists and the Avant-Garde, 1905-1931*. University of California Press, 2002, s. 252. ISBN 0-520-22338-1

¹²⁰ LABUS, David. *Japonsko*. Nakladatelství Libri, 2017, s. 129. ISBN: 978-80-7277-562-0

¹²¹ HORI, Hikari. *Promiscuous Media Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Cornell University, 2017, s. 6. ISBN 9781501709524

¹²² BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016, s. 180. ISBN: 978-1-138-85452-9

duch přinášení obětí pro Japonsko a božská moc císaře.¹²³ Zároveň byly v zemi cenzurovány Západní filmy a animace.

Ačkoliv by se mohlo zdát, že podmínky nacionalistického Japonska 30. let animačnímu průmyslu nepřály, nebylo tomu tak zcela. Armáda si uvědomovala potenciál animovaných filmů jako nástroje propagandy, nejen pro japonské publikum, ale i pro publikum Japonskem dobytých území, v úmyslu šířit myšlenky panasianismu, a proto byly animované propagandistické filmy armádou dotovány.¹²⁴ Mnoho autorů nemohlo odolat myšlence na širokou distribuci jejich tvorby a lepší finanční ohodnocení, zvláště s postupující válkou. V tomto období se díky dotacím od armády také začínala tvořit větší studia, v nichž spolupracovalo více tvůrců na jednom projektu, narozdíl od předchozích let, kdy celý proces animace byl většinou v rukou jednoho tvůrce, popř. jeho několika pomocníků.¹²⁵ V období 30. i 40. let se setkáme s velkým množstvím animovaných filmů s tématem války a nacionalisticky laděnými hrdiny, zastávajícími japonské hodnoty sebeobětování a bojujícími proti nepříteli. Tito hrdinové vycházeli buď z postav lidových pověstí nebo třeba z maskotů té doby. Zajímavostí je, že většina animovaných filmů nevykreslovala nepřítel v lidské podobě, válka byla většinou vedena zvířaty proti jiným zvířatům. To sloužilo k tomu, že se mohli i lidé z Japonskem podrobených národů s hrdiny ztotožnit.

Jedním z takových hrdinů byl *Norakuro*. *Norakuro*, jehož jméno vzniklo spojením slov *nora inu* – toulavý pes a *Kurokiči* – jméno, byl černobílý pes, jehož podoba byla částečně inspirovaná Kocourem Felixem. *Norakurovy* příběhy nejprve vycházely jako manga od Suihó Tagawy, v časopise „*Šónen kurabu*“ – „*Chlapecký klub*“, který byl vydáván v letech 1931 až 1941.¹²⁶ V počátcích mangy se *Norakuro* dostává do „*mókenrentai*“ – „*Pluku nebojácných psů*“, symbolizující japonskou armádu, ve kterém je postupně po různých eskapádách povýšen z vojína na plukovníka. Jeho pluk v Číně bojuje proti armádě opic. *Norakurovy* příběhy byly mezi lidmi velmi populární, protože se z nich čtenář mohl dozvědět mnoho informací o fungování armády, zbraních a válce celkově. Animátor Jasudži Murata potom na základě této mangy na počátku 30. let vytvořil pár animovaných filmů. Jedním z nich byl „*Norakuro nitóhei*“ – „*Vojín Norakuro*“ z roku 1933, dalším potom „*Norakuro gočó*“ –

¹²³ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 29. ISBN: 978-1138571280

¹²⁴ YUKIMURA, Mayumi. *How was Anime Institutionalized?* Kwansei Gakuin University, 2013, s. 71. [online]. [cit. 25.4.2023]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10236/10690>

¹²⁵ HORI, Hikari. *Promiscuous Media Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Cornell University, 2017, s. 155. ISBN 9781501709524

¹²⁶ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 22. ISBN: 978-1138571280

„*Desátník Norakuro*“ v roce 1934.¹²⁷ Samotná manga v roce 1941 přestala vycházet, kvůli úsporám a tlaku ministerstva vnitra.¹²⁸ Nicméně obliba *Norakura* neklesla, a proto se hrdina po válce ještě několikrát vrátil, a to v anime o několik desetiletí později během 70. a 80. let.

Dalším takovým hrdinou byl *Issunbóši – Paleček*. *Issunbóši* je hrdina vycházející z japonské legendy. Darem bohů se narodil starým rodičům, kteří nemohli mít děti, jenže vyrostl jenom do velikosti palce. Když mu bylo 15 let, rozhodl se odejít do Kjóta, kam připlaval na lodi z misky, pádlujíc hůlkou a s jehlou místo meče. Ve městě se dává do služby u bohaté rodiny. Když jde panská dcera do chrámu, přepadne ji démon (*oni*). Ačkoliv je *Issunbóši* maličký, jde s ním bojovat, ale démon ho spolkně. *Issunbóši* ho ale v žaludku popíchá jehlou a démon ho vyplivne. *Issunbóši* potom zvedne kouzelné kladivo, které démon upustil a díky němu vyroste do normální velikosti a s dívkou se ožení. Tento lidový hrdina v 30. letech symbolizoval maličkost Japonska oproti jeho nepřátelům. Z roku 1935 tedy máme například animovaný film „*Issunbóši: Čibisuke monogatari*“ – „*Paleček: Čibisukeho dobrodružství*“, který vytvořil Micujo Seo. V příběhu jsou zdůrazněny myšlenky té doby, například když se hrdina zduplikuje pomocí kouzelného razítka, což poukazuje na to, jak je důležité náležet ke skupině, státu nebo národu.¹²⁹

Mezi další hrdiny patřil chlapec *Momotaró*. Tato postava vychází z poměrně známé japonské legendy. Chlapce *Momotaró*a najdou staří rodiče ve velké broskvi, která připlave po proudu řeky. Když chlapec vyroste, jde společně s pomocníky, které potkal během svého putování pobít demony na ostrov Onigašima. Domů se vrací s pokladem a zajatým vůdcem démonů. V Japonsku v období 2. světové války byl *Momotaró* symbolem statečnosti a mužnosti a vzniklo několik animovaných filmů, ve kterých vystupoval jako hlavní hrdina. Mezi ranější z nich patřily například: „*Sora no Momotaró*“ – „*Momotaró v oblacích*“ z roku

¹²⁷ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 23. ISBN: 978-1138571280

¹²⁸ YAMAMOTO, Tadahiro *Dōjin Journal An academic journal on popular culture established by the International Research Center for Japanese Studies*. International Research Center for Japanese Studies, Promotion Office 2020, ISSN 2435-7901

¹²⁹ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 25. ISBN: 978-1138571280

1931, ve kterém Momotaró přichází rozetnout válku mezi tučňáky a albatrosy¹³⁰ a „*Umi no Momotaró*“ – „*Momotaró na moři*“ z roku 1932, oba vytvořené Jasudžim Muratou.¹³¹

Pravděpodobně nejslavnějším a nejvýznamnějším animovaným filmem o *Momotaróovi* z období druhé světové války ovšem byl „*Momotaró no umiwaši*“ – „*Momotaróovi mořští orli*“. Jednalo se o první japonský celovečerní animovaný film. Jeho autor, Micujo Seo patřil mezi významné japonské animátory 30. let a už předtím v roce 1933 vytvořil společně s Kenzō Masaokou první zvukový animovaný film „*Čikara to onna no jo no naka*“ – „*Ve světě moci a žen*“. Seo byl armádou pověřen vytvořit „*Momotaró no umiwaši*“ někdy kolem roku 1942 a film byl dokončen v roce 1943.¹³² S délkou 37 minut se jednalo o nejdelší japonský animovaný film té doby. Tento propagandistický animovaný film, zaměřený na děti, zachycoval armádu roztomilých zvířátek, vedenou chlapcem Momotaróem k útoku na ostrov Onigašima, ovládaný línými a zbabělými nepřáteli. To mělo zaprvé symbolizovat země východní Ásie sjednocené pod Japonskem, bojující společně za jeden cíl, a zadruhé zdůvodnit útok na Pearl Harbor. Z filmu byl v Japonsku obrovský hit, oblíbený mezi dětmi, který vydělával více než 650 000 jenů za týden.¹³³ Tento film si získal takovou oblibu, že Micujo Seo v roce 1945 natočil druhý, ještě delší, sedmdesátiminutový film s podobnou tematikou „*Momotaró: Umi no šinpei*“ – „*Momotaróovi svatí námořníci*“. Příběh začíná odchodem zvířátek ze své domoviny, v následující scéně poté staví leteckou základnu v Pacifiku za pomoci tamějších domorodých zvířat. Základna je dokončena přesně včas, protože během chvíle přilétá velitel *Momotaró*. *Momotaró* následně zvířátkům vysvětlí že Evropané ukradli Asii z rukou jejich právoplatných vlastníků a zvířátka následně zaútočí na britskou základnu na druhé části ostrova, kde donutí zbabělé Brity kapitulovat.¹³⁴ Ten už takové slávy nedosáhl, protože válka už se chýlila ke konci, velká města jako Tokio byla neustále bombardována a mnoho kin bylo zničeno.¹³⁵

¹³⁰ CLEMENTS, Jonathan, MCCARTHY, Helen. *The Anime Encyclopedia Revised and Expanded Edition A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Stone Bridge Press, 2006, s 715. ISBN-I0: 1-933330-1 0-4

¹³¹ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 24. ISBN: 978-1138571280

¹³² HORI, Hikari. *Promiscuous Media Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Cornell University, 2017, s. 169. ISBN 9781501709524

¹³³ YUKIMURA, Mayumi. *How was Anime Institutionalized?* Kwansai Gakuin University, 2013, s. 71. [online]. [cit. 25.4.2023]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10236/10690>

¹³⁴ CLEMENTS, Jonathan, MCCARTHY, Helen. *The Anime Encyclopedia Revised and Expanded Edition A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Stone Bridge Press, 2006, s. 424. ISBN-I0: 1-933330-1 0-4

¹³⁵ YUKIMURA, Mayumi. *How was Anime Institutionalized?* Kwansai Gakuin University, 2013, s. 71. [online]. [cit. 5.5.2023]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10236/10690>

5. Po 2. světové válce

Po druhé světové válce nastalo na nějaký čas období útlumu animačního i filmového průmyslu. Japonsko kapitulovalo, a bylo obsazeno spojeneckou armádou. Od roku 1945 potom bylo spravováno Okupačním štábem (GHQ), pod vedením amerického generála Douglase McArthura, pro nějž se často používala zkratka SCAP (Supreme Commander for the Allied Forces – vrchní velitel spojeneckých sil).¹³⁶ Veškerá infrastruktura a průmysl byly zničeny bombardováním a hlavní prioritou poválečných let nebyla filmová produkce, ale jen obyčejné přežití. Cenné státní dotace šly na podporu strojírenské, textilní a další výroby a všechny lidské zdroje se soustředily na obnovu Japonska. Zároveň se do Japonska začaly dostávat zahraniční, a především americké filmy, které byly předtím zakázané, takže tvořily konkurenci domácí tvorbě. Všechna domácí (japonská) tvorba musela procházet kontrolou a cenzurou podřízených organizací spojeneckých okupačních sil, jako *Civil Censorship Detachment (CCD)* – Občanské oddělení cenzury, nebo *Center of Information and Education (CI&E)* – Centrum informací a vzdělávání.¹³⁷ Ty měly za úkol zničit nebo zakázat všechny filmy a tvorbu obsahující nacionalistické, militaristické a antidemokratické myšlenky. Mnoho takových filmů bylo spáleno.¹³⁸ Svůj úkol naštěstí pro historiky neplnily vždy úplně důkladně, takže ačkoliv byl například animovaný film „*Momotaróovi svatí námořníci*“ považován za dílo podporující militarismus a mnoho jeho kopií bylo zničeno a delší dobu se předpokládalo, že žádná kopie nezůstala, v roce 1984 bylo nalezeno několik jeho kopií v archivech produkční společnosti *Šóčiku*.¹³⁹ Japonským animátorům tedy nebyla situace v poválečném Japonsku příliš nakloněna. Přesto se v poměrně krátké době začalo jednat o rekonstrukci animačního průmyslu.

5.1. Poválečná rekonstrukce

Už v prosinci roku 1945 se asi 100 animátorů včetně Kenzóa Masaoky, Mitsuja Sea, Jasudži Muraty a Sanae Jamamota rozhodlo založit produkční společnost „*Šin nihon dógaša*“, která pak v roce 1946 byla přejmenována na „*Nihon manga eigaša*“. Ačkoliv společnost čelila velkým finančním problémům a nedostatku materiálu, už během roku 1946 vytvořil

¹³⁶ LABUS, David. *Japonsko*. Nakladatelství Libri, Praha, 2017, s. 140. ISBN: 978-80-7277-562-0

¹³⁷ TAVASSI, Guido. *A History of Japanese Animation. Authors, Art, Industry, Success from 1917 to Today - English Excerpt*. Tunué, 2012, s. 11. ISBN 978-88-97165-51-4

¹³⁸ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 78. ISBN: ISBN 978-962-209-097-2

¹³⁹ TAVASSI, Guido. *A History of Japanese Animation. Authors, Art, Industry, Success from 1917 to Today - English Excerpt*. Tunué, 2012, s. 11. ISBN 978-88-97165-51-4

Kenzó Masaoka animovaný film „*Sakura: haru no gensó*“ – „*Sakura: vize jara*“. ¹⁴⁰ Film nebyl do roku 1950 vůbec distribuován, protože nikdo nevěřil v jeho komerční hodnotu. Byl to černobílý osmiminutový snímek bez dialogu, doprovázený skladbou „*Vyzvání k tanci*“ od Carl Maria von Webera¹⁴¹, zachycující tancující motýly, rozkvetlé sakury a ženy v kimonech v bezstarostném idylickém světě. Nezávislý pozorovatel, by mohl tvrdit, že se dílo inspiruje „*Fantazii*“ Walta Disneyho z roku 1940, která taktéž spojovala vážnou hudbu s animací. V roce 1946 potom natočil Masao Kumagawa animovaný film „*Mahó no pen*“ – „*Kouzelné pero*“. Film pojednává o chlapci, sirotkovi, který najde v sutinách rozbitou panenku, opraví ji a vezme si ji domů. Když usne, panenka se mu zjeví ve snu, pozdraví ho anglicky a dá mu kouzelné pero, kterým může nakreslit vše co bude chtít. Chlapec perem nakreslí svůj nový dům a opraví zničené město. Oba tyto filmy zachycují poválečnou touhu Japonců po nové budoucnosti v míru, *Kouzelné pero* navíc vyjadřuje víru ve spolupráci obou národů. Proto byly tyto filmy i takto brzo po válce uznány SCAP.

Spolupráce autorů v *Nihon manze* ale neměla dlouhého trvání. V roce 1947 ze společnosti odešli Masaoka a Jamamoto a založili vlastní produkční společnost „*Nihon dóga eiga*“, později zkrácené na „*Ničidó eiga*“. ¹⁴² Mitsujo Seo poté ještě pokračoval v tvorbě v *Nihon manga eigaša* a dva roky pracoval na třicetiminutovém animovaném filmu „*Ósama no šippo*“ – „*Králov ocas*“, který byl inspirovaný Andersenovou pohádkou „*Císařovy nové šaty*“. Hlavní postavou filmu je král lišek, který nemá ocas, ale všichni okolo něj musí předstírat, že ho má. *Tóhó*, jedno z největších produkčních studií, které tvorbu sponzorovalo, ale film odmítlo vydat, protože ho vnímalo jako příliš levicový. ¹⁴³ Po této zkušenosti Mitsujo Seo animaci nadobro opustil a po zbytek života se věnoval ilustrování dětské literatury. ¹⁴⁴ Mezitím v *Nihon dóga eiga* Masaoka a Jamamoto pokračovali v tvorbě a od roku 1947 do roku 1950 natočili 3 další animované filmy „*Suteneko Tora-čan*“ – „*Opuštěné koťátko Tora*“, „*Tora-čan to hanajome*“ – „*Tora a nevěsta*“ a „*Tora-čan no kankan muši*“ – „*Tora a kankánoví brouci*“. ¹⁴⁵ Filmy o opuštěném koťátku si získaly velkou oblibu, především díky

¹⁴⁰ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 36. ISBN: 978-1138571280

¹⁴¹ Carl Maria von Weber byl německý hudební skladatel, tvořící na přelomu 18. a 19. století.

¹⁴² NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 37. ISBN: 978-1138571280

¹⁴³ Tamtéž.

¹⁴⁴ TAVASSI, Guido. *A History of Japanese Animation. Authors, Art, Industry, Success from 1917 to Today - English Excerpt*. Tunué, 2012, s. 12. ISBN 978-88-97165-51-4

¹⁴⁵ Tamtéž.

podobnosti s reálnou situací té doby, kdy v Japonsku bylo po válce okolo 100 000 sirotků.¹⁴⁶ Raná poválečná animace se nejvíce zabývala právě prožitky z války, nebo se snažila popisovat představu míru. Částečně proto, že vzpomínky na válku byly ještě čerstvé, ale roli hrála i omezení CCD a CI&E, která zakazovala díla, která nepovažovala za vhodná, a nedovolovala samozřejmě ani kritizovat americkou správu.

5.2. Po okupaci

V roce 1951 byla v San Francisku podepsána mírová smlouva formálně ukončující válečný stav Japonska a spojenecké armády a v roce 1952 skončila okupace spojeneckými vojsky.¹⁴⁷ Ukončilo se tím období kontroly a cenzury japonské tvorby a japonští animátoři mohli tedy začít svobodně tvořit. To podnítilo návrat některých animátorů ze zahraničí, jako například Tadahita Močinagy, mistra stop-motion animace, který za války pracoval společně se Micuem Seem na filmu *Momotaróovi mořští orli*. Do Japonska se vrátil z Číny, kde už během roku 1947 spolupracoval s Čiňany na „*Kótei no jume*“ – „*Císařovy sny*“ a taktéž se podílel na založení Šanghajských animačních studií.¹⁴⁸ V roce 1953 začíná první vysílání televizních programů na stanici NHK, a vzniká poptávka po reklamách, čehož Močinaga využívá k tvoření animovaných reklam. Zároveň nová doba podnítila vznik nových animačních experimentálních studií a v roce 1953 Močinaga zakládá studio „*Ningjó eiga seisakušo*“ – „*Loutkové animační filmové studio*“ a v roce 1961 potom studio „*MOM*“.¹⁴⁹ Nicméně pro vývoj japonské animace se považuje za nejdůležitější událost v poválečné době založení studia *Tóei*.

V roce 1951 Hiroši Ókawa, úspěšný podnikatel a magnát, založil studio *Tóei*.¹⁵⁰ Studio *Tóei* do sebe později zahrnuje i předchozí menší animační studia jako *Tójoko eiga* – studio které se zaměřovalo na vzdělávací filmy.¹⁵¹ V roce 1956 pak do sebe zahrnuje i jedno z prvních poválečných studií *Ničidó eigu*. Ókawu inspirovaly Disneyho animované filmy,

¹⁴⁶ *Young Post*. „75 years later, Japan's second world war orphans talk about their pain and recovery“ [online] 2020, Dostupné z: <https://www.scmp.com/yp/discover/lifestyle/article/3097968/75-years-later-japans-second-world-war-orphans-talk-about>

¹⁴⁷ LABUS, David. *Japonsko*. Nakladatelství Libri, Praha, 2017, s. 152. ISBN: 978-80-7277-562-0

¹⁴⁸ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 43. ISBN: 978-1138571280

¹⁴⁹ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016, s. 185. ISBN: 978-1-138-85452-9

¹⁵⁰ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets* CRC Press, 2016, s. 86. ISBN: 978-1-138-85481-9

¹⁵¹ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 53. ISBN: 978-1138571280

keré v té době už pronikaly do Japonska a brzy si uvědomil komerční potenciál animovaného filmu. Jeho cílem bylo začít používat podobné technologie jako Disney a stát se „*Disneym Východu*“.¹⁵² Ókawa mohl díky svému bohatství do nově vzniklého studia investovat, a to změnilo celý přístup k animaci v Japonsku. Zatímco předtím byla studia spíše malá, špatně financovaná a s malým počtem animátorů, studio Tóei bylo vybaveno veškerou moderní filmovou technikou a spolupracovalo v něm na 200 animátorů.¹⁵³ Také to byla první japonská animační společnost, která představila koncept práce několika set lidí na jediném projektu.¹⁵⁴

První animovaný film, který v novém studiu vznikl byl „*Koneko no rakugaki*“ – „*Čmáranice koťátka*“, který režíroval Jasudži Mori v roce 1957. V tomto animovaném filmu vidíme inspiraci Disneyovou animací, což bylo pro první filmy studia Tóei typické. Tento animovaný film byl ještě černobílý. V roce 1958 Tóei vytvořilo první japonský barevný celovečerní animovaný film nazvaný „*Hakudžaden*“ – „*Legenda o bílém hadovi*“. Děj Legendy o bílém hadovi byl založen na čínské pověsti o mladém hrdinovi, jehož kamarád z dětství – bílý had, se v dospělosti změní v krásnou dívku. Hlavní hrdina se do dívky zamiluje, ale jeho rodina lásce nepřeje a hlavní hrdina je poslán do vyhnanství.¹⁵⁵ *Hakudžaden* sklídl velký úspěch a postavil Tóei do čela japonského animačního průmyslu. Byl to první japonský animovaný film, který byl distribuován v USA. Nicméně výroba takovýchto celovečerních animovaných filmů byla velmi finančně náročná a Disneyho animované filmy byly stále velmi populární. Proto se studio Tóei také začalo financovat produkcí animovaných reklam.¹⁵⁶ Během 60. let kvůli pracovním sporům začalo mnoho animátorů z Tóei odcházet do jiných studií nebo se rozhodli pro vlastní dráhu.¹⁵⁷

Studio Tóei do dnešní doby existuje, patří mezi jedny z nejúspěšnějších japonských animačních studií a hraje významnou roli v produkci animovaných filmů.¹⁵⁸ Spolupracovaly s ním slavní animátoři jako Hajao Mijazaki, Isao Takahata a Gó Nagai.¹⁵⁹ Ve svých počátcích

¹⁵² BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets* CRC Press, 2016, s. 86. ISBN: 978-1-138-85481-9

¹⁵³ Tamtéž.

¹⁵⁴ GALBRAITH, W. Patrick. *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha., 2009, s. 221. ISBN: 978-1568365497

¹⁵⁵ ODELL, Colin, LEBLANC, Michelle. *Anime*. Kamera Books, 2013, s. 66. ISBN: 978-1-84243-589-2

¹⁵⁶ TSUGATA, Nobuyuki. *Japanese Animation: East Asian Perspectives*, University Press of Mississippi / Jackson, 2013, s. 28. ISBN 978-1-61703-809-9

¹⁵⁷ MASAO, Yokota. *Japanese Animation: East Asian Perspectives, Some Thoughts on the Research Essays and Commentary*, University Press of Mississippi / Jackson, 2013, s. 16. ISBN 978-1-61703-809-9

¹⁵⁸ GALBRAITH, W. Patrick. *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha., 2009, s. 221. ISBN: 978-1568365497

¹⁵⁹ Tamtéž.

bylo místem kde začínající animátoři mohli získávat schopnosti a zkušenosti a nepřímo tak ovlivnilo i vznik dalších studií.

5.3. Osamu Tezuka

Poslední část páté kapitoly bych chtěla zakončit osobností, která dala *anime* tvar a díky které se mohl *anime* průmysl více rozvíjet a prorazit ve světě. Osamu Tezuka se narodil v roce 1928 v Tojonace do poměrně bohaté rodiny. V mládí byl velkým fanouškem animovaných filmů Walta Disneyho, kterými byl poté v životě inspirován. Stejně tak na něj ovšem zapůsobil film Micuja Sea „*Momotaróovi mořští orli*“, který oceňoval pro jeho „snovost“.¹⁶⁰ Tezuka už od dětství kreslil *mangu*, ale v roce 1945 nastoupil na lékařskou univerzitu v Ósace, kde v roce 1951 dokončil svá studia.¹⁶¹ Nicméně jeho láska k *manze* zvítězila a již během studií vydával svoje komiksy v časopisech pro děti. Mezi jeho nejznámější *mangy* patří „*Kimba the white lion*“ – „*Kimba, bílý lev*“, v japonštině známý jako „*Džanguru taitei*“ a „*Astro Boy*“, v japonštině nazývaný „*Tecuwan Atomu*“. Zároveň byl Tezuka autorem první *šódžo mangy*¹⁶² „*Ribon no kishi*“, v angličtině nazvané „*Princess Knight*“ – „*Princezna rytířem*“.¹⁶³ Jeho styl kresby byl velmi odlišný od tehdejších japonských komiksů a inspiroval mnoho dalších umělců. Tezuka vymyslel expresivní linie pohybu, experimentoval s různými pohledy na postavu, aby vyjádřil její duševní stav, a taky s připisováním zvukových efektů do *mangy*, aby z ní vytvořil dynamické chytlavé dílo.¹⁶⁴ Pro své postavy používal velké oči, což se později stalo charakteristickým znakem *anime* a *mangy*. Jeho práce také odrážela zájem o vědu a technologie, což se projevovalo v mnoha jeho dílech. V Japonsku má Tezuka až legendární statut a často se mu přezdívá „*Manga no Kamisama*“ – „*Bůh mangy*“, pro jeho velký přínos tomuto odvětví.¹⁶⁵

Během 50. let Tezuka na vydávání *mangy* velmi zbohatnul a studio *Tóei* mu v roce 1958 nabídlo spolupráci. Tím začíná jeho dráha jako tvůrce *anime*. Pracovalo se na animovaném

¹⁶⁰ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 95. ISBN: 978-962-209-097-2

¹⁶¹ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets* CRC Press, 2016, s. 339. ISBN: 978-1-138-85481-9

¹⁶² Manga zaměřená na dívky.

¹⁶³ GALBRAITH, W. Patrick. *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha., 2009, s. 220. ISBN: 978-1568365497

¹⁶⁴ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 97. ISBN: 978-962-209-097-2

¹⁶⁵ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets* CRC Press, 2016, s. 338. ISBN: 978-1-138-85481-9

filmu „*Saijūki*“, v angličtině „*Alcazám the Great*“, založeném na čínské legendě „*Putování na západ*“, který byl dokončen roku 1960. Při spolupráci s *Tóei* mohl Tezuka načerpat nové zkušenosti s tvorbou animovaných filmů a už v roce 1961 založil svoje vlastní studio *Tezuka Osamu Dōga Production*, které po roce přejmenoval na *Mushi Productions*.¹⁶⁶ *Mushi Productions* se zaměřovalo na animované filmy tvořené experimentálními technikami, ale tvořilo také *anime* pro děti. Roku 1963 vychází Tezukova slavná animovaná televizní série „*Astro Boy*“, v japonštině „*Teciwán Atomu*“. Produkce *Astro Boye* byla spojená s finančními problémy, nedostatkem animátorů a nedostatkem času.¹⁶⁷ To ovšem zapříčinilo vytvoření některých prvků typických pro *anime*, jak ho známe dnes. Tezuka snížil počet snímků za vteřinu, což *anime* dodává jeho „skákový“ ráz.¹⁶⁸ Zároveň bylo nutné vyjadřovat emoce postav očima, nebo nějakými zaběhnutými výrazovými prostředky, protože animovat výrazy tváře nebo úst bylo moc časově náročné. Ačkoliv vypadala tato Tezukova animace v porovnání s profesionální plynulou animací studia *Tóei* amatérsky, protože Tezukovy mangy byly tak rozšířené a oblíbené mezi dětmi, byl aspekt nedokonalosti přehlédnut, naopak byly tyto výtvarné zkratky považovány za projev Tezukova génia.¹⁶⁹ Tak si Tezukovy animace získaly jeho autorskou stopu a během let, když si získávaly větší a větší publikum, ho ostatní studia začala napodobovat.¹⁷⁰ Tím byly položeny základy současného *anime*.

Osamu Tezuka během svého života vytvořil ještě mnoho dalších *mang* a *anime*. Na konci 60. let byl ovlivněn hnutím *gekiga*, které svou *manga* tvorbu zaměřovalo na dospělé obecnstvo a na realistická témata. Jeho styl kreslení se změnil z dětského a lehce disneyovského na realistický a více zaměřený na dospělé obecnstvo. V roce 1966 začal také vydávat magazín *COM*, který byl zasvěcen avantgardním experimentálním směrům. Mezi jeho další animované filmy, zaměřené na dospělé diváky patřily například: „*Senja ičija monogatari*“ – „*Příběhy tisíce a jedné noci*“, „*Kleopatra*“, nebo „*Belladonna*“.¹⁷¹

¹⁶⁶ NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008, s. 63. ISBN: 978-1138571280

¹⁶⁷ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 99. ISBN: 978-962-209-097-2

¹⁶⁸ NAPIER, Susan. *What is anime?* [film] Tufts University, 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=N-kzHII7t8M&t=5s>

¹⁶⁹ HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010, s. 99. ISBN: 978-962-209-097-2

¹⁷⁰ Tamtéž.

¹⁷¹ BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets* CRC Press, 2016. s. 338. ISBN: 978-1-138-85481-9

Osamu Tezuka zemřel v roce 1989 v Ósace na rakovinu žaludku a zanechal za sebou rozvíjející se animační průmysl, který je do dnešní doby jednou z typických součástí japonské kultury.

Závěr

Cílem této práce bylo popsat postupný vývoj a proměnu japonské animace od jejích počátků, které byly pestré a různorodé. Kořeny japonské animace můžeme naleznout už v historických vypravěčských uměních, mezi které patřily svitky *emakimono*, stínohra *kagee*, *kamišibai*, či promítání *lanternou magicou*, v Japonsku nazývané *ucuši e*. Počátky prvních japonských animací byly také úzce spojeny s první satirickou *mangou*. Od doby, kdy se do Japonska dostaly první filmy a animace do 60. let si prošla významnou proměnou.

První animované filmy se v Japonsku objevily poměrně brzy, především proto, že se do Japonska ze zahraničí velmi rychle dostal film a byla vybudována kina, animované filmy tedy bylo kde promítat. Mezi první animované filmy, které se do Japonska dostaly, patřilo: „*Les Exploits de Feu Follet*“ od Emila Cohla, v Japonsku promítané pod názvem „*Nipparova přeměna*“. Novou technikou byli lidé fascinováni a minimálně už od 10. let 20. století se objevovaly pokusy o domácí animovanou tvorbu, což nám dokládá například nález tzv.: „*Kacudó šašin*“ – krátkého filmového proužku zachycujícího chlapce smekajícího čepici. Pokusy o animaci se pak uskutečnily kolem roku 1917, kdy první tři autoři, Seitaró Kitajama, Óten Šimokawa a Džuniči Kóuči, kteří se k animaci dostali vlastním experimentováním vytvořili první Japonské animované filmy. Mezi ně patřily „*Vrátný Mukuzó Imokawa*“ od Ótena Šimokawy, „*Opice a krabi*“ od Seitaró Kitajamy a „*Tupý meč*“ od Džuniči Kóučiho. To byly první japonské animace, které byly promítány v kinech.

V období 30. a 40. let si japonská společnost a s ní i japonská animace procházela velkými změnami. Už od 20. let 20. století se v Japonsku objevovala japonská komunistická hnutí a jejich vliv se dotknul i animace. V roce 1929 bylo vytvořeno *Prokino*, které stálo za rozšířením amatérských a dokumentárních filmů, avšak pozornost věnovalo i animaci, jakožto prostředku pro burcování dělnické třídy. Ačkoliv s *Prokinem* zpočátku sympatizovali i tvůrci jako Micujo Seo, v průběhu 30. let byli mnozí z nich perzekuováni a donuceni se zřeknout svých ideálů. Během 30. let už docházelo k postupné militarizaci Japonska a převzetí moci armádou. Tyto podmínky ovšem animaci pomohly především v oblasti financování a autoři mohli tvořit, většinou pod podmínkou vyrábění propagandistických animovaných filmů se statečnými hrdiny, podporujícími ideály Japonska a panasianismu. Mezi ně patřili hrdinové jako *Norakuro*, *Issunbóši* a *Momotaró*. Během 40. let Micujo Seo vytvořil první japonský celovečerní animovaný film „*Momotaróovi mořští orli*“ s válečnou tematikou, a ke konci války potom ještě „*Momotaróovi svatí válečníci*“ na stejné téma.

V poválečných letech se začalo s rekonstrukcí japonského animačního průmyslu. Během let okupace spojeneckou armádou nemohli autoři příliš uplatňovat svoji uměleckou svobodu, protože všechna díla, která na území Japonska vznikla, byla kontrolována americkou cenzurou. Přesto vznikly krásné animované filmy inspirované novou mírovou dobou. Po skončení okupace autoři dostávají větší volnost, někteří se vrací ze zahraničí. Vznikají nová studia, z nichž asi nejvýznamnější a nejprínosnější pro japonskou animaci bylo studio *Tóei*. Studio *Tóei* bylo zodpovědné za vytvoření prvního barevného japonského animovaného filmu, a během 50. let bylo animačním gigantem. Pravděpodobně nejvýznamnější osobou, která ale měla na vývoj japonské animace vliv byl Osamu Tezuka, který *manze* a později i *anime* vtisknul charakteristiky, které má dnes.

Summary

The aim of this work was to describe the beginnings of Japanese animation, its development and to introduce the first Japanese animators and their work. In the first chapter, I presented traditional Japanese art and entertainment that preceded the age of animated films. In the next chapter I introduced an important trio of the first Japanese animators who created the first Japanese animated films. In the last chapter, I described the further development after these first animated films, approximately until the 1960s.

Key words: japanese animation, anime, history of animation

Zdroje

BATKALOVA, Kuralay a kolektiv. „*Sacred Treasures as Cultural Text and ‘Symbol of New Life.*“. XLinguae, Volume 11, Issue 2, 2018. ISSN 1337-8384

BECKERMAN, Howard. *Animation: The Whole Story*. Allworth Press, New York, 2003. ISBN: 1-58115-301-5

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press, 2016. ISBN: 978-1-138-85452-9

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets* CRC Press, 2016. ISBN: 978-1-138-85481-9

BERNARDI, Joanne, OGAWA Shota. *Routledge Handbook of Japanese Cinema*. Routledge, 2021. ISBN: 978-1-138-68552-9

CLEMENTS, Jonathan. *Anime: A History*, Palgrave Macmillan, 2013. ISBN: 978-1-84457-390-5

CLEMENTS, Jonathan, MCCARTHY, Helen. *The Anime Encyclopedia Revised and Expanded Edition A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Stone Bridge Press, 2006. ISBN: 1-933330-10-4

GALBRAITH, W. Patrick. *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha., 2009. ISBN: 978-1568365497

GEROW, Aaron, NORNES, A. Mark. *In Praise of Film Studies Essays in Honor of Makino Mamoru – 映画学ノススメ: 牧野守に捧げる*. Kinema Club, 2001. ISBN: 1-55212-640-4

HORI, Hikari. *Promiscuous Media Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Cornell University, 2017. ISBN: 9781501709524

HU, Tse-Yue G. *Frames of Anime – Culture and Image Building*. Hong Kong University Press 2010. ISBN: ISBN 978-962-209-097-2

KERN, Adam. *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyoshi of Edo Japan*. Harvard University Press, 2006. ISBN 0-674-02266-1.

LABUS, David. *Japonsko*. Nakladatelství Libri, Praha, 2017. ISBN: 978-80-7277-562-0

LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, BoD – Books on Demand, Norderstedt 2017. ISBN: 978-3-7448-3052-2.

LITTEN S. Frederick. *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945* [online] Release Date: 29.6. 2014 [cit. 20.4.2022]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/color.pdf>

LITTEN S. Frederick. *Some remarks on the first Japanese animation films in 1917* [online] Release Date: 17.6. 2014 [cit. 20.4.2022]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>

LITTEN S. Frederick *On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas* [online] Release Date: 17.6. 2014 [cit. 26:3.2023]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>

MASAO, Yokota. *Japanese Animation: East Asian Perspectives, Some Thoughts on the Research Essays and Commentary*, University Press of Mississippi / Jackson, 2013. ISBN 978-1-61703-809-9

MCCARTHY, Helen. *A Brief History of Manga*. Ilex Gift, 2014. ISBN: 978-1781570982

NAPIER, J. Susan. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: PALGRAVE MACMILLANT, 2005. 978-1403970527

NOVIELLI, R. Maria. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. CRC Press, 2008. ISBN: 978-1138571280

ODELL, Colin, LEBLANC, Michelle. *Anime*. Kamera Books, 2013. ISBN: 978-1-84243-589-2

PATTEN, Fred. *Watching Anime, Reading Manga: 25 years of Essays and Reviews*, Stone Bridge Press, 2004. ISBN: 978-1880656921

RICHE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film*. Kodansha International, 2005. ISBN: 978-4-7700-2995-9

SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International, 1983. ISBN: 0-87011-752-1

TAVASSI, Guido, *A History of Japanese Animation. Authors, Art, Industry, Success from 1917 to Today - English Excerpt*. Tunué, 2012. ISBN 978-88-97165-51-4

TSUGATA, Nobuyuki, Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*. 2003. ISSN 1059- 440X

TSUGATA, Nobuyuki. *Japanese Animation: East Asian Perspectives*, University Press of Mississippi / Jackson, 2013. ISBN 978-1-61703-809-9

WEISENFELD, Jennifer. *Mavo: Japanese Artists and the Avant-Garde, 1905-1931*. University of California Press, 2002. ISBN 0-520-22338-1

YAMAMOTO, Tadahiro. *Dōjin Journal An academic journal on popular culture established by the International Research Center for Japanese Studies*. International Research Center for Japanese Studies, Promotion Office 2020. ISSN 2435-7901

Internetové zdroje

AOKI, Deb. Early Origins of Japanese Comics. Liveaboutdotcom. [online] [cit. 05. 5.2023]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/early-origins-of-japanese-comics-2282750>

KUSAHARA, Machiko. 2009 *Utsushi-e 写し絵 Japanese Traditional Magic Lantern Show* [online] [cit. 17.04.2023]. Dostupné z: http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome_to_Utsushi-e.html

MARGOLIC, Eric. *The dark side of Japan's anime industry* [online]. Vox, 2019 [cit. 16.3.2023]. Dostupné z: <https://www.vox.com/culture/2019/7/2/20677237/anime-industry-japan-artists-pay-labor-abuse-neon-genesis-evangelion-netflix>

NAPIER, Susan. *What is anime?* [film] Tufts University, 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=N-kzHl17t8M&t=5s>

REICHL, Jaroslav. 2007. *Nedokonalost lidského oka*. In: Metodický portál RVP.cz [online] 18.12. [cit. 17.04.2023]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/1768/NEDOKONALOST-LIDSKEHO-OKA.html>

SIEG, Linda. *Japan finds films by early "anime" pioneers*. [online]. Reuters 2008 [cit. 5.5.2023]. Dostupné z: <https://www.reuters.com/article/filmNews/idUST23069120080327>

STRAUCH-NELSON, Wendy. *Emaki: Japanese Picture Scrolls* [online] [cit. 05.05.2023]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/27696294>

YUAN, Stella. *About anime* [online]. AWE-NIME [cit. 21.12.2022]. Dostupné z: https://www.andrew.cmu.edu/user/yixiny/Awe-nime/about/about-anime/about_anime.html

YUKIMURA, Mayumi. *How was Anime Institutionalized?* Kwansei Gakuin University, 2013. [online]. [cit. 25.4.2023]. Dostupné z: URL <http://hdl.handle.net/10236/10690>

100th Anniversary of Japan Animation – The Dawn of NIPPON Animation – The pioneers of “moving cartoon” 2017 [online]. Kyoto International Manga Museum. [Cit. 21.12.2022]. Dostupné z: https://kyotomm.jp/en/event/exh_animationkotohajime/?pc-switcher=1

THE MUSEUM OF MODERN ART, WAKAYAMA, 2016. Ugokidasu! Kaiga pérú Kitajama no jume – Mone, Gohho, Pikaso ra to taišó no wakaki jógakatači [online]. 19.11. Dostupné z: https://www.momaw.jp/exhibit/2016paintings_go_motion/

THE MUSEUM OF MODERN ART, WAKAYAMA, 2016. 動き出す！絵画 ペール北山の夢-モネ、ゴッホ、ピカソらと大正の若き洋画家たち [online]. 19.11. Dostupné z: https://www.momaw.jp/exhibit/2016paintings_go_motion/

National Film Archive of Japan, Japanese Animated Film Classics, 2017. *Junichi Kouchi* [online]. 31.12. [cit. 7.2.2023]. Dostupné z: <https://animation.filmarchives.jp/en/writer09.html>

National Film Archive of Japan, Japanese Animated Film Classics, 2017. *Seitaro Kitayama* [online]. 31.12. [cit. 7.3.2023]. Dostupné z: <https://animation.filmarchives.jp/en/writer06.html>

Young Post. „75 years later, Japan’s second world war orphans talk about their pain and recovery“ [online] 2020, Dostupné z: <https://www.scmp.com/yp/discover/lifestyle/article/3097968/75-years-later-japans-second-world-war-orphans-talk-about>

Obrázky

Obrázek 1: Kacudó šašin, dostupné z: LITTEN S. Frederick. *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945** [online] 29.6. 2014 [cit. 20.4.2022]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/color.pdf>

Obrázek 3: Snímek z Kóučiho animace „*Namakura gatana*“ [online] [8.5.2023]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/288608-namakura-gatana/prehled/>