

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Stereotypní výrazové prostředky v japonské animaci
Bakalářská práce

Autor: Juli Hirai
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor: Hudební kultura se zaměřením na vzdělávání,
Výtvarná tvorba se zaměřením za vzdělávání
Vedoucí práce: MgA. Tomáš Moravec
Oponent práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.



Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta

Zadání bakalářské práce

Autor:	Juli Hirai
Studium:	P14P0663
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Hudební kultura se zaměřením na vzdělávání, Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Název bakalářské práce:	Stereotypní výrazové prostředky v japonské animaci
Název bakalářské práce AJ:	Stereotypical Means of Expression in Japanese Animation

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce zkoumá výrazové prostředky používané v japonské animované tvorbě, jejich stereotypní aplikaci, ale i možnosti odmítnutí. Teoretická část definuje základní principy působení obrazu na psychiku člověka, typy a rozdělení vizuálních prostředků a jejich opakované stereotypní používání od počátků japonské animace po současnost. Práce dokumentuje také výrazové prostředky těch tvůrců japonské animované tvorby, kteří se částečně nebo úplně oprostují od těchto stereotypních znaků. Praktickou částí je kreslená animace s japonskou tematikou, která tradičně nadužívanými výrazovými prostředky není ovlivněna.

AUMONT, Jacques. *Obraz*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2010, 319 s. ISBN 978-80-7331-165-0. BARTHES, Roland. *Říše znaků*. 1. vyd. Praha: Fra, 2012, 168 s. ISBN 978-80-87429-25-9. GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005, 218 s. ISBN 80-7294-141-0. MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9. PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

Garantující pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	MgA. Tomáš Moravec
Oponent:	Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	2.12.2015

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu dle ISO 690.

Hradci Králové dne

Juli Hirai

Anotace

HIRAI, Juli. *Stereotypní výrazové prostředky v japonské animaci*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2020. 55 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce zkoumá výrazové prostředky používané v japonské animované tvorbě, jejich stereotypní aplikaci, ale i možnosti odmítnutí. Teoretická část definuje základní principy působení obrazu na psychiku člověka, typy a rozdělení vizuálních prostředků a jejich opakované stereotypní používání od počátků japonské animace po současnost. Práce dokumentuje také výrazové prostředky těch tvůrců japonské animované tvorby, kteří se částečně nebo úplně oprostí od těchto stereotypních znaků. Praktickou částí je kreslená animace s japonskou tematikou, která tradičně nadužívanými výrazovými prostředky není ovlivněna.

Klíčová slova

Japonsko, animace, anime, manga, dabing, psychologie postav, alternativní animace.

Annotation

HIRAI, Juli. *Stereotypical Means of Expression in Japanese Animation*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2020. 55 pp. Bachelor Degree Thesis.

The bachelor's thesis examines the means of expression used in Japanese animation, their stereotypical application, but also the possibility of rejection. The theoretical part defines the basic principles of the image on the human psyche, types and distribution of visual aids and their repeated stereotypical use from the beginnings of Japanese animation to the present. The work also documents the means of expression of those Japanese animators who are partially or completely free of these stereotypical features. The practical part is a hand-drawn animation with a Japanese subject, which is not influenced by traditionally overused means of expression.

Key words

Japan, animation, anime, manga, dubbing, character psychology, alternative animation.

Seznam použitých pojmů

<i>anime</i>	japonské animované snímky vycházející ze stylizace <i>manga</i>
<i>bowdlerizace</i>	znehodnocení díla vypuštěním či zakrytím pro cenzora nevhodných, vulgárních pasáží
<i>bušidó</i>	duchovní cesta bojovníka s osmi principy, které musí samuraj dodržovat
<i>čibi</i>	deformovaná postava stylizovaná do baculatých tvarů dítěte či mláděte působící roztomile
<i>čijogami</i>	ruční japonský papír s drobným barevným vzorem
<i>Čódžú-džinbucu-giga</i> (<i>Karikatury ptactva, zvířat a lidí</i>)	série obrazových svitků, často označována jako nejstarší dochovaná <i>manga</i> na světě, první dva jsou datovány do poloviny 12. století
<i>džosei</i>	žánr určený pro dospělé ženy
<i>Edo</i>	období vlády šógunů Tokugawa (1603 až 1868) s hlavním sídlem v Edo (dnešním Tokiu), dobrovolné izolace země, dochází ke kulturnímu rozkvětu společnosti
<i>emodži</i>	Emotikon, grafický znak pro vyjádření emocí
<i>fan-fiction (japonsky dódžinši)</i>	vlastní tvorba fanoušků na základě postav již existujícího díla
<i>fan-servis</i>	prvky, které diváka <i>anime</i> potěší svým obsahem
<i>flashback</i>	retrospektivní scéna, v <i>anime</i> také označuje scény, které se nemusí znovu animovat
<i>gekiga</i>	japonský komiks s velmi realistickou detailní kresbou zpracovávající vážná témata, centrem <i>gekigy</i> je Ósaka
<i>haiku</i>	tradiční japonská básnická forma zachycující okamžik s přírodními motivy, počet slabik je 5-7-5
<i>kawaii</i>	kult roztomilosti, ideální podoby, v <i>anime</i> průmyslu silně ovlivnil stylizaci postav

<i>kicune-gao</i>	úzký obličej s ostrými rysy, který je v japonské kultuře popisován jako krásný až nebezpečný, podobně jako <i>famme fatale</i>
<i>kidai</i>	sborníky japonských symbolizmů s vysvětlivkami
<i>kodomo</i>	v překladu „dítě“, žánr pro nejmenší
<i>Kodžiki</i>	nejstarší dochovaná kronika Japonska, dat. 712 n. l., popisuje historii národa od mytologického vzniku ostrovů po rok 628 n. l.
<i>mahó šódžo</i>	mladá kouzelnice, čarodějka, označuje celý žánr v anime a manze
<i>manga</i>	japonský silně stylizovaný komiks
<i>mangaka</i>	autor věnující se tvorbě <i>mangy</i>
<i>manhua</i>	čínský komiks, konceptem a stylizací vychází z <i>mangy</i>
<i>manhwa</i>	korejský komiks, konceptem a stylizací vychází z <i>mangy</i>
<i>megane-kun</i>	doslova „brejlounek“
<i>mecha</i>	žánr, kde vystupují jakékoliv stroje, často s antropoidními rysy a s bojovou funkcí
<i>Meidži</i>	období vlády císaře Meidžiho mezi 1867 až 1912, kdy došlo k otevření hranic Japonska a k následným reformám zastaralého systému
<i>mukokuseki</i>	postava bez rasové či národní identity
<i>Nihonšoki, někdy Nihongi</i>	druhá nejstarší dochovaná kronika Japonska, dat. 720 n. l., popisuje vznik Japonska po vládu císařovny Džitó (konec 7. st.)
<i>nó, kabuki, bunraku</i>	tradiční japonská divadla hraná s maskami (<i>nó</i>), výrazným make-upem (<i>kabuki</i>) a loutkami (<i>bunraku</i>) z období <i>Edo</i>
<i>sarariiman</i>	z anglického „salaryman“, v Japonsku označuje muže s nejčastějším zaměstnáním – úředníky ve firmách

<i>seijū</i>	specializovaný japonský dabér
<i>šódžo</i>	v překladu „dívka“, žánr určený mladším dívkám
<i>šónen</i>	v překladu „chlapec“, žánr určený pro mladší chlapce
<i>tankóbon</i>	sborník <i>mangy</i> jednoho autora vydávaná v sériích v brožované vazbě o velikosti B6

Obsah

Úvod.....	11
1 Definice anime	13
1.1 Rovina vizuální	13
1.1.1 Základní vizuální znaky anime/manga stylu.....	15
1.1.2 Vyjadřování emocí.....	18
1.1.3 Archetypální charaktery v anime/manze	23
1.2. Rovina psychologicko-sociální	26
1.3. Rovina dramatická/dramaturgická	31
1.1.1 Audiální vyjadřování v anime.....	32
1.4. Rovina kulturní.....	35
2 Tvůrci a díla nezapadající do hlavního proudu.....	38
2.1. První animační pokusy před rokem 1963.....	38
2.1.1 Vliv české loutkové animace na japonské tvůrce	40
2.2. Alternativní animace v druhé polovině 20. století	42
2.2.1 Studio Ghibli.....	42
2.2.2 Studio 4 °C.....	43
2.2.3 Satoši Kon.....	43
2.2.4 Kódži Jamamura a Juiči Ito	44
3 Vlastní animace.....	45
3.1. Příprava a scénář	45
3.1.1 Scénář.....	46
3.2. Tvorba animace a postprodukce.....	48
Závěr	50
Seznam použité literatury	51
Seznam použitých elektronických zdrojů	53

Úvod

Pokud měl člověk možnost navštívit Zemi vycházejícího slunce, nebylo možné si nevšimnout všudypřítomných kreslených postav a piktogramů nabádajících k návštěvě obchodu či upozorňujících na dodržování pravidel na veřejných prostorech. Vizuální projev se v Japonsku stal podobně důležitou součástí jako písmo a Japonci ho berou za samozřejmou vyjadřovací formu, která svou jednoduchostí (oproti psanému projevu) může oslovit i člověka neznalého jazyka.

Japonská animace v roce 2017 oslavila oficiální sté výročí s tím, že historie dokonce nejspíš sahá o pár let hlouběji¹ (značné množství snímků bylo zničeno během velkého zemětřesení v Kantó v roce 1923), tedy její počátky jsou srovnatelné s dějinami animace průkopnických zemí v Evropě. Dle *The Association of Japanese Animations* zvláště po roce 2014 výrazně vzrostl zahraniční zájem o *anime* a s tím spojené produkty a pomalu se vyrovnává s domácími příjmy².

Pokud přihlédneme k těmto skutečnostem, je až s podivem, jak urputně se k tomuto odvětví odborná společnost obrací zády, přitom vliv na současnou uměleckou tvorbu začíná být více než zřetelný. Dotýká se nejen animace jako takové, ale zasahuje i do výtvarného či hudebního vyjadřování umělců. Zároveň je nutné si uvědomit, že na české scéně (na rozdíl od USA či Japonska) stále chybí zásadní odborné studie týkající se tohoto oboru.

V japonské animaci se za léta vykrytalizovaly stále se opakující stereotypní výrazové prostředky, které se staly standardním vyjadřovacím prostředkem. Tato práce se tedy stala jakousi snahou kriticky uchopit tuto problematiku z hlediska uměleckého i kulturního z co nejširšího úhlu pohledu, *anime* a jeho způsob vyjadřování dostatečně přiblížit laické veřejnosti a pokusit se zdůvodnit rostoucí celosvětový zájem o něj.

V první kapitole se bakalářská práce zabývá definicí *anime*, ta byla rozdělena do čtyř navzájem se prolínajících rovin, které jsou v různé míře zastoupeny ve všech mainstreamových snímcích. Ve druhé kapitole se pak text věnuje těm osobnostem a jejich vlastním výrazovým prostředkům, které ve snaze oživit monotónní scénu alespoň v jedné rovině vybočují z mainstreamové produkce. Zvláštní pozornost je věnována česko-japonským animátorským vztahům a vliv české animace v Japonsku. Z důvodu

¹ LITTEN, Frederick S. *Japanese Color Animation from ca. 1907 to 1945*, s. 13.

² MASUDA, Hiromichi, SUDO, Tadashi, RIKUKAWA, Kazuo, MORI, Yuji, ITO, Naofumi, KAMEYAMA, Yasuo a ONOUCHI, Megumi. *Anime Industry Report 2019*.

nedostatku odborných textů na danou problematiku se vycházelo především z množství shlédnutých snímků a z rozhovorů českých a japonských animátorů, kteří byli nějakým způsobem angažováni v tvorbě japonské animace nebo mají k japonským tvůrcům nějaký vztah. Závěrečná třetí kapitola se zabývá vlastní krátkou animací, která sice kulturně vychází z japonských tradic, zároveň se ale snažila o vybočení ze stereotypních vyjádření *anime*.

1 Definice anime

Chceme-li definovat pojem *anime*, je nutno začít dvěma úhly pohledu na význam slova: vnější, co si pod tímto pojmem představí lidé za hranicemi Japonska, a vnitřní, tedy jak ho vnímají samotní Japonci. Termín vznikl zkrácením slova „*animéšon*“, japonské transkripce anglického „*animation*“. Zprvu zahrnoval veškerou animovanou tvorbu bez ohledu na techniku, stylizaci nebo původ autora. Společně s rostoucím zahraničním zájmem o japonskou produkci pronikl výraz mezi nejaponské fanoušky animovaných snímků a jeho význam se zúžil výhradně na tvorbu z Japonska. Dnes je za hranicemi brán jako žánr nebo stylizace, původní chápání výrazu jako animace obecně přetrvává pouze v Japonsku.

Před zkoumáním tohoto „žánru“ ještě nutno vysvětlit pojem *manga*, který s anime velice úzce souvisí. I ten je podobně jako *anime* možný vnímat z pohledu vnitřního či vnějšího. V japonsko-českém slovníku Krouského a Šilara je *manga* popsána jako „karikatura, kreslený seriál“³. Tato definice má však v současnosti širší rozsah, nově především zahrnuje i kresebný styl standardně používaný v japonských komiksech nebo v jiném médiu, někdy označovaný jako *manga* styl.

Tímto novým významem slova si laici s pojmem *anime*, jak je ve světě znám dnes, spojují (krom původu) právě styl kresby. Vnímání rozdílnosti vizuálního vyjádření však k uchopení plného významu termínu nestačí a nutno zahrnout další kritéria, která by pomohla definovat *anime* lépe jako celek. Lze je rozdělit do čtyř základních, vzájemně se prolínajících rovin: rovina vizuální, psychologicko-sociální, dramatická/dramaturgická a kulturní.

1.1 Rovina vizuální

Výrazové prostředky *anime* vznikly přímým přenesením *manga* stylu do nového média – televize. Vizuální stránka se zdá na první pohled nejnápadnější a její odpůrci tuto rovinu zmiňují ze všech nejčastěji. Původ stylizace je předmětem dlouholetých diskusí. Konzervativní teorie vychází z tradiční japonské umělecké tvorby před reformami *Meidži* (od roku 1867), a to především z éry *Edo*, kdy za tokugawského šógunátu došlo k výraznému kulturnímu rozkvětu a k vytríbení vizuálního stylu⁴. Dnešní *mangu* tedy lze dle teorie

³ KROUSKÝ, Ivan, ŠILAR, František. Japonsko-český slovník. s. 262.

⁴ MASON, Richard a CAIGER, John. Dějiny Japonska. s. 232.

považovat za kombinaci starých tradic a vlivu západní animace Walta Disneyho nebo bratrů Fleischerů.

Ať už je to pravda či nikoliv, tradice japonského komiksu obecně bezesporu sahá již do období středověku. Nejstarší svitek dochované série *Čódžú-džinbucu-giga* (zkráceně také *Čódžú-giga*, v překladu *Karikatury ptactva, zvířat a lidí*) pochází z 12. století⁵. Příběhy jsou vyprávěny několika obrazy jdoucích chronologicky za sebou, čímž připomínají jednotlivá okna dnešního komiksu.

Třebaže se míra vlivu staré kultury na dnešní stylizaci nedá s jistotou určit, vývoj *mangy* jako média probíhal i přes narůstající westernizaci poměrně izolovaně (jako přirozený důsledek geografické polohy státu) a od západního komiksu se liší poměrně výrazně. Na rozdíl od západních formátů blízkým A4 se jednotlivé *mangy* vydávají menší, většinou se pohybují kolem 12,5 × 18 cm, tedy nejsou o moc větší než formát B6. Zatímco komiks západní se vydává hlavně v sešitovém vydání, Japonci dávají přednost silnějším brožovaným svazkům *tankóbon* většinou o několika kapitolách po 13 až 46 stranách s přidanými krátkými vedlejšími příběhy. Tyto malé formáty jsou běžné nejen u komiksů – vydavatelství k nim postupně přešli i u krásné literatury⁶. Pro dříve oblíbené knižní řady literárních klasiků s tuhou vazbou a pouzdry nezbylo v čím dál stísněnějších městských bytech místo, navíc rozměr a nižší váha umožnila Japoncům brát knihu kamkoli s sebou.

Manga je uspořádána opačně, stránky se obracejí zleva doprava, okénka jsou řazena z pravého horního do levého dolního rohu, mnohdy úplně chybí okraje nebo jeden základní obraz je překrýván jinými okénky. Na rozdíl od západního komiksu, ve kterém převažuje horizontální uspořádání, bubliny se přizpůsobily písmu, proto kompozice stran působí celkově spíše vertikálně. V druhé polovině 20. století se v zemi rozšířilo i písmo uspořádané horizontálně, kterého jiné literární žánry dnes běžně užívají, ale cit pro vertikální výtvarnou kompozici v Japoncích zůstal natolik silný, že v *manze* ke změnám nijak nedošlo⁷.

V *manze* se objevují vizuální lyrické pasáže, monology hrdinů, které nahrazují úlohu vypravěče. Vnitřní pochody a detailně vykreslené scenérie přibližují vnitřní rozpoložení hlavních hrdinů, na Západě upřednostňovaná epika a dialogy mohou být oslabeny. Barevné

⁵ ITO, Kinko. *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*. s. 458.

⁶ V případě beletrie jsou knihy ještě menší, velikost se pohybuje kolem formátu A6 a na hřbetu jsou předem natištěné signatury dle jednotné japonské knihovní normy.

⁷ Zajímavé je, že ačkoliv jiný východoasijský komiks (korejská *manhwa* či čínská *manhua*) stylisticky velmi připomíná japonskou *mangu* a primárně z ní vychází, čtou se horizontálně zleva doprava.

bývají pouze obaly, komiks je černobílý. K vyjádření dramatičnosti se používá jiných vizuálních prostředků, viz následující kapitoly.

Jak již bylo nastíněno na začátku, s rozšířením televizního vysílání od roku 1950⁸ se vytvořilo nové médium, do kterého bylo možné proniknout i s *mangou*. S ním však logicky přichází nové rozměry: barva, zvuk a pohyb, který mohl výrobu velice zkomplikovat a prodražit. Tvůrci tedy začali upřednostňovat zvuk před pohybem a namísto propracované animace, která bavila Západ, se soustředili na herecké výkony dabérů – ostatně minimalistický pohyb závislý na fantazii diváka a pro cizince nezvyklý hlasový projev jsou pro tradiční japonské divadlo typické.

Větší pozornost na audiální stránku upozadila animaci jako takovou, pohyb není v mainstreamovém *anime* hlavním nositelem informace. De facto se komiks stal storyboardem k animovanému zpracování do té míry, že některé scény z *mangy* jsou totožné. Lze tedy říci, že potenciál animace jako média zde nebývá plně využit.

I z toho důvodu časem vznikaly výrazové zkratky nesoucí konkrétní významy, které navzdory omezené snímkové frekvenci umožňují divákovi pochopit kontext konkrétní situace. Do jisté míry mohou pomoci dabérovi s vyjádřením emocí, zároveň však téma odlehčují, proto se v seriálech se závažnými tématy téměř neobjevují – ty jsou pojaty spíše v duchu filmového dramatu.

1.1.1 Základní vizuální znaky anime/manga stylu

Po bližším zkoumání estetické stránky *anime* si lze všimnout tří základních atributů, která jsou pro něj typická. Základním stavebním kamenem scény jsou realistická statická prostředí v kontrastu se stylizovanou plošně působící postavou. Míra realističnosti záleží na typu snímku, avšak ještě před rokem 2010 pozadí průměrné kvality malovali absolventi klasických uměleckých oborů, proto působí velice esteticky. Tato tvůrčí skupina odolávala digitalizaci poměrně krátce, jelikož počítače umožnily výrazné urychlení pracovního procesu a snížení nákladů animačního procesu. Dnes si ruční malbu mohou dovolit pouze renomovaní režiséři a v *anime* se využívají možnosti 3D modelů scén, přesto vizuálně mnohdy stále připomínají malovaná pozadí.

Naopak postavy se stejně jako ve starších snímcích od studia *Disney* kreslily na ultrafán. Svého času běžné stínování dvěma odstíny se v Japonsku překvapivě udržuje

⁸ The Evolution of TV: A Brief History of TV Technology in Japan.

dodnes, čímž vyvstává otázka, proč se v zemi i přes uchýlení k počítačům nenahradila původní 2D animace za 3D, jako se tomu děje jinde ve světě. Odpovědí se nabízí několik: na Západě 3D animace představuje za jistých podmínek redukci množství práce a nákladů, zatímco japonští animátoři jsou placeni za jednotlivé fáze a to velmi málo (v přepočtu necelých 40 Kč/snímek⁹). Dle serveru *Heikinenshu* průměrný plat animátora zdaleka nepřesahuje v přepočtu 20 000 korun¹⁰, někteří nedosáhnou ani na částku 13 tisíc měsíčně, což nepředstavuje pro studia velké finanční zatížení. Eric Margolis tuto situaci označil za „anime’s slave labour problem“, tedy „problematika otrocké práce v anime“¹¹ a poukazuje na to, že dokud se nezmění celý systém financování studií, není možný obrat k lepším pracovním podmínkám animátorů.

Dalším možným důvodem k přetrvávání u dvourozměrné animace je tradice. Japonská kultura a společnost i přes výrazný technologický posun zůstává až překvapivě konzervativní, což se odráží i v *anime*. V devadesátých letech minulého století se CGI používalo jako technické pomůcky při rozpohybování tak, aby jeho využití nebylo na první pohled zřejmé (např. zanechaná černá kontura, plochost postavy), během let jeho míra užití stále roste a již se ve snímcích plně přiznává: příkladem mohou být seriály jako *Adžin* (Hiroaki Andó, 2016) a *Hóseki no kuni* (Takahiko Kjógoku, 2017). V *Adžinovi* dochází k potlačení kontury, v *Hóseki no kuni* již chybí úplně. Přestože se CGI užívá stále častěji a v budoucích letech pravděpodobně definitivně vytěsni ruční kresbu, dvourozměrný vizuální efekt u postav v *anime* převažuje a příliš se ve vývoji neposunul, jako tomu bylo třeba v případě studia *Walta Disneye*.

Dalším výrazným znakem *anime* je stylizovaná anatomie postav. Ta se samozřejmě liší dle autora, ale nejčastěji se objevující styl kresby vychází z předpokladu, že se nesnaží zobrazovat skutečnost, nýbrž vyjadřuje ideální postavy dle asijských měřítek. Postavy bývají pohublé, s nepřirozeně dlouhými končetinami a s bledou pokožkou, která ve feudálním Japonsku značila bohatství a příslušnost k významnému rodu.

U mainstreamových *anime* si lze všimnout také velice zajímavého faktu: ze stylizace postav nelze určit rasovou příslušnost, tento jev se v pop-kultuře označuje jako *mukokuseki*. Podle Andrewa Dormana se tento styl vyvinul během posledních let, kdy čím dál větší globalizace a s ní spojené rasové a kulturní otázky tvůrcům umožňují obracet se na

⁹ MARGOLIS, Eric. The dark side of Japan’s anime industry.

¹⁰ アニメーターの年収を詳しく解説！. Heikinnenshu.

¹¹ MARGOLIS, Eric. The Dark Side of Japan’s Anime Industry.

zahraniční trh. „Dejaponizací“ rysů se tak otevírají možnosti velké škály pseudoevropských kultur a dalších světů, do kterých lze děj zasadit¹². Nejde zde pouze o vizuální stránku, ale snaží se o oproštění tradičních japonských znaků obecně. Podobné stírání rysů dochází i u postav, kterým nelze jednoznačně určit pohlaví. Nemusí se nutně jednat o odezvu na hnutí za práva sexuálních menšin LGBTQ+, tyto skupiny byly do jisté míry společensky přijímány již v období *Edo*¹³. Přesto tento jev nebyl ještě v odborné literatuře pojmenován.

U dívčích postav se autoři zaměřují zvláště na oči: ne tolik velikostí vůči obličejí, jak by se možná nabízelo, ale detailní kresbou, jelikož právě na nich spočívá významná část vyjadřování emocí, viz následující kapitolu. Poměr velikosti očí ku obličejí je při definici *anime* čím dál méně relevantní. Sice zde hraje velkou roli společenský fenomén *kawaii* (v překladu roztomilost), rysy postav z mainstreamových seriálů spíše vycházejí z anatomie kočky, ale tento trend se po přechodu na 3D technologii rozšířil již i do animace západní: např. studio *Walta Disneye* nebo *DreamWorks*, viz porovnání na obrázku 1. Stylizace mužských postav záleží na cílové skupině diváků. Výraznější stylizace, *fan-servis* a význam tzv. „V linie“ (v Asii atraktivního tvaru spodní čelisti) roste ve snímcích pro mladé dívky s cílem získat co nejvíce diváček.



Obr. 1: Porovnání profilu kočky, tváře ve stylu amerických studií a anime postavy.

Krom typické zdeformované anatomie k *anime* neodmyslitelně patří i excentrické účesy všemožných barev. Je nutné si uvědomit, že pro Japonce, kteří mají pouze tmavé vlasy, jakákoliv jiná barva znamená výstřednost. Proto vnímají blond vlasy stejně nepřirozeně jako modré. Vlasy v *anime* člověka mají zaujmout natolik, aby si postavu lépe zapamatoval, stejný cíl má i netradiční oděv postavy. Na stejném principu fungují místní reklamy, jejichž někdy až kuriózní zpracování v současnosti baví na sociálních sítích.

Animace je třetím poznávacím znakem *anime*. Jak již bylo zmíněno výše, *anime* vychází přímo z *mangy*, proto pohyb není hlavním nositelem informace o hře. Seriály se

¹² DORMAN, Andrew. Paradoxical Japaneseness: Cultural Representation in 21st Century Japanese Cinema. s. 40.

¹³ Cartographies of Desire: Male-male Sexuality in Japanese Discourse, 1600-1950, str. 119

animují převážně 12 snímků za vteřinu, přitom zůstávají statická pozadí i celé postavy. Pohyb postav zde simuluje častý pohyb „kamerou“. Je nutné si uvědomit, že s rostoucí poptávkou se po studiích vyžaduje vysoká efektivita, proto se *anime* dabuje, až když je animace hotová. Tato časově méně náročná metoda však přináší značnou nevýhodu – nelze předem správně načasovat ústa. Ta jsou proto animována pomocí několika stále se opakujících klíčových fází, což ve výsledku působí strnule a nepřirozeně.

Aplikujeme-li na *anime* obecně přijímaných dvanáct principů animace podle O. Johnstona a F. Thomase, zjistíme, že ne vždy platí pravidla předvídání a přehánění pohybu. První ze zmíněných bodů může chybět při animaci bojových scén vycházejících z tradičních východních bojových umění, kde je cílem přelstít nepřítele minimalizováním protipohybu, nebo obecně v situacích, které mají diváka překvapit. Na druhou stranu *anime* je (zvláště v komediálních snímcích) bohaté na přehánění, které divákovi přibližuje charakter postavy a její emoční rozpoložení, vyjadřuje se však vizuálně zcela jinak, než jak autoři knihy měli na mysli, jelikož se výsledku nedosahuje pomocí animace.

1.1.2 Vyjadřování emocí

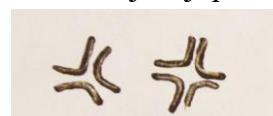
Oproštěním od vykreslených detailů se zásadně zjednodušil resp. urychlil tvůrčí proces, zároveň však vznikla potřeba zkratk, které umožňují divákovi pochopit a přiblížit charakter postavy. Lze je rozdělit do tří základních kategorií: výrazy obličeje, které se dnes také používají jako tzv. *emodži* (v japonštině doslova „piktogramy“), vyjádření tělem, kdy pohyb, póza či změna tvaru značí konkrétní rozpoložení postavy, a reakce vnější s tělem zcela nesouvisející. Všechny změny jsou pouze dočasné a trvají maximálně několik vteřin.

V případě obličejových změn se lze setkat s velkým množstvím variant. Pro *anime* typická šrafura odkazuje na původ v komiksu, přesto oproti němu získala širší možnosti vyjádření díky barvám. Červené šrafování se často objevuje na líčkách; zdůrazňuje stud, vzrušení nebo roztomilost postavy. Studené odstíny modré či fialové barvy na čele mohou vyjadřovat depresivní pesimistické myšlenkové pochody. Jde o výsledek snahy zvýšit dramatickosti situace pomocí prohloubení stínů, podobně jako je tomu ve výtvarném umění. Nejvýraznější černou šrafuru animátoři používají v epických scénách v ich-formě, přičemž ostatní postavy ji nutně za epickou považovat nemusí. Někdy dochází i ke změně stylizace *manga* do tzv. *gekiga* – stylu ósacké komiksové větve odmítající příliš odlehčený kresebný i vypravěčský styl *mangy*. Kresba je realisticky detailní a v tomto kontextu zdůrazňuje sebevědomí, případně může značit rostoucí odhodlání, ne zřídka s ironickým nádechem či

parodizací *gekigy*, postava se tedy „bere příliš vážně“. Tento typický styl šrafury postav se v jiné mainstreamové animaci neobjevuje a tvoří jeden z hlavních pilířů vizuální stránky *anime*.

Pokud se postava dostává do překerní situace, objevuje se na čele kapička potu. Snadnou formou ukazuje divákovi upřímné pocity postavy, přestože se navenek usmívá, ostatní přetvářku nemusí zaznamenat. Tento výraz se rozšířil do té míry, že byl v roce 2010 přidán do databáze Unicode 6.0 a v současné době míra užití usměvavého *emodži* s kapkou potu na čele roste takřka exponenciálně¹⁴.

Mezi další z obdobných znaků s komediálním podtextem, které se objevují převážně na čele, patří „křížek“ nebo „trojúhelník“, viz obrázek 2.



Obr.2: Podoba stylizované naběhlé žíly v manga stylu.

Vznikly stylizací vystupujících žil na spánku, vyjadřují tedy náhlé, rozzlobení postavy, míru rozčilení lze znázornit větším množstvím znaků. Oba výše jmenované symboly se objevují maximálně na pár sekund a nemusí se nutně nacházet v souvislosti s obličejem. S výraznější stylizací a komediálním vyzněním jej mohou částečně či úplně opustit. Nermalou roli zde hraje i úhel „kamery“; v případě záběru zabírajícího záda nebo jinou část rozčilené postavy se mohou znaky objevit i na nich (např. na temeni či ruce), tedy k pochopení reakce není nezbytný stříh. V některých případech lze dokonce najít i reakce personifikovaných neživých předmětů.

Zásadní roli ve vyjadřování emocí v *anime* a *manze* hrají oči a jejich změny. V průběhu let se stylizace vyvíjela, přesto se ustálily vizuální znaky, které pomáhají dabérům vyjádřit správné emoce. Oči prochází zásadními změnami dle subjektivního vnímání situací jednotlivých postav. Když je třeba vyjádřit smutek, kresba očí se zjednoduší a na vnějších koutcích se může objevit slza. Zvětší se podíl odlesků na duhovce nebo obrys ztratí konstantní tvar a může se neurčitě vlnit na obličejí v případě, když se chýlí k pláči. To vše následně může vyústit v proudy slz tryskajících z očí jako v obrázku 3.



Obr. 3: Příklad vyjádření usedavého pláče. Slzy většinou nepřekrývají překážky v obličejí, aby byl jasně vidět výraz.

¹⁴ Grinning Face with Sweat. Emojipedia.

Emoce se také mohou vyjádřit změnou velikosti panenky nebo jejím zmizením; záleží na síle prožívání (čím silnější, tím jsou panenky menší) a daném kontextu. V komediálních snímcích mohou z očí zůstat pouze bílé kroužky nebo černé tečky, viz obrázek 4, což značí zmatenost, údiv z nastalé situace. V případě vážných scén se bezvědomí vyjadřuje prázdnými očima, ke změně tvaru však nedochází. Oči také mohou vizuálně znázorňovat ztrátu života, životní vůle nebo když je mysl postavy ovládána vnějšími silami. Tehdy mizí panenky s odlesky a zůstanou jen matné duhovky, čímž autoři docílí mrtvolného dojmu. Oči mohou ve stínu vlasů zmizet úplně, poukazuje to na temný moment vnitřního rozpoložení jako předzvěst hrozné události, zklamání nebo vzpomínka na traumatickou událost.



Obr. 4: Reakce postavy na překvapivou negativní zprávu nebo obavy.

Tělem je možné vyjádřit šok, kdy postava zkamení nebo symbolicky ztratí barvu a její obrysy zhrubnou. Může být doprovázena zvukem rozbíjeného skla či jinou ranou, v jemnějším případě případně zvukem větru umocněný padajícím sněhem. Předchází jí zpravidla pro jedince zraňující zpráva a cítí se tak osaměle. Podobný ale silnější význam šoku nese i upadnutí postavy na zem, kdy jsou vidět pouze její nohy v křeči. Zkamenění i omdlení jsou změny velmi rychlé, spíše řešené stříhem pro zdůraznění pocitu. Tyto změny pochopí rychle i diváci neznalí *anime*, jelikož se jedná o doslovné vyjádření původně obrazně vnímaného citu.

V situacích, kdy má postava silnou potřebu něco říci, ale není v záběru, může do něj skočit v podobě miniaturní. Jelikož se jedná o čistě komediální prvek, může si dovolit větší míru stylizace (např. do *čibi* formy). Její replika musí být velmi krátká a rychlá. Většinou vytváří pointu situace, proto bezprostředně následuje stříh nebo změna tématu. Na vskakující postavy neplatí pravidla perspektivy, jsou pouze výrazně menší než ty, na které se původně záběr soustředil, aby případně nepřekryly obraz.

Anime postava může získat zvířecí či rostlinné znaky (částečně i celkově) jako zdůraznění jejího charakteristického chování na základě nějaké podobnosti. Nejčastěji se mění na kočky, psy nebo houby. Kočičí rysy (ústa, uši, ocas) získávají, pokud se snaží působit roztomile až submisivně, na druhou stranu se hlavní hrdina seriálu *Gravitation* (Bob Širohata, 2000) přemění v prskající kočku poté, co mu oznámí nepříznivou zprávu. Psí forma zdůrazňuje věrnost a poslušnost. Pro západního diváka netypické jsou depresivní stavy znázorněné houbami, které rostou na hlavě či celé postavě. Postava je obklopena tmavou šrafurou, tedy temným prostředím, kde houby rostou.

V neposlední řadě se v *anime* objevují emoční vyjádření pomocí okolního prostředí. Opírají se o japonskou kulturu, předsudky a jazyk. Japonci uctívají kult předků a jsou velmi pověřiví. Proto je možné se v animovaných snímcích setkat s expresivním vyjádřením pomocí duchů. Pokud vyjde z úst postavy duch, s nadsázkou se jedná o obrazné vyjádření vůle zemřít, stejně jako je tomu v případě českého „vypouštění duše“ v psychicky nebo fyzicky náročných situacích. Jelikož vychází z úst, bývá zjednodušován na tvar prázdné komiksové bubliny. Někdy může obsahovat text s dabovanou onomatopoiou¹⁵. V případě viditelné úlevy se však nejedná o ducha, nýbrž obrazné „vypuštění páry“ po napjaté situaci ve tvaru podobný houbě, viz obrázek 5.



Obr. 5: Výraz postavy, která si oddychla. Bublina je animovaná pouze posunem.

Během psychicky napjatých scén se kolem postav může objevit aura různých odstínů vycházejících z japonského vnímání barev. Obecně se za dobré dají považovat odstíny teplé: červená přes oranžovou až do pastelových barev, které symbolizují kladnou sílu. Chladné barvy jako modrá, temně fialová, studené odstíny červené nebo černá se objevují u záporných postav s nadpřirozenou silou, např. démonů, nebo u vznětlivých povah. Aura může být zobrazena pouze v pozadí postavy, kolem ní nebo se může pohybovat jako tmavé alter ego, které vychází z postavy, aby zastrašilo ostatní.

Jedním z nejzajímavějších vyjádření emocí zcela mimo tělo se stala role vrány. Objevuje se bezprostředně poté, co se postava nebo situace ukáže jako hloupá, a její krákorání zní „*aho*“, čímž pejorativně označuje postavu hlupákem. Tyto scény se opírají o ústní lidovou slovesnost. V přísloví „*Gonbei ga tane makja karasu ga hodžikuru.*“ (česky „Co Gonbei zaseje, vrána sezobe.“) Gonbei představuje obecného či bezejmenného člověka, v českém prostředí se užívá např. Jan Novák na vzorech formulářů nebo Pepík. Vrána, tradičně vystupující jako chytré zvíře, v tomto případě Gonbeie přelstí. Prísloví označuje marnou snahu či práci, v případě *anime* se jedná pouze o přenesení repliky postavy na „náhodně“ letícího ptáka.

Některé scény mění stříhem celá pozadí. Častěji se objevují v komediálních žánrech obvykle během situací, kterým dané osoby dávají určitou váhu. Změnou prostředí animátoři umocňují prožívání postavy, např. chlapec obklopený růžemi chce tímto vyjádřit své

¹⁵ Japonština je bohatá na citoslovce zvukomalebně napodobující zvuky, tzv. onomatopoeie. V případě komiksové bubliny může jít třeba o nápis „hé“, který má napodobovat zvuk pomyslného úniku bubliny z postavy. I v západním komiksu jsou citoslovce výrazným vyjadřovacím prostředkem, nemají však takovou stylistickou váhu jako v japonštině, kde mohou zcela nahradit sloveso.

sebevědomí v romantických záležitostech, bublinky v pastelových barvách navozují u diváka nostalgickou náladu podobně jako v seriálu *Soul Eater* (Takuja Igarashi, 2008), ve kterém dva přátelé láskyplně padli druhému do náruče s bublinami v pozadí a parodovali tak klišé z romantických filmů.

Vyjadřování emocí lze také vnímat z literárního hlediska. Změna se nemusí týkat pouze pozadí, lze se stříhem přesunout do scény subjektivního přirovnání na základě vnitřní podobnosti – metonymie. V romantickém snímku *Lovely Complex* (Konosuke Uda, 2007) postava svým výrokem raní hrdost hlavního hrdiny Ótaniho a náhle je divák stříhem přenesen na moře, kde dojde k odstřelení lodi s Ótaniho hlavou. Následně se scéna opět rychle vrací k původnímu rozhovoru.

Krom metonymie se jednou z nejznámějších zkratek stala metafora, konkrétně krvácení z nosu, které je jako jedno z mála spojován s konkrétním autorem. První grafické ztvárnění se připisuje kreslíři Jasudžimu Taniokovi, který údajně poprvé ve své manze *Jasudži no mettameta gaki dó kóza* nakreslil chlapce krvácejícího z nosu v situaci s erotickým kontextem. Nepřímo tak vyjádřil sexuální vzrušení postavy a pomyslnou ejakulaci¹⁶.

Nejsilnějším znakem *anime* se však stala nadsázka. Hyperbola se v literárním slova smyslu přenesla do japonských animovaných snímků a stala se jedním z hlavních vizuálních prostředků převážně komediálních snímků. I ona slouží k subjektivnímu vyjádření vnímání situace. Jako příklad lze uvést hlavního hrdinu seriálu *Bokusacu tenši Dokuročan* (Cutomu Mizušima, 2005), který se opakovaně stává obětí vražd a opětovného oživení andělem Dokuro. Celý seriál je postaven na brutálních útocích nejednou končících nereálnými proudy krve, což má spíše podtrhovat bezmocnost hrdiny, který nechápe důvod takového jednání, než že by šlo o pouhé zachycení skutečnosti. Za jednu z nejikoničtějších hyperbol lze označit opakující se závěrečnou scénu Raketáků ze série *Pokemon* (Kunihiko Jujama, 1997), kdy jsou po neúspěšném boji vyhozeni do oblak tak vysoko, že s posledním blýsknutím zmizí v nedohlednu.

S hyperbolami se však lze setkat i v nekomiálních žánrech, a to v dobrodružných titulech pro chlapce, tzv. *šónen*. Zvyšují akčnost scén: kráter při dopadu symbolizuje nadlidskou sílu hrdiny, téměř vodorovný sklon trupu při útoku vizuálně umocňuje rychlost

¹⁶ ASHCRAFT, Brian. Anime's Bloody Nose Trope Isn't Backed by Science.

a odhodlání k boji, čímž na vážnosti situace nijak neubírá. S tímto druhem nadsázky se setkáváme i v západních eposech, pohádkách nebo ve snímcích se superhrdinskou tematikou.

Toto jsou jen některé ze zkratk, které nejen díky omezené animaci vznikly jako náhrada za princip přehánění a lze se s nimi běžně v *anime* setkat. V posledních letech se začíná projevovat jisté přesycení *fan-servisem* a vznikají alternativnější snímky vyhýbající se stereotypům nebo si naopak popularitu získávají *anime* parodující s nadhledem mainstreamovou produkcí. Úspěšné série *One Punch Man* (Šingó Nacume, 2015) a *Kill la Kill* (Hirojuki Imaiši, 2013) autoři vyhnáním hyperbol, metafor a ostatních kliše do extrému zlehčují tituly mainstreamové produkce.

Za pomyslný přechodný most mezi vyjádření emocí a jednotlivými archetypy by se dal označit fenomén *čibi*, tedy jistá forma *anime* karikatury. Slovo se v hovorové japonštině používá jako výraz pro cokoliv malé a zároveň roztomilé, často se týká mláďat, dětí, ale i drobných neživých předmětů¹⁷. V souvislosti s *anime* se ve Spojených státech rozšířilo i pod spojením „super-deformed style“, zkráceně také SD¹⁸. Postavy získávají dětské rysy, hlava je nepoměrně větší, končetiny se zkracují a zakulacují, aby se docílilo baculatého dojmu, viz obrázek 6. Mluví vysokým jemným hlasem, někdy herci napodobují dětské šišlání. Pokud se jedná o změnu stylizace dočasnou, tedy v případě výsledku vnitřního rozpoložení postavy pouze v situaci, kdy má postava působit roztomile, jedná se o *čibi* jako styl vyjádření emocí. Když je postava v této formě konstantně, lze ji již označit za archetyp.



Obr. 6: Klasická podoba *čibi* postavy. Někdy se mohou končetiny zjednodušit až na malé pahýly. Hlava je výrazně větší, může být v poměru k tělu i 1:1.

1.1.3 Archetypální charakter v *anime/manze*

Jednoduchá kresba a lehce dostupné specializované výtvarné potřeby čtenářům umožňují vlastní širokou iniciativu pro vlastní tvorbu. Archetypy vznikly kombinací odpovědi *mangaků* a animátorů na požadavky příznivců (*fan-servis*) a početné amatérské tvorbě (*fan-fiction* nebo *dódžinši*), která stylizaci přebírala z originálních děl. Díky velikému prostoru, který amatérským tvůrcům dávají pravidelné *manga* vydavatelství, se *fan-fiction*

¹⁷ Pokud by se tento výraz použil pro dospělé jedince, výraz získává pejorativní nádech; v češtině lze najít ekvivalentní mrňousek – mrňous.

¹⁸ ZHU Junyu – Applying 2D Japanese Super-Deformed Character to Traditional American Animation.

masivně rozšířila a její grafické vyjádření se tak stalo všeobecně přijímaným konsenzem. Vzniklé archetypy dnes překračují hranice *anime* a *mangy* a pronikají do společenských i kulturních vzorců.

V předešlé kapitole zmíněný archetypální *čibi* bývá zoomorfní, často se vyskytuje v komediálním kontextu ve fantasy snímcích. Bývají vázány na konkrétní osobu, kterou doprovázejí podobně jako domácí mazlíček. Mohou být do jisté míry inteligentní a v ději plní funkci komediálního uvolnění, často ani do hlavního děje nemusí zasahovat. Ikonickým *čibi* archetypem je např. Pikačů ze seriálu *Pokemon* (Kunihiko Jujama, 1997), lze je ale najít i v mnohem vážnějších *anime*: bojový stroj Tačikoma v seriálu *Kóroku kidótai – Stand Alone Complex* (známější pod názvem *Ghost in the Shell – Stand Alone Complex*, Kendži Kamijama, 2002) odlehčuje tíživou atmosféru série. V jistém smyslu by mohl být za *čibi* postavu považován i skřítek Dobby ze série o Harrym Potterovi (Chris Columbus, 2001).

Lidské archetypy se pak dají rozdělit dle pohlaví na *bišónen* – mladý krasavec a *(bi)šódžo* – (krásná) slečna. *Bišónen* – v českém prostředí vznikl slangový výraz „bišík“ – určený zvláště ženské části publika má až ženské obličejové rysy, atraktivní hlas a bývá obestřen tajemstvím. Mužnost v tradičním slova smyslu je brána spíše jako karikatura než cíl ženského zájmu. Susan J. Napier tento jev označuje jako „masculine crisis“, v překladu „krize mužnosti“¹⁹. Konkrétně lze uvést postavu Jukiho ze seriálu *Mirai nikki* (Naoto Hosoda, 2011), který je manipulativní dívkou Juno dohnán až do role boha, aniž by si to uvědomoval, ale přesto bez ní nedokáže novou funkci vykonávat.

Archetypy nejsou definovány pouze podobou jednotlivých postav; znalý divák či čtenář již podle vzezření dokáže odhadnout jejich charakterové vlastnosti. Poměrně výraznou podskupinou *bišónen* je brýlatý chlapec, japonsky někdy označován jako *megane-kun*. Ve většině případů se jedná o krátce střižené vysoké krasavce s ostrou bradou. Tento typ charakterizuje chytrého uzavřeného samotáře, je pobledlý a chová se odměřeně. Někteří autoři si jsou vědomi předvídatelnosti charakteru, proto na základě přiřazení jiných vlastností dokážou vystavět vtípnou pointu.

Nutno také zmínit problematiku zobrazení z profilu, kdy oči zakrývá stranice brýlí. V *manze* a *anime* si tvůrci pomáhají mazáním části překrývající obličej. Tento problém jednoduše vyřešil Šin'ičiró Watanabe ve snímku *Zankjó no terror* (2014) zobrazením

¹⁹ NAPIER, Susan Jolliffe. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. s. 117.

hlavního hrdiny vždy z mírného pohledu či nadhledu, aby k překrytí nikdy nedošlo a zároveň záběr zůstal realistický.

V dnešní době je Japonsko přehlčeno archetypem ideální *šódžo*. Z hlediska *anime* tento pojem označuje všechny mladé dívky, které se na první pohled mohou vizuálně lišit, v mainstreamové produkci se však jednotlivé charakteristické rysy sjednotily a pronikají až do reálného společenského života. Objevují se dva základní typy postav: roztomilá naivní dívka a silná nezávislá bojovnice. S ekonomickým růstem země ženy pod vlivem západního feminismu čím dál více pronikaly do mužských rolí a uvadl zájem o muže zaměstnaných ve firmách, tzv. *sarariiman*. Schad-Seifert tyto svobodné pracující muže označuje za „*čúto hanpa*“ (v překladu „na půl cesty“) a odkazuje se na odbornou studii *Asahi Shimbun AERA*, která uvádí, že už v roce 1995 bylo těchto mužů ve věku 30-34 let 37 %, mezi 35 a 39 roky 23 % a v případě 40letých a více 16 %²⁰. Pro tyto muže, kteří nemají perspektivní vztah, může být ideální submisivní *šódžo* jistou formou úniku ze samoty. Obliba produktů s touto tematikou je vysoká a stal se z ní téměř všudypřítomný kult.

Co se týče anatomie, *šódžo* jsou drobné postavy s jemným obličejem, vysoko posazeným hlasem a běhají nepřírozeně kolíbavým krokem pro umocnění roztomilosti. Zvláště důležitou roli má *šódžo* ve školní uniformě se skládanou sukni, symbolizuje mládí v rozkvětu. Nicméně její charakter bývá poněkud plochý, v podstatě převzala vlastnosti hodnotné pro muže: roztomilá dívka, která nenudí a zároveň se o něj dokáže postarat²¹.

Pod vlivem feministických hnutí se začal měnit status ženy a vyvíjela se silná soběstačná dívčí postava. Za jednu z prvních silných dívčích postav lze považovat hrdinku ze seriálu *Mahócukai Sally* (Tošio Kacuta, 1966), tzv. typ *mahó šódžo* (malá čarodějka). Koncept silné čarodějky si rychle získal dívčí srdce a další zpracování na toto téma nedalo dlouho čekat, např. Tezukova *Mahócukai Chappy* (1972) nebo později velmi populární *Bišódžo senši Sailor Moon* (Džun'iči Sató, 1992).

V 21. století se *mahó šódžo* zvolna přeorientovala na mužskou část publika. *Anime Mahó šójo Madoka Magika* (Jukihiro Miyamoto, 2011) dnes patří mezi nejoblíbenější série v Japonsku vůbec²². Psychedelickými surrealistickými scénami a tíživou atmosférou se dají

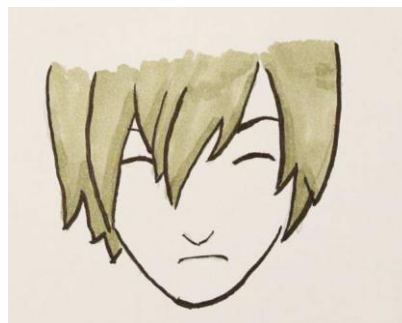
²⁰ SCHAD-SEIFERT, Annette. Samurai and Sarariiman: The Discourse of Masculinity in Modern Japan. s. 207.

²¹ SCHAD-SEIFERT, Annette. Samurai and Sarariiman: The Discourse of Masculinity in Modern Japan.. s. 209.

²² CHAPMAN, Paul. „Best Anime 100“ Results Revealed for NHK's „Nippon Anime 100“.

více srovnávat s hranými psychologickými thrillery než s dobrodružnými peripetemi dřívějších hrdinek.

Jedinečnou postavu s mnohasetletou tradicí – v tomto případě se může jednat o muže i ženu – ztvárňuje archetyp s liščími rysy, tzv. *kicune-gao(-bidžin)* ²³. Má protáhlý obličej s úzkýma očima, špičatým nosem a bradou jako na obrázku 7. Lišky představují jedno z nejčastěji zobrazovaných zvířat v náboženské ikonografii, lze se s nimi setkat prakticky ve všech buddhistických chrámech. V *anime* a *manze* postavy takových rysů jsou podobně jako lišky bystrí a někdy vypočítaví, divák od nich může očekávat zásadní vliv na děj, jelikož liška se v mytologii přeměňuje do lidské formy a nějakým (někdy až tragickým) způsobem zasahuje do života lidí.



Obr. 7: *Kicune-gao*, neboli liščí tvář. Zde hodně záleží na stylizaci autora, nemusí mít rysy tak jasné zvířecí, ale výrazný zůstává tvar čelisti a špičatý nos.

1.2. Rovina psychologicko-sociální

Jedním z důležitých aspektů dramatické, literární a filmové tvorby obecně je hloubka charakterů postav. Čím věrohodněji jsou vyjádřené, tím lépe se do nich čtenáři či diváci vžijí a prohlubuje se tak prožívání a pochopení příběhu. Po důkladnější analýze japonského *anime* lze vypíchnout rozdílný přístup ke třem tématům, než je tomu u západní produkce: role hrdiny v tradičním slova smyslu a jeho vztah ke smrti, metamorfóza a společenská stigmata.

Téma hrdinství je součástí nejstarších dochovaných literárních děl Japonsko nevyjímaje. Nejstarší nalezené texty *Kodžiki* (datováno 712 n. l.) a *Nihonšoki* (720 n. l.) ²⁴ obsahují hrdinské eposy, které popisují život a činy velkých aristokratů a císařské dynastie, jmenovitě např. vítězné tažení císaře Džinmua a sjednocení Japonska. Svými nadpřirozenými vlastnostmi a stylizací připomínají hrdiny z eposů evropských, přestože styl písemného projevu je velmi věcný a popisný.

Kritickým okamžikem ve změně vnímání hrdinství nebylo ani tak násilné otevření japonských hranic v období *Meidži* jako následné světové války, a to především kapitulace Japonska v roce 1945 a události s tím související. Do té doby božstvy požehnaná země přečkala všechny strasti, ale ve chvíli, kdy císař Šówa, zároveň nejvyšší představitel

²³ NOZAKI, Kiyoshi. Kitsuné. *Japan's Fox of Mystery, Romance and Humor*. s. 206.

²⁴ FIALA, Karel, překl. *Kodžiki Kronika dávného Japonska*. s. 17.

šintoistického náboženství, osobně rozhlasem oznámil kapitulaci státu, v jedné chvíli přišla země o kult „Božího syna“ a zároveň i o svou národní hrdost, když se muselo podrobit americké okupaci. Jednou z největších ran se stal článek 9 nové ústavy sepsané pod dohledem generála Douglase MacArthura, který odebírá právo držení zbraní a na vojenskou sílu: „Japonský národ ... se navždy zřiká války jako svrchovaného práva národa a hrozby nebo využití síly jako prostředku řešení mezinárodních sporů.“²⁵

Tato událost přeměnila pohled Japonců na svou národní identitu, museli se vyrovnat s novou rolí. S přicházejícími západními společenskými normami postava neohroženého bojovníka za císaře vychladla a unavení lidé měli potřebu se bavit, proto v té době začaly vznikat první dobrodružné *mangy*. Téma války se v uměleckých odvětvích a médiích přestalo objevovat v souvislosti s cenzurou.

Po odzbrojení Japonska se stát začal intenzivně soustředit na růst ekonomiky. Anette Schad-Seifert ve svém článku uvádí tento obrat jako hlavní důvod změny pojetí hrdinství. Současně také zmiňuje, že ve snaze finančně zajistit svou rodinu ale mnozí sociologové vidí paralelu mezi vojenským systémem a bezmeznou oddaností zaměstnance firmě jako výsledek snahy zachování pocitu mužnosti²⁶. Přesto je v současnosti tato role považována za známku slabosti a mnozí mladí lidé hledají nové alternativní možnosti obživy.

Tyto zásadní změny mají částečný vliv i v *anime* průmyslu. Při bližším zkoumání nejúspěšnějších snímků posledních dekád zjistíme, že převažuje pojetí hrdiny jako oběti v nedobrovolné krajní situaci: série *Šingeki no kjožin* (Tecuró Araki, 2013), *Sword Art Online* (Tomohiko Itó, 2012) nebo na sebe navazující *Naruto* (Hajato Date, 2002) a *Naruto Šippúden* (Hajato Date, 2007) a mnoho dalších, ve všech případech se hlavní hrdinové nedobrovolně střetávají s vnějšími či vnitřními silami, které přináší zoufalství a destrukci. V sériích *Naruto* a *Naruto Šippúden* se tento motiv objevuje hned ve dvou rovinách: první série se soustředí hlavně na vnitřní boj s démonem, kterého se učí ovládnout, a zároveň s okolím, jež ho odmítá přijmout. Ve druhé se hrdina střetne se silami z dávné minulosti, aby nakonec mohl své problémy vyřešit a našel si vlastní místo ve společnosti. Zásadní roli v tomto pojetí slabého hrdiny sehrál ale již mnohem starší snímek *Šinseiki Evangelion* (Hideaki Anno, 1995), který poprvé vyobrazil hlavní postavu jako labilního nespolehlivého jedince a ovlivnil tak současné autory. V souvislosti s hrdinstvím je nutné také zmínit kulturní rozdíl ve vnímání smrti. Zatímco v západní kultuře postavené na křesťanských

²⁵ MASON, Richard, CAIGER, John. Dějiny Japonska s. 356.

²⁶ SCHAD-SEIFERT Samurai and Sarariman. *The Discourse of Masculinity in Modern Japan*. s. 206.

hodnotách je smrt vlastní rukou hříchem, v Japonsku byla vždy vnímána jako lepší řešení než zůstat zahanben, zároveň je vnímána jako přirozená součást života, proto Japonci nemají tak silnou potřebu bránit dítěti v seznamování s touto skutečností, proto se smrt objevuje i ve snímcích určených pro mladší generace.

S identitou hrdiny velice úzce souvisí metamorfóza. Na západě populární přeměna obyčejného chlapce, který se stane hrdinou, se i v Japonsku těší veliké oblibě, ale i tady je pojetí změny rozdílné. Zatímco v americké tvorbě se nabytí určitého druhu schopností stává jakýmsi prostředkem k získání vyššího postavení ve společnosti (případně i partnera, partnerky), pro běžné lidi se rychle stává kladným či záporným vzorem a samotným hrdinou je přeměna brána převážně pozitivně, v japonské produkci se výrazněji prosazuje proměna vnitřní. Susan J. Napier se ve své knize zabývá jednou z nejkultovnějších metamorfóz v dějinách *anime* z filmu *Akira* (Kacuhiro Ótomo, 1988), během které Tecuo ztratí kontrolu nad svým tělem: „Tetsuo’s metamorphosis is both a literal and symbolic one: from ordinary human boy to monstrous creature to, perhaps, a new universe; in other words, from impotence to total power.²⁷“, tedy „Tecuoova proměna je dvojitá, literární a symbolická. Z obyčejného chlapce do monstrózního stvoření až možná do nového vesmíru; jinými slovy ze slabého do bezmezné síly.“

Změna je brána spíše negativně, hrdina mívá problematické přijetí nové identity a role. V krajních případech se považuje za jedince bez nároku na návrat do normálního života a společnost jej pro jinakost zavrhne. Příkladem může být postava Kanekiho, hrdina úspěšného seriálu *Tokyo Ghoul* (Morita Šóhei, 2014). Tvůrci věnovali téměř dva celé díly jeho intenzivním vnitřním myšlenkovým pochodům během boje s vlastním hladem po lidském masu, což dokazuje váhu, kterou této scéně autoři přikládají. Hrdina nakonec nejen dospěje k přijetí fyzického těla, ale vrcholem přeměny se stane – podobně jako u Tecua – až metamorfóza vnitřní: přetrhává všechny vazby na dosavadní život a oprošťuje se od své fyzické schránky. V západní filmové adaptaci komiksu tak komplexní přeměny s problematickou identitou a sebezpřijetím nacházíme již méně.

Vnitřní proměnou neprochází pouze hrdina, v *anime* možná ještě zásadnější roli hraje vývoj postavy záporné. Bojové scény dobrodružných seriálů paradoxně slouží více k rozhovoru mezi účastníky boje. V těchto chvílích dochází ke zcela zásadnímu otevření protivníka, který vysvětluje svůj postoj a důvody svého jednání. Divák se tak seznamuje s

²⁷ NAPIER, Susan. *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle*. str. 44.

minulostí záporného hrdiny a musí čelit výraznému zvážení vlastních hodnot. Zářným příkladem je svého času velice populární seriál *Death Note* (Tecuró Araki, 2006), kdy z pohledu protagonisty, sériového vraha, je zabíjení zločinců záslužná činnost lidstvu. Společnost (včetně diváků) se tak rozdělí na ty, kteří jeho jednání schvalují, a fanoušky antagonisty, kteří si přejí vrahovo dopadení.

Tyto mnohdy zdlouhavé pasáže s etickými dilematy možná zdržují v plynutí děje, ale divákovi je tak umožněno hlubší prožívání až empatie s mnoha různorodými postavami, které se v seriálech objevují. Taková stírání hranic mezi dobrem a zlem v *anime* nejsou výjimečná, ba naopak díky plasticitě jednotlivých postav se stává pro diváka velice atraktivní.

Ve fantasy a sci-fi seriálech pro mladší diváky má přeměna trochu jiný účel než přiblížit psychický stav jedince. Zde dochází k metamorfóze vnější a má docílit stejného efektu jako u zvířat – ukázat sílu a případně zastrašit nepřítele, nejlépe s doprovodným zvoláním. Diváka má ale za úkol především bavit. Ve starších snímcích se jedná o nejkvalitnější a nejkompexnější animace v sériích, jelikož se v epizodách poměrně často opakují. I zde je ale důležitá nadsázka, se kterou je nutné tyto snímky shlížet. V obou případech však přeměna posouvá hranice možností tvůrců a stala se zásadním prohlubujícím prvkem ve vývoji charakteru postav.

Manga a *anime* nabízí společně s literaturou jediné uvolnění v jinak stále tabuizovaných tématech: společenské problémy jako sebevraždy dětí ve snímku *Colorful* (Keiichi Hara, 2010), neřešené školní šikany v *Džigoku šódžo* (Takahiro Omori, 2003) nebo psychické poruchy jako schizofrenie, deprese či dobrovolně sociálně izolovaní lidé *hikikomori* jako ve snímku *NHK ni jókoso!* (Júsuke Jamamoto, 2006).

V roce 2016 měl premiéru snímek *Koe no katači* (Naoko Jamada) od studia *Kyoto Animation* obsahující hned několik takových témat: šikanu v kombinaci s nezájmem učitele, tělesné postižení a pokus dospívajícího o sebevraždu. Filmy s takovou tematikou mají z poloviny vyhráno a v kombinaci s precizní vizuální stránkou pro toto studio typické byl v podstatě sázkou na jistotu; fakt, že se stal druhým nejvýdělečnějším filmem roku, mluví sám za sebe²⁸.

Dle japonské etiky není žádoucí veřejně hovořit o nepříjemných historických událostech, pokud stále žijí jejich pamětníci; přesto sami přeživší druhé světové války cítili potřebu sdělit své vzpomínky. A komiks resp. *anime* jim tuto možnost nabízely. Filmový

²⁸ PINEDA, Rafael Antonio. A Silent Voice Film Earns 2.1 Billion Yen, Sells 1.6 Million Tickets.

průmysl se tomuto tématu vyhýbal, teprve dva roky po skončení americké okupace roku 1954 se v kinech promítal celovečerní film *Godžira*²⁹ (Iširó Honda). Šlo vůbec o první alegorické zobrazení vzpomínek na atomové bomby shozené na Hirošimu a Nagasaki. Rok po premiéře společnost také zasáhl příběh malé Sadako Sasaki, přeživší z Hirošimy, která skládala tisíc origami jeřábů v naději, že ji uzdraví, než ve svých dvanácti letech podlehla leukémii. Po její smrti se zvedla vlna solidarity a díky školní sbírce byl o tři roky později odhalen pomník *Genbaku no ko no zó* (v překladu „pomník dětí atomové bomby“) a společně s troskami průmyslového domu českého architekta Jana Letzela se stal symbolem míru a oslavou života bez atomové zbraně³⁰. Příběh malé Sadako je dodnes úspěšně umělecky zpracováván do mnoha podob včetně *anime*.

Krom těchto událostí však nebylo běžné otevřeně hovořit o válce a jejích následcích. Bylo to dáno cenzurou během americké okupace, ale také neinformovaností a šikanou přeživších atomových výbuchů ostatními obyvateli³¹. Zásadním průlomem se mezi vizuálními médii stala až autobiografická *manga* Keidžiho Nakazawy *Hadaši no Gen* roku 1972 vydávaná v týdeníku *Shūkan Shōnen Jump*. Autor v rozhovoru pro *The Comic Journal* uvádí, že jedním z hlavních impulzů návratu k tématu války byla smrt jeho matky roku 1966, kdy podlehla leukémii³². Tento silný psychický otřes podnítil autorovu potřebu vyjádřit vzpomínky na válku způsobem, který mu byl jako *mangakovi* blízký, a stal se tak zakladatelem dokumentárního komiksového žánru, čímž komiks – do té doby v Japonsku vyhledávanou zábavu – posunul na vzdělávací médium.

Manga měla odezvu ve Spojených státech i mezi odborníky a vyvolala velkou debatu o významu válečného svědectví. Chute také uvádí, že této diskusi pomohly i předcházející silné protesty proti válce ve Vietnamu na konci 60. let, které v Japonsku opět oživily vzpomínky z války v Tichomoří³³. Nakazawa se zasadil o otevření tématu války i ve filmové tvorbě: animovaná verze prvního svazku *Hadaši no Gen* byla poprvé promítána roku 1983 (Mori Sasaki).

V době strmého ekonomického růstu země začali tvůrci animovat i jiná díla související s druhou světovou válkou, nejvýraznější se stala dvojice filmů od studia *Ghibli* *Hotaru no haka* (Isao Takahata, 1988) a *Tonari no Totoro* (Hajao Mijazaki, 1988). Zatímco

²⁹ Slovo vzniklo složením slov „gorira“ (gorila) a „kujira“ (velryba). Na Západě je známější pod názvem Godzilla.

³⁰ Sadako and the Atomic Bombing. Hiroshima Peace Memorial Museum.

³¹ GLEASON, Alan. Kenji Nakazawa Interview.

³² GLEASON, Alan. Kenji Nakazawa Interview.

³³ CHUTE, Hillary L. Disaster Drawn: Visual witness, Comics and Documentary Form. s. 112.

Takahatův snímek vychází ze stejnojmenného autobiografického románu Akijukiho Nosaky zasazeného do posledních let druhé světové války, Mijazakiho film odkazuje na válku nepřímo: děj se odehrává po válce, kdy rodina opouští Tokio a usazuje se na venkov, kde se hlavní hrdinky musí samy vyrovnat s dlouhodobou hospitalizací matky a každodenní péčí o domácnost. Vyprávěno z pohledu dítěte, žádný konkrétní důvod není uveden, protože je ani nemůže postřehnout, pouze je umožněno dospělému divákovi hádat z drobných náznaků během sledování filmu.

Kolektivní válečné jizvy se promítají i v dílech, které na první pohled s válkou nesouvisí. Je třeba si uvědomit, že bezprostředně poté vznikaly nové potřeby, které utvářely dnešní mainstreamovou produkci: znovunalezení krásy a nevinnosti v podobě kultu *šódžo* nebo etické otázky síly a moci v dílech jako *Tecuwan atomu* (Osamu Tezuka, 1963), ve kterém vědec sestrojí robota v podobě svého mrtvého syna, nebo Tezukův obdivovatel Micuteru Jokojama s *mangou Tetsudžin 28-gó* (Jonehiko Watanabe, 1963); dal tak vzniknout celému žánru *mecha*, jehož popularita je stále velká, snad protože se jejich lidští hrdinové často potýkají s etickými a psychickými problémy, odcizením od společnosti a ztrátou lidskosti jako důsledek jejich práce s roboty.

Psychické vnitřní pochody, společenské problémy, odkazy na historické události a filosofii jsou v *anime* výrazně hlubší, propracovanější než u většiny západní produkce, zároveň téma podává v eufemismech, které jsou pro diváka o něco snesitelnější. V tomto kontextu začíná být jasné, proč se stala v zemi animace tak důležitá a i přes kulturní rozdíly si získává více a více příznivců v zahraničí.

1.3.Rovina dramatická/dramaturgická

Stopáž jednotlivých epizod japonských seriálů byla převzata od západního modelu (bez reklam cca 22 až 24 min). Počet dílů jednotlivých řad bývá nejčastěji v násobcích 13, což při vysílání jednou týdně vychází na jedno čtvrtletí. Úvodní a závěrečné titulkové písně (opening a ending, zkráceně OP a ED) zabírají dohromady tři minuty celkového času, to představuje 20 min nové animace v jednom díle (pokud neobsahuje *flashbacky*).

Epizoda může být rozdělena krátkou znělkou oddělující reklamní přestávku. Dnes se již neobjevují tak často, ale stále jsou v *anime* běžnou záležitostí. Trvá pouze několik vteřin, může být statická i animovaná – ta mívá drobnou pointu. V českém vysílání by se daly přirovnat ke krátkým spotům sponzorů pořadu. Krátké video může korespondovat

s obsahem jednotlivých dílů, jako tomu bylo např. v *Kaleido Star* (Džun'iči Sató, 2003), kde podle úspěšnosti hlavní hrdinky v epizodě ovlivňuje úspěšnost *čibi* verze ve spotu.

Dramaturgové a scénáristi *anime* (v případě *mangy* editoři) dokáží velice obratně vystavět děj se silnou gradací. Při porovnání výstavby dramatu dle G. Freytaga (a) úvod, b) stoupání, c) vrchol, d) obrat a e) katastrofa³⁴) s obsahem neepizodního snímku si lze všimnout drobných odchylek. V bojových scénách se objevuje několikanásobný vrchol (katarze). Typické klišé, kdy se boj s jasným výsledkem náhle otočí díky posledním silám, které hrdina sebere ke skolení nepřítele, se stalo pro *anime* typické a může trvat až několik desítek epizod. Zatímco v západní kinematografii je možné se častěji setkat s „nesmrtelnými“ zápornými hrdiny, aby scéna byla napínavější, v Japonsku má větší váhu nevzdávající se hrdina kladný. V boji s nepřítelem opětovně selhává, přesto se neúnavně zvedá k dalšímu útoku. Tato až sebevražedná urputnost vychází z filosofie cesty bojovníka, tzv. *bušidó*. Ve chvíli, kdy by boj vzdal, ztratil by v očích mladého diváka empatie. Mnohem přijatelnější je položit smysluplně smrt než žít s hanbou. Tento přístup k boji děsil za druhé světové války americké vojáky s křesťanskými hodnotami, na druhou stranu v kinematografii bývá vděčným tématem.

Animovaný film byl Japonci od jeho počátku vnímán jako nová filmová forma, nikoliv žánr, proto je dělen nejen dle obsahu, ale také dle cílového diváka, např. snímky pro nejmenší se označuje *kodomo*, což v překladu znamená dítě, nebo *džosei* – žena atd, a podle něj pak lze předpokládat, co snímek obsahuje. Proto může dojít k nepochopení ze strany zahraničního diváka, který může považovat animaci za žánr pro děti a je následně pohoršen mírou násilí či erotiky, a tak zvláště v USA bývá snímek znehodnocen necitlivou *bowdlerizací*³⁵.

1.1.1 Audiální vyjadřování v anime

Jak již bylo v první kapitole naznačeno, zvuková stopa se stala jednou z nejdůležitějších složek *anime*, jelikož jsou mnohdy jediným „pohybem“ ve scéně. Daběři, v japonštině *seijú*, musí mít pro tuto činnost specializaci a ti úspěšní herci získávají výsadní postavení v japonském showbusinessu po boku známých tváří. Vystupují v televizních show nebo pořádají představení, kde živě dabují nebo improvizují, vydávají nahrávky audio her

³⁴ FREYTAG, Gustav. *Technika dramatu*. s.51.

³⁵ Bowdlerize. Merriam-Webster.

s oblíbenými postavami z *mang* a *anime*. Od roku 2007 bývají pravidelně vyhlašovány ceny *Seiyū Awards* za nejlepší počiny³⁶.

Jejich nezaměnitelný hlasový projev nemá přirozenou intonaci běžné mluvené japonštiny. Přehnaná výslovnost a různé zvuky napomáhající pochopit divákovi bližší kontext se v běžné mluvě nepoužívají, proto pro nejaponského diváka může *anime* či filmový dabing působit přehnaný a těžko se nahrazuje cizím jazykem. A naopak západní snímky působí v japonštině příliš „jako *anime*“. Atypický hlasový projev se v japonském divadle objevuje již po staletí: od období *Eda* jsou ve hrách *nó*, *kabuki*, a *bunraku* role vypravěčů, s příchodem němého filmu se rychle vytvořila nová profese *benši*³⁷. Jejich živý přednes během promítání obsahoval dialogy včetně odlišení hlasů jednotlivých herců a tzv. *secumei* (vysvětlení), které, jak Dym uvádí, mělo pomoci srozumitelnosti a vzdělávání Japonců o západním světě³⁸. S příchodem zvukového filmu někdejší herecké hvězdy rychle přišly o práci, a tak se řada z nich stala filmovými vypravěči³⁹, čímž připravili scénu pro budoucí *seijú*.

Úvodní a závěrečné písně (pro titulky zkrácené na 1,5 minuty) hrají v zábavním průmyslu roli „startéra“. Režirují je většinou méně známí animátoři a jelikož nezasahují do dějové linky seriálu, výsledkem jsou mnohdy velmi alternativní až surrealistické animace. Např. opening seriálu *Samurai Champloo* (Šin’ičiró Watanabe, 2004) ve stylu klasických dřevořezů režíroval Mamoru Hosoda, dnes již renomovaný filmový režisér. Hudebně nejzajímavější jsou písně z prvních dílů, s přibývajícím počtem epizod se mohou změnit, ty však zpravidla již nedosahují takových kvalit.

Co se týče samotných písní, interpreti jsou víceméně skupiny popové nebo rokové. Zřídka se jedná o harmonicky zajímavější počiny. Drží se zaběhnutých kolejí běžných pro japonskou popovou hudbu, např. oblíbená je kadence: IV.-V.-vi., IV.-V.-VI s modulací do durové tóniky na šestém stupni, někdy s přidáním průtahy na sekundě či kvartě rozvedené

³⁶ MILLER, Evan. Results of Japan's First Ever Seiyuu Awards Announced.

³⁷ DYM, Jeffrey A. *Benshi and the Introduction of Motion Pictures*. s. 530.

³⁸ Tamtéž, s. 529.

³⁹ Tamtéž, s. 520.

do durové tercie, jednoduchý notový zápis v obrázku 8.



Obr. 8: Nejjednodušší příklad kadence v C dur. Subdominanta – dominanta – VI. stupeň, subdominanta – dominanta – durový VI. stupeň. Variant je samozřejmě několik, ale vždy mají tendenci modulovat do durového VI. stupně.

Obecně lze říci, že *openingy* jsou údernější ve vyšším tempu doprovázené rychlým střihem, aby diváka oslovily. *Endingy* bývají na druhou stranu klidné.

V *anime* se objevují tvůrčí dvojice podobně jako Sergio Leone – Ennio Morricone nebo Steven Spielberg – John Williams. V současnosti nejvýraznější osobností seriálové hudby je Jóko Kanno, dvorní skladatelka Šin'ičira Watanabeho. V jejím stěžejním díle *Cowboy Bebop* (Šin'ičiró Watanabe, 1998) kombinuje více hudebních žánrů, od metalu přes jazz až po klasickou hudbu. Dokáže na žádost režisérů věrohodně napodobit jiné světové filmové skladatele, ale jinak je v jejích skladbách slyšet silný vliv Ravela, evropské duchovní a americké jazzové hudby. Např. v seriálu *Aquarion Evol* (Šódži Kawamori, 2012) složila skladbu nápadně připomínající hudbu z *Jurského parku* (Steven Spielberg, 1993) jako poctu Johnu Williamsovi odkazující tak na paralelu mezi ožvlými příšerami pravěku a ohromnými mimozemskými stroji, proti kterým je lidský tvor bezmocný. Její soundtracky se staly tak oblíbenými, že fanoušci její tvorbu vyhledávají bez ohledu na kvalitu seriálů.

Dalším celosvětově uznávaným skladatelem je Joe Hisaiši spojován se studiem *Ghibli*. Oproti Kanno není tak excentrický a flexibilní, jeho díla jsou konzervativní (často využívá rozvodu do durové tóniky podobně jako u kadence zmíněné výše) a málokdy si dovolí pro něj netypické harmonie. Výjimkou jsou jeho soundtracky k filmům zasazeným do prostředí starého Japonska: *Mononoke hime* (Hajao Mijazaki, 1997) a *Kaguja hime no monogatari* (Isao Takahata, 2013). Tam vychází z tradiční pentatonické stupnice s netradičními harmonickými postupy. V případě Takahatova filmu, kdy v jedné ze závěrečných scén sestupuje průvod měsíčních lidí k Zemi, Hisaiši přechází z pentatoniky do tečkovaného tanečního rytmu v klasické durové stupnici. Změnil i složení z východoasijských nástrojů na evropské, snad tím chtěl odkázat na hudbu při průvodu antických komedií. Paradoxně právě tyto pro něj netypické soundtracky jsou považovány za jeho vrcholná díla.

1.4. Rovina kulturní

Poslední ze jmenovaných rovin má na definici *anime* nejzásadnější dopad, přestože je nejméně konkrétní a uchopitelná. Kulturou se má v tomto případě na mysli nejen původ, který je definován v samotném názvu, zároveň zahrnuje vše od tradičního symbolismu, filosofii, po chyby vzniklé zkreslenými představami životního stylu jiných národů. Mnohdy se kříží s ostatními rovinami. Daly by se do ní zařadit např. atributy *bišónen* a *bišódžo* nesoucí znaky ideální krásy odlišné od západní kultury (viz kapitole *Archetypální charaktery v anime/manze*) nebo – a zde se jedná o záležitost ryze japonskou – by sem měla být zahrnuta krákorající vrána (viz v kapitole *Vyjádřování emocí*).

Tato rovina je v některých snímcích stěžejní a na první pohled zřejmá, u jiných se může projevat pro nejaponského diváka nepozorovaně (a naopak), přítomna je však vždy. Japonský způsob myšlení, historie nebo náboženství pronikají do *anime* (resp. v něm zůstávají) i přes snahu jej internacionalizovat, což někdy může vést zpětně ke špatnému výkladu na straně zahraničního diváka.

Úprava či nesprávná interpretace západních zvyklostí a někdy i jejich skrytá kritika je jeden ze znaků, kterých si všimnou právě diváci v zahraničí. Do jisté míry je lze chápat i jako předsudky Japonců k cizím kulturám vzniklé geografickou a kulturní izolovaností státu. Zajímavým příkladem je seriál *Chrono Crusade* (Jú Kó, 2003) odehrávající se v New Yorku ve 20. letech 20. století. Třebaže se Daisuke Morijama, autor původní *mangy*, snažil o vyjádření křesťanského pojetí života a smrti, nebesa jsou zde nahrazena tzv. “astrálním proudem”, kam se shromažďují duše, aby se následně mohly vrátit na zem v podobě energie života, což je bližší myšlenkám buddhismu než evropskému pojetí ráje.

Kombinace “proudu” a démonického pekla jako protiváhy není jediná odvážná myšlenka autora, snímek naráží na nezodpovězené otázky křesťanství jako dilema hodnot víry a etiky, definice čistoty duše (lidské i démonické) a problematiku hodnoty života. Seriál postupně vede k dobrovolné (nikoliv heroické) oběti hlavních postav a vnitřnímu boji s vybraným osudem, jenž vrcholí jejich odchodem, před kterým již Bůh není vůbec důležitý, jako kdyby na něj úplně zapomněli, a člověk tak v tváři v tvář smrti přece jen zůstává sám pouze se svým svědomím.

Na druhé straně *anime* obsahuje odkazy a narážky srozumitelné pouze člověku alespoň minimálně znalého japonského smýšlení, historie a jazyka. Ku příkladu pokud je postava označena jménem se sufixem *-suke* nebo *-taró*, mluví tím vyjadřuje zpátečnický

nebo tradiční náhled na věc, jelikož jde o staromódní tvary jmen určující sociální postavení nositelů.

Vůbec v historických snímcích z japonského prostředí je kulturní rovina samozřejmostí, diváci tak nemusí zcela pochopit některé souvislosti a chování postav z toho vyplývající, např. řeč těla, pojetí hrdosti a sebevraždy s tím spojené nebo již zmíněné symboly.

Symbolismus tvoří v japonské kultuře nezastupitelnou součást vyjadřování. Stal se základním stavebním kamenem národní poezie. Symboly mohou určovat čas, místo, činnost i vnitřní rozpoložení, podobně jako teorie *haiku*. Existují sborníky se slovy *kidai*⁴⁰, které určují časový úsek či roční dobu. Jedná se většinou o přírodní úkazy nebo období typické pro jedinou činnost. Ty také nejen že okamžitě zasazují děj do prostředí v představě člověka, ale mohou symbolizovat i určitou vlastnost nebo náladu. Například už jen z názvu seriálu *Higuraši no naku koro ni* (v překladu „Za zpěvu cikád“ Čiaki Kon, 2006) lze určit období vrcholícího léta na přelomu července a srpna. V literatuře symbolizuje obrození, znovuzrození, což odkazuje na postavu Riky, která cestuje různými paralelními realitami, aby zabránila vlastní smrti.

Za hranicemi Japonska v předešlých letech vznikly dva animované snímky zasazené do japonského prostředí: *Kubo and the Two Strings* (Travis Knight, 2016) a *Isle of Dogs* (Wes Anderson, 2018). Ve filmu studia *Laika* se odráží silná snaha proniknout do japonské vizuální kultury, velmi věrohodně vyobrazili dobové reálie. Avšak z hlediska poetiky tam mnoho tradičního není. V Japonsku jsou dost střídmi, pokud se jedná o gestikulaci při dialogu. Paradoxně perfektní animace snímku uškodila množstvím gest a pohybů, které z pohledu japonského diváka postavy dělaly zbytečně. Dokonce některé situace byly velmi nevěrohodné, příkladem může být scéna, kdy opice ukazuje varovně prstem na Kuba, nebo když společně konzumují syrové ryby na lodi. Nejen že to je v japonském prostředí neslušné (na člověka se ukazuje celou dlaní, nikoliv prstem), ale značí neúctu k jídlu, což je v rozporu s japonskou filosofií. Pokud rozebereme závěrečnou scénu modlitby k rodičům, časově je zasazená do konce srpna či začátku září, jelikož se slaví svátek mrtvých *obon*. Na vodu spuštěné lampióny se následně promění ve zlaté jeřáby, aby symbolicky odešli do světa mrtvých. Mrtví jsou do kimon oblečeni jako živí, což se pozná dle výstřihu ve tvaru ypsilon,

⁴⁰ HIGGINSON, William J. *Haiku Seasons. Poetry of the Natural World*. s. 95.

kdežto mrtví jsou zobrazováni zrcadlovitě. Postavy tedy ve výsledku vypadají ploše a pro japonského diváka nevěrohodně.

V případě *Isle of Dogs* je tempo výrazně pomalejší a animace syrovější. Děj je zasazen do alternativní blízké budoucnosti, přesto se Andersonovi podařilo zachytit současný problém odcizení v japonské společnosti a hledání intimity, individuality. Pointa příběhu tkví v jazykové bariéře, kterou hlavní hrdinové překonají po společném putování. Film primárně určený anglofonním zemím ukazuje cestu z pohledu psů, je tedy zajímavé, že jsou to právě oni, kteří symbolizují tradiční japonské ctnosti, na druhé straně Japonci se stali jakýmsi davem, který tyto vlastnosti již téměř ztratil.

Při celkovém zhodnocení problematiky je tedy jasné, že s hlubšími znalostmi o japonské kultuře a historii se prohlubuje i prožitek ze sledování filmů. Na druhou stranu je velice obtížné do této roviny proniknout z vnějšího prostředí jak v případě tvůrce (podobně jako u studia *Laika*), tak diváka. Neznamená to, že by došlo k výraznému nepochopení děje, kulturní rovina nebývá natolik silná, ale divákovi unikají souvislosti navíc. U amatérských titulků, které si fanoušci *anime* vytváří sami, se proto lze poměrně často setkat s dlouhými vysvětlivkami.

2 Tvůrci a díla nezapadající do hlavního proudu

Stylizace mainstreamové animace, jak ji známe dnes, se výrazně oddělila s rozšířením televizního vysílání. Zásadním zlomem se stal rok 1963, kdy se začal vysílat první animovaný seriál Osamu Tezuky *Tecuwan atomu*. Tezukovi je tak nejen připisován významný vliv na podobu dnešní stylizace, ale také proces efektivní a zároveň levné produkce. Ten se ve své podstatě moc neliší od dnešního způsobu zaměstnávání animátorů. Z toho důvodu je tato kapitola rozdělena do dvou základních podkapitol před a po roce 1963, kdy první skupina nebyla vůbec ovlivněna estetikou *anime*.

2.1. První animační pokusy před rokem 1963

Japonci sice v roce 2017 oslavili sté výročí animované tvorby, ale vůbec pravděpodobně nejstarší snímek byl nalezen v Kyótu až v roce 2005, tzv. *Kacudó šašin* („pohyblivá fotografie“). Jeho přesná datace není jasná, Frederik Litten je přesvědčen, že pochází již z roku 1907 a patří tak mezi nejstarší snímky svého druhu vůbec⁴¹. Jde o padesáti-okénkový snímek chlapce v námořnické uniformě píšící na tabuli znaky pro „Kacudó šašin“, poté se ukloní. Byl tištěn černou a červenou barvou přímo na celuloid.

V té době nejspíš musely přicházet do Japonska první animované snímky z Evropy. Vzhledem k nedostupnosti materiálů byla japonská tvorba velmi experimentální, nové médium tvůrcům umožnilo oprostít se od reality a hledat nová výrazová vyjádření. V době před masivním rozšířením televize v šedesátých letech se zprvu jednalo o krátké snímky kreslené či ploškové, častým motivem byla fraška a vtíp.

Výraznými osobnostmi tehdejší animované tvorby se stali Noburó Ófudži a Tadahito Močinaga. Ófudži jako první v Japonsku viděl v animaci potenciál umělecký. Je ceněn zvláště pro své ploškové animace s tradičním vzorovaným papírem *čijogami* a siluetové, silně inspirované díly Lotte Reiniger. Jako jeden z prvních začal experimentovat se synchronizovaným zvukem v siluetovém snímku *Kudžira* (1927), pravděpodobně první japonský hudební klip⁴². S tímto formátem pracoval i nadále, jeho krátký film *Kuronjago* (1929) ve stylu *čijogami*, ve kterém kocouři zpívají a tančí s dětmi, by se mohl přirovnat ke stejné starému snímku Walta Disneye *Skeleton Dance* (1929).

⁴¹ LITTEN, Frederik S. Japanese Color Animation from ca. 1907 to 1945. Frederik S. Litten [online]. F. Litten, 2018, 29.6.2014 [cit. 2020-06-08]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/color.pdf>. s.13.

⁴² ETTINGER, Benjamin. Old Anime.

Umělecky zajímavý počín byl i klip japonské hymny *Kimigajo* (1931). Kombinací vyprávění pověstí o vzniku Japonska a o zrodu císařské dynastie v siluetové technice a ploškového karaoke textu hymny, která se následně promítala se synchronizovanou nahrávkou v kinech před každým promítáním⁴³, dosáhl velice estetického a zároveň edukačně hodnotného výsledku. Snímek byl stažen po skončení druhé světové války kvůli nekorektnímu textu oslavující císařský rod⁴⁴.

Jeho nejvýznamnějším dílem byla nově natočená *Kudžira* (1952), která získala druhé místo na festivalu v Cannes, a jako vůbec první japonský animátor získal mezinárodní uznání. Po jeho smrti roku 1961 byla na jeho počest založena *Cena Nobura Ófudžiho*⁴⁵.

Svémi inovativními technikami se vymykal od svých současníků, kteří se převážně inspirovali u Disneye liniemi a vtipem, kdežto Ófudži dával přednost plochám a vážným tématům. Z jeho děl je patrné, že se stále snažil posouvat hranice nové techniky. Nenašel však svého nástupce, proto se po jeho smrti již *čijogami* a siluetové animaci téměř nikdo nevěnoval.

Zato Močinaga začal kariéru v klasické kreslené animaci malované na ultrafán. Vlastnoručně si vyrobil první multiplánovou kameru v zemi⁴⁶. Po skončení války odešel do Mandžuska, kde pracoval pro významné čínské animátory. Začal se věnovat i loutkové animaci a v roce 1948 natočil první čínský loutkový film *Kame no naka de toraerareta kame*. Do Japonska se vrátil až v padesátých letech, kdy utekl před zpříšňujícím se režimem Mao-c-Tunga, a během televizní revoluce začal točit loutkové reklamy.

Zásadním zlomem v jeho kariéře se stalo animované zpracování dětské knihy *The Story of Little Black Sambo* od skotské spisovatelky Helen Bannerman, které vyhrálo na mezinárodním festivalu ve Vancouveru roku 1958⁴⁷. Tam ho oslovil americký animátor Arthur Rankin, z čehož vznikla několikaletá spolupráce s *MOM Film Studio*. S nimi natočil krom jiných úspěšný loutkový film *Rudolph the Red_Nosed Reindeer* (1964)⁴⁸.

⁴³ National Anthem, Kimigayo. Japanese Animated Film Classics.

⁴⁴ ETTINGER, Benjamin. Old anime. Anipages: Anime, it's animators and the art of animation.

⁴⁵ CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917. s. 460.

⁴⁶ Tamtéž, s. 421.

⁴⁷ Tamtéž, s. 422.

⁴⁸ ONO, Kosei. Old Tadahito Mochinaga: The Japanese animator who lived in two worlds.

2.1.1 Vliv české loutkové animace na japonské tvůrce

V padesátých letech se Močinaga stal mentorem tehdy ještě neznámého Kihačiró Kawamoty, dnes nejvýznamnějšího japonského loutkového animátora. Stylizací vycházel z tradičního japonského divadla *nó*, *kabuki* a loutkového *bunraku*. K loutkám poprvé přičichl již v dětství u babičky⁴⁹, ale vrátil se k nim teprve v padesátých letech, kdy poprvé shlédl filmy Jiřího Trnky *Císařův slavík* (1949) a *Princ Bajaja* (1950)⁵⁰. V této době vznikla dvanáctiminutová reklama na pivo *Asahi* (Tadahito Močinaga, 1956), na které se podílel i s legendárním Ófudžim. Pořadem provází vypravěč, personifikovaná loutková postava půllitru, a vypráví o historii piva. Jednotlivé země jsou reprezentovány jinými animačními technikami, Močinaga je vybíral citlivě k tradicím daných kultur: v části věnující se Egyptu je použita plošková animace, pro babylonské počátky piva rozpohyboval staré reliéfy. Zvláštní pozornost se věnuje i pivu československému (zřejmě na popud Kawamoty). Velké množství loutek v tradičních krojích tančí na návsi pod vztyčenou májkou do rytmu lidové písně *Kalamajka, mik, mik, mik*. Inspirace českou lidovou hudbou je však zřejmá po celý čas reklamy.

V té době nebylo možné vycestovat ze země z politických důvodů, s postupným uvolňováním v 60. letech a v rámci příprav na letní olympijské hry v Tokiu se však roku 1963 Kawamotovi podařilo na pozvání Jiřího Trnky odletět do Prahy. „*I only started thinking about making animation after seeing Trnka's work. The reason why I was so into Trnka's animation was that he was able to tell a story in a poetic style through the use of puppets.*“⁵¹, v překladu „Až po shlédnutí Trnkových děl jsem začal uvažovat o vlastní tvorbě. Důvodem, proč mě Trnkova animace uchvátila, byl jeho poetický způsob vyprávění příběhu pomocí loutky.“

Při pobytu v Praze se učil během natáčení *Archanděla Gabriela a Paní Husy* (1964), vedl rozhovory s Trnkou a díky němu teprve docenil výrazů japonských loutek a masek – tam je loutka jakýmsi prostředníkem mezi duchy a lidmi⁵². Z této cenné zkušenosti čerpal po zbytek života: v ploškovém snímku *Tabi* (1973) se objevují motivy tanků jako reakce na srpnovou okupaci roku 1968, v krátkém kresleném *Farce anthropo-cynique* (1970) je postava kritika, který vyjádřil svůj názor, zastřelen za symbolických tónů hlavního tématu Smetanovy symfonické básně *Tábor – Ktož jsú boží bojovníci*.

⁴⁹ SHARP, Jasper. Kihachiro Kawamoto. *Midnight Eye: Vision of Japanese camera*.

⁵⁰ *Catalogue: 40th Karlovy Vary international film festival*. 2005.str. 343.

⁵¹ SHARP, Jasper. Kihachiro Kawamoto. *Midnight Eye: Vision of Japanese camera*.

⁵² ADAMOVIČ, Ivan. V Japonsku lidé věří, že loutky mají duši. *Hospodářské noviny*.

Po návratu do Japonska začal společně s Tadanarim Okamotou cestovat po celé zemi a promítali na vlastní náklady své autorské filmy pod společným názvem *Puppet Animeshows*. Pronajímali si promítací sály a na vstupném vydělávali na další tvorbu⁵³. Během cest se oba poměrně proslavili.

Hned po revoluci v roce 1990 se do tehdy vznikajícího svobodného Československa vrátil, aby natočil ve Studiu Jiřího Trnky film *Ibara-hime mata wa nemuri-hime* (1990), svéráznou adaptaci pohádky o Šípkové Růžence. Do Česka se před svou smrtí stihl vrátit ještě jednou během 40. ročníku filmového festivalu Karlovy Vary u příležitosti ocenění medailí *Artis Bohemiae Amicis* za šíření dobrého jména české kultury a současně byl uveden v premiéře jeho poslední film *Šiša no šo* (2005)⁵⁴.

Příběh o Šípkové Růžence Kawamoto pojal velmi svérázně: píchnutí o vřeteno vyjadřuje ztrátu panenství s tajemným nápadníkem její matky, čímž mu splatila matčin dluh. V rámci projektu odjela část českých tvůrců do Japonska, aby se účastnila japonské premiéry a snímek mediálně představila v největší místní televizi NHK.

Jeden z jeho posledních projektů související s Českem *Fuju no hi* měl premiéru roku 2003. V třiceti šesti krátkých snímcích na motivy japonských kolektivních sbírek básní udržel stejnou formu (jeden autor – jedna báseň) a oslovil japonské i světové animátory jako Jurij Norštejn nebo Břetislav Pojar. Ten jako jediný citlivě umístil děj do evropského středověku.

Kawamoto, českými kolegy zvaný „Číro“ ve svém rozhovoru pro *Midnight Eye* uvedl, že měsíce strávené v Praze byly nejšťastnějšími momenty jeho života⁵⁵. Až do své smrti roku 2010 zůstal s Čechy v úzkém kontaktu.

⁵³ FURNISS, Maureen. A new history of animation. New York: Thames & Hudson, 2016. ISBN 978-0-500-29209-9. s. 195.

⁵⁴ *Catalogue: 40th Karlovy Vary international film festival*. 2005.str. 343.

⁵⁵ SHARP, Jasper. Kihachiro Kawamoto. *Midnight Eye: Vision of Japanese camera* [online]. 29.11.2004 <http://www.midnighteye.com/interviews/kihachiro-kawamoto/>.

2.2. Alternativní animace v druhé polovině 20. století

2.2.1 Studio Ghibli

Toto studio založené roku 1985 hraje jednu z klíčových rolí v japonské animaci. Filmy Hajaa Mijazakiho a Isaa Takahaty vychovaly celou generaci animátorů. Mijazaki svými mainstreamovými snímky vydělává na chod studia, kdežto Takahata tíhnul spíše k alternativnější tvorbě. Kdybychom aplikovali v předešlé kapitole definované roviny, vizuálně studio spadá pořád do stylizace podobné *anime*. Vybočuje dvěma rozměry: precizní animací, tedy vidíme snahu přiblížit se dokonalosti v autenticitě pohybu. Mijazaki, sám animátor, potřebuje kontrolovat veškerou tvorbu, jeho díla jsou tedy velmi autorská. Jeho díla jsou bohatá na sekundární akci, např. pohyby amuletů v Howlově komnatě během rozhovoru Howla se Sophie ve snímku *Howl no ugoku širo* (2004). Jeho scény působí magicky, diváka přehltí informacemi, které nelze na jedno shlédnutí pojmout. V dílech opakovaně používá archetyp *šódžo*. Ten mu spíše vykrytalizoval postupně během let dle jeho gusta, kdy tvořil. Naopak se urputně brání stereotypům *anime* jako metonymie či hyperboly.

Ve své podstatě je silně konzervativní, vychází z tradičních japonských hodnot, současně se snaží přiblížit milované Evropě v jeho adaptacích dětských knih či ve filmu *Porco Rosso* (1992). Hudbu si také vybírá dle vlastního vkusu bez ohledu na trendy, nepoužívá profesionální dabéry *seijú*. Jeho postavy (podobně jako u *anime*) nejsou černobílé, chybí však typické monologické pasáže. Mijazaki používá animovaný film jako prostředek, který mu umožňuje ukázat divákům vlastní fantasii, lze ho tedy označit extrovertním realistou.

Na druhé straně Takahata je stylisticky mnohem nestálější. Když má důvod, stylizací se blíží Mijazakimu, jako ve snímku *Hotaru no haka* (1988), který vydal s Mijazakiho *Tonari no Totoro* (1988) společně. Také je stejně precizní v zobrazení reality, ale nechává velký prostor pro fantasii diváka – nezobrazuje skutečný předmět, ale vnitřní monolog v obrazném slova smyslu. Zajímavé jsou jeho scény, které se mění stylizací. Chce tím zdůraznit citové vypětí postav, např. v silně stylizovaném filmu *Hóhokekjo tonari no Jamada-kun* (1999) je kresba náhle realističtější, když jde tatínek konfrontovat motorkářský gang, nebo vyjádření touhy po svobodě ve snímku *Kaguja-hime no monogatari* (2013) pomocí excentrické stylizaci kresby.

Svým pojetím animace působí spíše jako introvert, svůj typicky minimalistický obraz používá jako prostředek, jak vyvolat vnitřní asociaci vlastní emoce diváka. Jeho pravděpodobně nejalternativnější snímek je ve výše zmíněné Kawamotově sbírce *Fuyu no hi* (2003), na které se také podílel.

2.2.2 *Studio 4 °C*

Animační studio založené roku 1986 se zaměřuje na počítačovou animaci. Vytváří audiovizuálně velmi bohaté projekty a jako jediné ze známých studií aplikuje všech dvanáct principů animace. Stylizací jsou snímky roztržité, nejednoznačné, společným znakem jsou však postavy vizuálně zajímavé, ale ne primárně krásné, líbivé. Animace působí velmi expresivně. Primárně se zaměřují na kratší formáty, nikoliv na seriály, čímž také vybočují z mainstreamové produkce.

Proslavilo se především díky spolupráci se sourozenci Wachowskými na koprodukčním snímku *Animatrix* (2003). Jejich projekty pravidelně sbírají řadu mezinárodních cen na poli animace po celém světě⁵⁶.

2.2.3 *Satoši Kon*

Satoši Kon byl jeden z nejvýraznějších osobností japonské animace v zahraničí a dodnes je patrný vliv jeho práce na přední světové režiséry. Jeho pojetí iluze a vypravěčský styl změnil pohled na hraný film. Ze stereotypů se vymanil svým režisérským debutem *Perfect Blue* (1998), naturalistickým psychologickým thrillerem a deziluzí naivní popové zpěvačky, která se po sledu událostí stane obětí vlastních halucinací a paranoie.

V jeho nejvýraznějším snímku *Paprika* (2006) o psycholožce, která vniká díky technologii do snů svých pacientů, dovedl surrealistické scény do takové vizuální dokonalosti, která v kinematografii nemá obdoby.

Stylizací se spíše blíží decentnímu západnímu komiksu. Západní autoři si všimli jeho jedinečného vypravěčského stylu a vznikly různé spekulace o vykrádání jeho děl. Přestože před svou předčasnou smrtí stačil natočit pouze čtyři filmy, je animátory považován za jednoho z nejvýznamnějších režisérů své generace.

⁵⁶ Studio4°C, Official website.

2.2.4 Kódži Jamamura a Juiči Ito

Jamamura je dnes považován za jednoho z nejlepších alternativních animátorů v Japonsku. Celosvětově se prosadil snímkem *Atama-yama* (2002), za který byl nominován na Cenu Akademie v kategorii Krátký animovaný film. Věnuje se animaci ruční, zcela se odprošťuje od stylizace *mangy*. Také vytváří animaci totální, jeho snímky jsou neustále v pohybu. V jeho zpracování *Venkovského lékaře Inaka no iša* (2007) Kafkova pokřivená realita doslova křiví i obraz, čímž vystihl úzkost a strach vyjádřeného v knize. Dnes se vedle tvorby autorských filmů věnuje také pedagogické činnosti.

Jeho univerzitní kolega Juiči Ito je jeden z mála animátorů pracujících s plastelínou, které japonská televize vysílá. Jeho parodický seriál *Njakkí* (1995) o životních peripetiích housenky a jeho přátel využívá plnohodnotně na rozdíl od Jamamota výrazových prostředků *anime*. Díky zkratkám jednoduše a pro japonské děti jasně vyjadřuje emoce hrdinů. Jednotlivé výrazy jsou použity i pro zvýraznění nadsázky, sarkasmu, ale i ve vážných situacích.

3 Vlastní animace

3.1. Příprava a scénář

Hlavní myšlenkou a důvodem výroby vlastní animace je pokusem vyprostit se (jako člověk ovlivněn japonskou popkulturou) z mantinelů stylizace *manga*, přestože vychází z tradičních formátů. Film se vrací k samotným kořenům japonské animace, do desátých a dvacátých let minulého století, tedy období „předtezukovského“ a neválečného. Tvůrci nemohli pravidla, která tehdy ještě nebyla vůbec pojmenována, aplikovat. Díky geografické poloze státu bylo velice obtížné (pouhé půl století po restauracích *Meidži* a otevření země) získat materiály na výrobu, proto mnohdy japonští animátoři museli improvizovat. Tato práce je výsledkem snahy autorky přiblížit se jejich podmínkám, které mohly ovlivnit z dnešního hlediska kvalitu snímku.

V animaci se střetává staré a nové: námětem se stalo trojverší inspirované tradičním *haiku*. Počet slabik v tomto případě nebyl dodržen, jelikož práce byla psána v češtině, která se od japonštiny velmi liší rytmikou i syntaxem. Byl však kladen důraz na symboliku a tematickou stavbu veršů, aby byl výsledný dojem co nejautentičtější:

Ohlušující nářek cikád


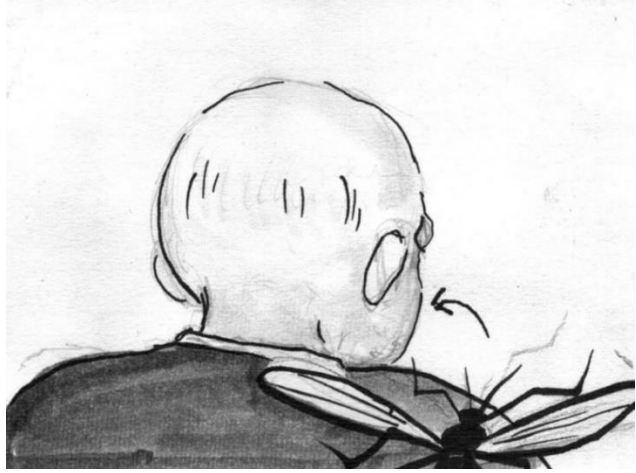
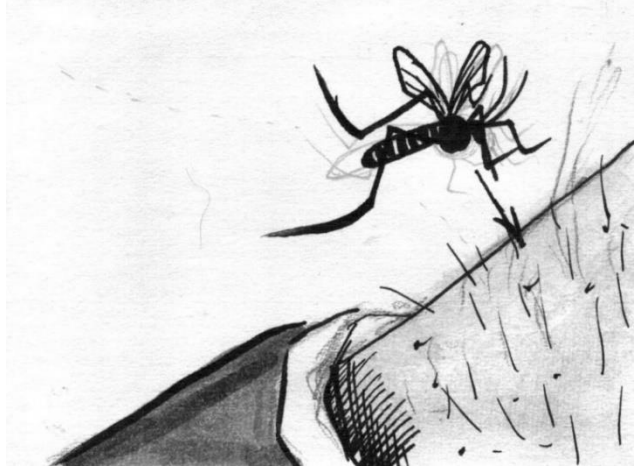

Hnán žízni –

pij s mírou!

Pokud bychom se podrobněji podívali na jednotlivé verše, lze je interpretovat takto: První verš zasazuje děj do vrcholného léta, zároveň symbolicky korespondují s hrdiny filmu – dědou na sklonku života a zároveň komárem, který ve svém posledním stádiu životního cyklu nabírá síly k naklazení vajíček do vodní hladiny.

Verš „hnán žízni“ zde reprezentuje činnost, pohyb v prostředí, která zvyšuje naléhavost situace všech hrdinů (včetně cikád z prvního verše). Žízeň zde tedy můžeme chápat i jako naléhavou touhu podílet se na další generaci vlastního druhu. Pointa situace („pij s mírou!“) by měla působit jako políček nejen doslova plácnutím komára, ale také ve smyslu fonetickém, jelikož pouze třetí verš obsahuje důraznější souhlásky obouretné.

3.1.1 Scénář

hra	obraz
<p>1</p> <p>zvuk: cikády bzučí</p> <p>titulek: ŽÍZEŇ</p>	 A black and white sketch of a landscape. In the background, there are rolling hills or mountains. In the foreground, a person is walking on a path that leads towards the right. The style is simple and sketchy.
<p>2</p> <p>komár letí od kamery k šíji dědy</p> <p>zvuk: bzučení komára</p>	 A black and white sketch showing a close-up of a person's head and neck. A mosquito is flying towards the person's neck, indicated by an arrow. The person's face is partially visible, showing their eyes and nose.
<p>3</p> <p>detail: komár si pomalu a opatrně sedá na odhalenou šíji, zabodává se do kůže a začne sát</p> <p>zvuk: bzukot komára, сосání</p>	 A black and white sketch showing a close-up of a mosquito biting a person's neck. The mosquito is shown in detail, with its legs and wings. The person's neck is visible, and the mosquito is shown biting into the skin.
<p>4</p>	 A black and white sketch showing a close-up of a person's face. The person is looking down, and their expression is one of discomfort or pain. The sketch is simple and focuses on the person's features.

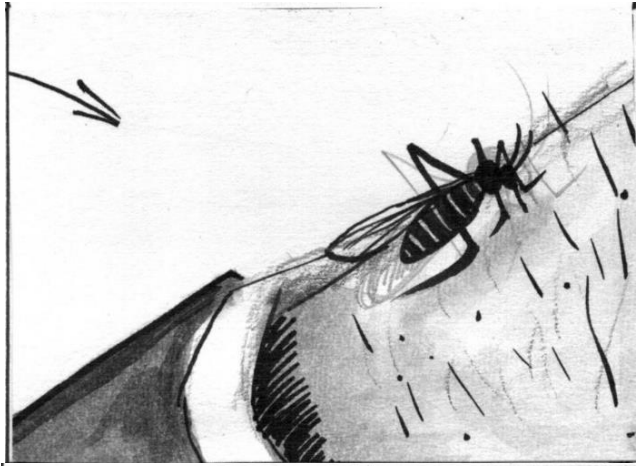
děda se nakloní k rukám a napije se

zvuk: cikády, polykání

5

komár saje krev, pomalu se nafukuje

zvuk: sosání



6

děda stále pije

zvuk: polykání, cikády



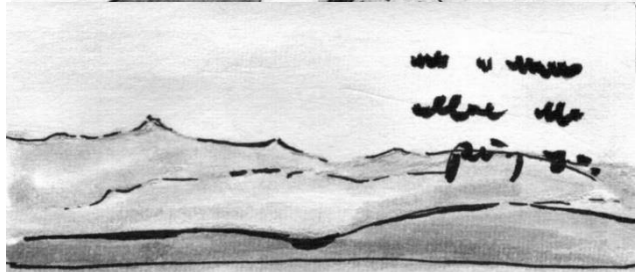
7

komár je plný až k prasknutí, v tom ho plácne dědova ruka

zvuk: sosání, plácnutí



8



z ticha se rozezní cikády

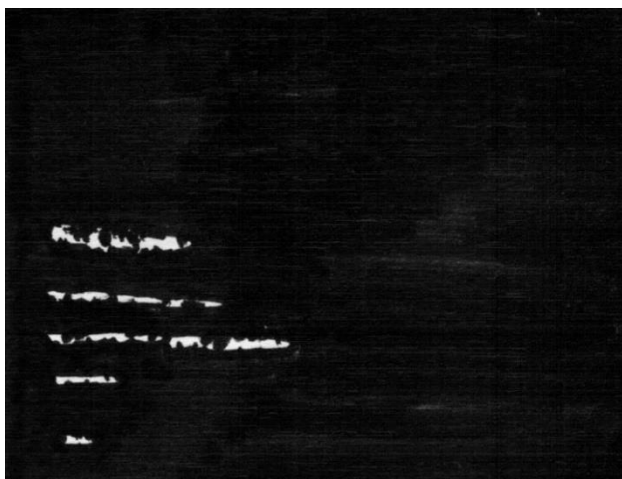
Ohlušující nářek cikád
Hnán žízní -
pij s mírou!

8

text:

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby
Vedoucí práce: MgA. Tomáš Moravec

Ruchy: FreeSound
Juli Hirai
2020



3.2. Tvorba animace a postprodukce

Animace byla nejprve předkreslena tužkou a nasnímána foťákem Nikon D3300 k vytvoření zkušebního náhledu a případným opravám. K udržení jednotného tvaru dědy byla vytvořena pohyblivá loutka s drátěnou kostrou v poměru 1:8, díky které byla mnohem jednodušší i představa světla a stínu. Jednotlivé fáze pak byly na prosvětlovacím stole překresleny a kolorovány na pauzovacím papíru. Ten byl zvolen díky jeho zajímavým efektům, zvláště přirozeně vytváří pocit prostorovosti, např. ve scéně, kdy přilétá komár k dědovi, rozostřuje dědu, což může simulovat efekt makra a dokonce i pohled samotného komára.

Při kolorování byly použity grafické lihové fixy KURECOLOR s bělicím efektem, jelikož nebylo možné vzhledem k typu papíru použít jakékoliv barvy na vodní bázi. Byl také vyzkoušen tradiční ultrafán, k docílení lehkého akvarelového dojmu však vhodný nebyl. Jako pozadí je záměrně použit japonský kaligrafický rýžový papír s tuší, která je o něco tmavší než klasická tuš evropská. Jeho zajímavá struktura a barva byly ponechány.

Pozadí i pohyblivé části se snímaly současně jako vrstvy, jak bylo v ručně malované animaci běžné. Aby nedošlo k výraznému výkyvu jasu, vytvořila se improvizovaná tmavá

komora se světlem, přestože se do jisté míry s blikáním obrazu počítalo, stejně jako se objevuje u starých snímků.

Jediný moment, kdy se metodika uchýlila k moderním technologiím, bylo samotné snímání a postprodukce. Klasickou kameru nahradil fotoaparát, k úpravě fází sloužil program *OpenToonz* určený k tvorbě dvourozměrných animací. Přestože nabízí celou škálu digitálních pomocí jako vytvoření kostry či samotné kreslení ve vrstvách, zde byl použit pouze jako náhrada za filmovou pásku. Jednotlivé scény se po nastavení vyrendrovaly a následně se zpracovávaly v programu *OpenShot*, ve kterém se stříhaly. Jelikož je animace postavená především na stříhu, byly natočeny pouze tři scény, které bylo pak mnohem jednodušší zpracovávat.

Postprodukce byla záměrně osekána na nejzákladnější akce, k úpravám samotných snímků nedošlo. Je to především reakce na jistou pohodlnost, s jakou dnešní animátoři pracují. Lze říci, že se vrácením o sto let zpět ve vývoji animace nachází jiný druh estetiky na principu *wabi-sabi*: „Wabi-sabi je krása věcí nedokonalých, nestálých a neúplných.⁵⁷“, zároveň však využívá tradičního japonského symbolismu k přiblížení souvislostí.

Zvuky byly staženy z bezplatné databanky *FreeSound*, protože nejen že nabízí mnohdy kvalitnější zvuk, ale v případě cikád v České republice není ani možné tento typicky japonský zvuk nahrát. Absence mluveného slova navozuje pocit reálné situace, zároveň se jedná o snahu oprostít se od kultury mluveného přednesu, který tolik ovlivnil současné *anime*.

⁵⁷ KOREN, Leonard, *Wabi-sabi* s.9

Závěr

Tato bakalářská práce se primárně zaměřila na definici, určení, co vůbec anime je a co vše může obsahovat. Bral se v potaz nejen úhel pohledu z vizuálního hlediska, ale výraz anime se musel pojmout v celkovém kulturně-sociálním kontextu. Práce byla založena převážně na pozorování stereotypních prostředků, jejich utřídění a vysvětlení významu v souvislostech, které nezasvěcený divák (zvláště neznalý japonské mentality a kultury), nemusí vůbec postřehnout.

Shrnutím všech znaků *anime* docházíme tedy k poměrně překvapivému závěru, že více než stylizace toto médium lépe definuje stavba dramatu, vokální projev herců, psychologicky propracované charaktery a bohaté přímé i nepřímé kulturní odkazy. Vysvětluje to také vzrůstající popularitu mezi nejaponskými diváky, a to zejména u dospívajících v době, kdy sami hledají svou identitu a místo ve společnosti podobně jako hrdinové seriálů.

Praktickou částí bylo dokázáno, že pro člověka vyrůstajícího v japonské kultuře není úplně jednoduché se od těchto stereotypů odtrhnout, na druhou stranu *anime* výrazně napomáhá udržovat lidovou tvořivost mnohem výrazněji než hraný film, o vlivu na umělecký svět nemluvě. S ohledem na tyto skutečnosti by bylo nasnadě uvážit, s jakým přístupem je zejména v západních zemích tato mediální forma vnímána a zda by nebylo na místě začít *anime* uznávat (samozřejmě ne vždy ve smyslu kladném) jako plnohodnotné médium s celosvětovým dosahem.

Seznam použité literatury

ADAMOVIČ, Ivan. V Japonsku lidé věří, že loutky mají duši. *Hospodářské noviny*. 1996, 2005(13.07.). ISSN 1213-7693.

Catalogue: 40th Karlovy Vary international film festival. Praha: Film Servis Festival Karlovy Vary, 2005.

CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Rev. & expanded ed. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2006. ISBN 19-333-3010-4.

DORMAN, Andrew. *Paradoxical Japaneseness. Cultural Representation in 21st Century Japanese Cinema*. Londýn: Macmillan Publishers, 2016. ISBN 978-1-137-55159-7.

FIALA, Karel. *Kodžiki: kronika dávného Japonska*. Praha: ExOriente, 2012. ISBN 978-80-904246-9-2.

FREYTAG, Gustav. *Technika dramatu*. Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1944.

HIGGINSON, William F. *The Haiku Seasons: Poetry of the Natural World*. USA: Stone Bridge Press, 2009. ISBN 978-1-93-333065-5.

CHUTE, Hillary L. *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics and Documentary Form*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 2016. ISBN 978-0-674-50451-6.

KOREN, Leonard. *Wabi-sabi: pro umělce, designéry, básníky a filozofy*. Praha: K-A-V-K-A, 2016. ISBN 978-80-270-0082-1.

KROUSKÝ, Ivan a ŠILAR, František. *Japonsko-český slovník*. Praha: Paseka, 1993. ISBN 80-85192-39-x.

MASON, Richard a CAIGER, John. *Dějiny Japonska*. Praha: Miroslav Sobotka, FIGHTERS PUBLICATIONS, 2007. ISBN 978-80-86977-13-3.

NAPIER, Susan Jolliffe. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Updated ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005. ISBN 14-039-7051-3.

NOZAKI, Kiyoshi. *Kitsuné. Japan's Fox of Mystery, Romance and Humor*. Tokyo: The Hokuseido Press, 1961.

PFLUGFELDER, Gregory M. *Cartographies of Desire: Male-Male Sexuality in Japanese Discourse, 1600–1950*. USA: University of California Press, 2007. ISBN 978-0-520-25165-6.

Seznam použitých elektronických zdrojů

ASHCRAFT, Brian. *Anime's Bloody Nose Trope Isn't Backed By Science*. Kotaku [online]. Gizmodo Media Group, 2017 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://kotaku.com/sexual-arousal-doesnt-cause-bloody-noses-says-medical-5953124>.

Bowlerize. Meriam-Webster [online]. Merriam-Webster, e2018 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/bowlerize>.

DYM, Jeffrey A. *Benshi and the Introduction of Motion Pictures*. *Monumenta Nipponica* [online]. 2000, 2000, **55**(4), 28 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/2668250?seq=23#metadata_info_tab_contents.

ETTINGER, Benjamin. *Old Anime*. Anipages [online]. 2007 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: http://www.pelleas.net/aniTOP/index.php/old_anime.

Grinning Face with Sweat. *Emojipedia* [online]. USA: Emojipedia [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://emojipedia.org/grinning-face-with-sweat/>.

CHAPMAN, Paul. *"Best Anime 100" Results Revealed for NHK's "Nippon Anime 100."* Crunchyroll [online]. Crunchyroll, 2017 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2017/05/04/best-anime-100-results-revealed-for-nhks-nippon-anime-100>.

ITO, Kinko. *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*. *The Journal of Popular Culture* [online]. 2005, 38(3) [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.0022-3840.2005.00123.x>

LITTEN, Frederick S. *Japanese Color Animation from ca. 1907 to 1945* [online]. 2004 [cit. 10.6.2020]. Dostupné z: <http://litten.de/fulltext/color.pdf>.

MASUDA, Hiromichi, SUDO, Tadashi, RIKUKAWA, Kazuo, MORI, Yuji, ITO, Naofumi, KAMEYAMA, Yasuo a ONOUCHI, Megumi. *Anime Industry Report 2019 Summary* [online]. The Association of Japanese Animation 2019 [cit. 10.6.2020]. Dostupné z: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

MILLER, Evan. *Results of Japan's First Ever Seiyuu Awards Announced*. Anime News Network [online]. Anime News Network, 1998, 2007 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-03-05/results-of-japan's-first-ever-seiyuu-awards-announced>.

National Anthem, Kimigayo. Japanese Animated Film Classics [online]. Japonsko: National Film Archive of Japan, 2017, 2017 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/55060>.

ONO, Kosei. *Old Tadahito Mochinaga: The Japanese animator who lived in two worlds*. AWN.com: Animation World Network [online]. 1.12: 1999 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.awn.com/animationworld/tadahito-mochinaga-japanese-animator-who-lived-two-worlds>.

PINEDA, Rafael Antonio. *A Silent Voice Film Earns 2.1 Billion Yen, Sells 1.6 Million Tickets*. Anime News Network [online]. Anime News Network, 2016 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-11-07/a-silent-voice-film-earns-2.1-billion-yen-sells-1.6-million-tickets/.108549>.

Sadako and the Atomic Bombing. Hiroshima Peace Memorial Museum [online]. Hirošima, 2018 [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: http://www.pcf.city.hiroshima.jp/kids/KPSH_E/top_e.html.

SHARP, Jasper. *Kihachiro Kawamoto*. *Midnight Eye: Visions of Japanese Cinema* [online]. Midnight Eye, 2001, 2004 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <http://www.midnighteye.com/interviews/kihachiro-kawamoto/>.

SCHAD-SEIFERT, Annette. *Samurai and Sarariiman. The Discourse on Masculinity in Modern Japan*. HOLTZHAUZEN, Arne, ed. *Can Japan Globalize?*. New York: Psychica-Verlag, 2001. s. 199 – 211. ISBN 3-7908-1381-8. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/299852100_Samurai_and_Sarariiman_The_Discourse_on_Masculinity_in_Modern_Japan.

Studio4°C [online]. Studio4°C [cit. 2020-07-10]. Dostupné z: <http://www.studio4c.co.jp/english/index.html?comp>.

The dark side of Japan's anime industry. Vox [online]. VOXMEDIA, 2019 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.vox.com/culture/2019/7/2/20677237/anime-industry-japan-artists-pay-labor-abuse-neon-genesis-evangelion-netflix>.

The Evolution of TV: A Brief History of TV Technology in Japan [online]. 2003. 2003 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20030401153032/http://www.nhk.or.jp/strl/aboutstrl/evolution-of-tv-en/p09/index.html>.

ZHU, Junyu. *Applying 2D Japanese Super-Deformed Character to Traditional American Animation* [online]. Philadelphia, 2015 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://idea.library.drexel.edu/islandora/object/idea%3A7142>. Diplomová práce. Drexel University.

アニメーターの年収を詳しく解説！. Heikinnenshu [online]. Heikinnenshu, 2020 [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://heikinnenshu.jp/creative/anime.html#chapter1>.