

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vyobrazení sedmi smrtelných hříchů v anime a manze Fullmetal Alchemist.

The portrayal of seven deadly sins in anime and manga Fullmetal Alchemist

OLOMOUC 2020 Jan Peclinovský

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Anna Křivánková Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité prameny a literaturu.

VOlomouci, dne:

.....

Jan Peclínovský

## **Anotace**

Tato práce zkoumá křesťanskou symboliku sedmi smrtelných hříchů v anime a manze *Fullmetal Alchemist*. Obsahem práce je vysvětlení původu pojmu *sedm smrtelných hříchů*, teoretický základ sémiotické analýzy, stručná historie šíření křesťanské víry na japonských ostrovech a role křesťanské symboliky v anime a manze. Cílem práce je zodpovědět pomocí sémiotické analýzy jazykové a obrazové stránky postav otázku, zda a jak postavy v manze a anime *Fullmetal Alchemist* na denotační i konotační úrovni korespondují se sedmi smrtelnými hřichy, jejichž jména nesou.

Klíčová slova: Japonsko, křesťanská symbolika, populární kultura, sedm smrtelných hříchů.

## **Souhrn práce**

Počet stran:46.

Počet znaků:80 970.

Počet titulů použité literatury:43.

Počet příloh:8.

Rád bych prostřednictvím této práce poděkoval celé své rodině za nevyčerpatelnou podporu a obrovskou dávku trpělivosti, kterou během mých studií prokázala. Díky samozřejmě také patří vedoucí mé práce doktorce Křivánkové, která mé práci věnovala mnoho svého cenného času a obohatila mé znalosti dané tematiky.

# Obsah

Anotace.....	3
Souhrn práce .....	3
Seznam obrázků .....	7
Ediční poznámka .....	8
Úvod.....	9
Obsah a cíle práce.....	10
Zhodnocení primární a sekundární literatury .....	12
1 Metodologická a teoretická východiska.....	13
1.1 Sémiotická analýza .....	13
1.2 Obrazová analýza .....	15
1.3 Jazyková stránka a jakuwarigo .....	15
2 Křesťanská symbolika v japonské kultuře.....	16
2.1 Pronikání křesťanské víry do japonské kultury .....	16
2.2 Křesťanská symbolika v anime a manze. ....	18
3 Sémiotická analýza komiksu Fullmetal Alchemist.....	21
3.1 Kladné postavy .....	22
3.1.1 Edward Elric.....	22
3.1.2 Alphonse Elric.....	23
3.1.3 Van Hohenheim.....	23
3.1.4 Roy Mustang .....	23
3.1.5 Scar.....	24
3.1.6 Ling Yao.....	24
3.2 Záporné postavy .....	25
3.2.1 Otec .....	25
3.2.2 Lust.....	26
3.2.3 Gluttony.....	27
3.2.4 Sloth .....	28
3.2.5 Envy .....	29

3.2.6	Wrath.....	31
3.2.7	Pride .....	32
3.2.8	Greed .....	33
3.2.9	Společná symbolika.....	34
	Závěr.....	37
	Summary .....	38
	Obrazová Příloha.....	39
	Použitá literatura .....	43

## **Seznam obrázků**

Obrázek č. 1: Barthesovo schéma mýtu. Str.14.

Obrázek č.2: Lust. Str.39.

Obrázek č.3: Gluttony. Str.40.

Obrázek č.4: Sloth. Str.40.

Obrázek č.5: Tři podoby Envy. Str.41.

Obrázek č.6: Proměna Wrathova obličeje. Str.41.

Obrázek č.7: Změna Pridových očí a podobnost jeho stínů s původní formou Otce. Str.42.

Obrázek.č.8: Greed, jeho přeměna a vnitřní dialog s Lingem. Str.42.

## Ediční poznámka

Za účelem zjednodušení čtení této práce budou pro tituly *Fullmetal Alchemist* (鋼の錬金術師; *hagane no renkindžucuši*) (*manga*) a *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST; *hagane no renkindžucuši furumetaru arukemisuto*) (*anime*) použity zkratky FMA a FMAB. Anglický název *Fullmetal Alchemist* je v této práci použit, jelikož je pod tímto názvem vydávána i jeho česká verze, která nese podtitul *Ocelový Alchymista*. Pro snazší orientaci v teoretických pasážích budou vysvětlované pojmy a příkladová slova uvedeny v kurzívě, aby nedocházelo ke zmatečným vysvětlením. Např. při vysvětlování pojmu *pojem* apod. Vzhledem k tomu, že se ve FMA a FMAB používají do japonštiny převzaté názvy sedmi smrtelných hříchů, budou tyto anglické názvy používány i v této práci.

ラスト (rasuto) => Lust => Smilstvo;

グラトニー (guratoní) => Gluttony => Obžerství;

スロウス (surósu) => Sloth => Lenost;

エンヴァイ (enbí) => Envy => Závist;

ラーズ (rásu) => Wrath => Hněv;

プライド (puraido) => Pride => Pýcha;

グリード (gurído) => Greed => Lakomství.

Aby nedošlo k záměně postav Otce bratrů Elricových a Otce homunkulů, bude pro otce bratrů používáno jeho jméno Hohenheim. Japonská jména jsou uváděna v pořadí příjmení – jméno, přičemž skloňována jsou pouze jména. Český překlad mangy *Fullmetal Alchemist* zatím není dokončený, a proto budou v této práci použity vlastní překlady výroků a dialogů.



## Úvod

Slova pýcha, závist, hněv, lenost, nestřídmost, lakomství a smilstvo souhrnně tvořící pojem *sedm smrtelných hříchů* vychází z učení římskokatolické církve. Ve značně bohabojném středověku se tento pojem rozšířil do povědomí všech věřících a vzhledem k tomu, že téma hříchu jakožto „zakázaného ovoce“ bylo pro člověka vždy velmi atraktivní, dočkalo se toto sedmero nejruznějších uměleckých zpracování napříč dějinami. Nejznámějším literárním dílem je pravděpodobně Božská komedie italského básníka Danta Alighieriho, zatímco výtvarně je zpracoval například Hieronymus Bosch. V současné populární kultuře jsou známé zejména díky kriminálnímu filmu *Sedm* (Fincher 1995). V následující pasáži si krátce představíme jejich původ.

Ke správnému výkladu toho, co činí hříchy smrtelnými a pochopení jejich podstaty, je nejdříve nutné si vysvětlit původ tohoto konceptu. Ze slov sv. Augustina figurujících v Katechismu katolické církve (1849–1851), lze vyvodit závěr, že za hřích jsou považovány jakékoli výroky, činy a myšlenky proti božimu zákonu. Jsou to tedy provinění vůči Bohu v podobě odvrácení se od jeho cesty. Co mají takové činy za následek, popsal sv. Augustin větou „Hřích je smrtí duše.“ (Rogers 1907:3). To je velmi podstatné, jelikož nesmrtelnost lidské duše hraje velkou roli zejména z hlediska posmrtného života.

Kromě základní definice hříchu je potřeba rovněž vyjasnit, proč se některé z nich označují jako smrtelné. Hříchy se dají rozdělit podle různých kritérií. Například podle způsobu provinění lze hřešit slovem, myšlenkou nebo činem. Dále se můžou lišit mírou provinění nebo v tom jaké porušují přikázání nebo také podle toho, jestli se týkají Boha, našich bližních nebo sebe sama (Katechismus katolické církve, 1853). Z těchto souvislostí vyplývá, že prohřešků proti vůli Boží existuje dlouhá řada.

Definice závažnosti hříchů ovšem zůstává dodnes velmi nejasná. Sv. Augustin sám rozděluje hříchy na všední a smrtelné, avšak jako smrtelné označuje pouze tři. Jsou to modlářství, necudnost a zabití (Rogers 1907:4). Tento koncept lehkých a smrtelných hříchů je v katechismu vysvětlen následovně: aby byl hřích smrtelný, musí být závažného charakteru, spáchán úmyslně za plného vědomí, přičemž závažným charakterem se rozumí porušení jednoho z přikázání. Všední hříchy jsou sice mírnější povahy, avšak při konečném sčítání dokáže velké množství těch všedních vyvážit jeden smrtelný (Katechismus katolické církve, 1863). Rogers (1907:4) používá k vysvětlení rozdílu mezi lehkým a smrtelným hříchem zajímavé přirovnání vztahu lidské duše a Boha ke vztahu mezi dvěma přáteli. Existují činy, které jsou v přátelství mezi lidmi zanedbatelné nebo omluvitelné. V kontrastu k nim existují ty,

kteře přátelství mohou zničit jednou pro vždy. Také platí, že akumulací drobných prohřešků lze završit pohár trpělivosti a přivést tak přátelství k jeho konci. Pomocí této analogie definuje Rogers (1907:6) shodně s katechismem smrtelné hříchy jako takové, které dosahují vysoké závažnosti a jsou výsledkem úmyslného aktu.

Původ skutečnosti, že je smrtelných hříchů právě sedm částečně vyplývá z několika faktů. V knize Přísloví (6:16) se objevuje věta: „Těchto šest věcí Hospodin nenávidí a sedmá je mu ohavností.“. Ze sedmi věcí, které v textu následují se s nynějšími smrtelnými hříchy dají spojit pouze následující: „povýšené oči“ – pýcha, „nohy rychle spěchající za zlem“ – hněv a „ten kdo vyvolává mezi bratry sváry“ – závist nebo smilstvo. V konečném počtu smrtelných hříchů pravděpodobně sehrála svou roli i symbolika čísla sedm, která je pro křesťanství velmi častá (Rogers 1907). Stejně jako je šest považováno za číslo člověka, je v Bibli sedm považováno za číslo Boží. Již na samém začátku Bible se hovoří o tom, že Bůh stvořil všechn život během šesti dní a během sedmého odpočíval. Jozue musel se zástupem svých kněží sedmkrát obejít Jericho a bylo to právě sedmého dne, kdy město padlo (Jozue, 6:3-4). Podobných motivů se v Bibli objevuje opravdu mnoho. Sedmička je v Bibli vnímána jako číslo symbolizující celistvost a duševní dokonalost Bohu vlastní (Jones 2008:4).

Křesťanská tématica si na japonských ostrovech našla svou cestu do tamní kultury a popkultury. Spolu s ní se nesla také tématica sedmi smrtelných hříchů, která se jakožto pro Japonce ne tolik známý koncept, projevila jako velmi atraktivní<sup>1</sup>.

## Obsah a cíle práce

Tato práce se zabývá výskytem křesťanské symboliky sedmi smrtelných hříchů v japonské popkultuře, jmenovitě v *manze* a *anime*<sup>2</sup> s názvy *Fullmetal Alchemist* a *Fullmetall Alchemist: Brotherhood*. Výskyt symboliky z jiných kultur v populárních médiích jako právě *manga* a *anime* je velmi běžný, a je tudíž zajímavé sledovat její interpretaci, protože se tato média díky své popularitě napříč věkovými kategoriemi stávají prostředníkem přivádějícím mnohé Japonce do styku s tématy, se kterými se v běžném životě obvyčejně nesetkávají. *Anime* i *manga* se tak

---

<sup>1</sup> Více viz. kapitola 2.

<sup>2</sup> *Manga* (漫画; *manga*) je žánrově rozmanitý, japonský komiks, cílený na velký rozsah věkových kategorií, který se vyvinul do své nynější podoby hlavně během 20. st. Stejně jako u západních komiksů se manga velmi často stává předlohou pro animované filmy nebo seriály, kterým se v dnešní době říká *Anime* (アニメ, *anime*) což je zkratka anglického slova *animation* (アニメーション; *animéšon*) převzatého do japonštiny.

stávají pomyslným kulturním mostem mezi Japonci a okolním světem. Je důležité si také uvědomit, že toto obrazné přemostění funguje oboustranně, a díky boomu japonské popkultury v evropských i zámořských zemích dochází ke zvýšení zájmu o japonskou kulturu. Můžeme se domnívat, že mají na svědomí také nárůst zájmu o studium japonské filologie, neboť se mezi jejími studenty vyskytuje velká skupina takových, kteří nabyli zájmu o japonskou kulturu díky *manze* a *anime* (Křivánková 2011:57–63). Stojí také za zamyšlení, do jaké míry je výskyt cizí symboliky v *anime* a *manze* cílený, se záměrem oslovit právě nejaponské čtenář.

Hlavním obsahem této práce bude sémiotická analýza vedená podle teoretického podkladu čerpaného z knih, které ji podrobně vysvětlují (de Saussure 1989; Barthes 2004). V rámci této analýzy budou zkoumány stereotypní *charakteristické* rysy postav vyskytujících se v japonské *manze*. Dále bude prozkoumána jazyková stránka projevu jednotlivých postav a identifikováno u nich tzv. *jazyk rolí* (役割語; *jakuwarigo*). Celkově tak budou shrnuty aspekty, které dohromady tvoří celek těchto postav. Hlavním cílem práce tedy bude pomocí této analýzy zodpovědět výzkumnou otázku, zda a jak postavy v komiksu *Fullmetal Alchemist* korespondují na denotační a konotační úrovni se sedmi smrtelnými hříchy, jejichž jména nesou.

Práce je rozvržena následujícím způsobem. V úvodní kapitole je představen koncept sedmi smrtelných hříchů a popsána historie jeho vzniku. Je zde popsán cíl a hlavní náplň práce, spolu s krátkým uvedením metod postupu a použité literatury. Následně se tato kapitola věnuje objektivnímu zhodnocení primární a sekundární literatury použité v celé práci.

V první kapitole bude důkladně vysvětlena metodologie postupu při vypracovávání sémiotické analýzy. Bude posouzen přínos obrazové analýzy při zkoumání *mangy* a také bude vysvětleno, jakým stylem bude postupováno při jejím hodnocení. Rovněž zde bude věnován prostor vysvětlení, pojmu *jakuwarigo* a zkoumání jeho role v celkovém dojmu z jednotlivých postav.

Následující kapitola stručně shrne příchod křesťanské kultury a proces christianizace japonského obyvatelstva. Rovněž zde bude vysvětlena problematika křesťanské symboliky v kontextu japonské popkultury.

Na začátku třetí kapitoly bude popsán děj japonského komiksového seriálu *Fullmetal Alchemist*. Hlavní náplní této kapitoly budou popisy vybraných postav a jejich rolí v celém příběhu. Budou zde představeny nejen záporné postavy, ale také postavy kladné pro lepší porozumění dějového kontextu. Poslední kapitola bude u záporných postav také obsahovat samotnou analýzu. Každá postava bude řádně zhodnocena a závěrem kapitoly bude celkové zhodnocení výsledků provedeného výzkumu.

## Zhodnocení primární a sekundární literatury

Primárním zdrojem této práce bude *manga Fullmetal Alchemist*, kterou napsala a ilustrovala Arakawa Hiromi pod mužským pseudonymem Arakawa Hiromu. Tento titul byl v Japonsku publikován nakladatelstvím *Square Enix* v letech 2001–2010 v časopise *Gekkan šōnen Gangan*. Doplnovat jí budou občasné příklady z animované verze s názvem *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.

Sekundární zdroje této práce lze rozdělit na několik skupin. Jako první bude použita odborná literatura od autorů Saussura a Barthesa, zmiňující, nebo definující prvky sémiotické analýzy coby hlavní výzkumné metody této práce. Pro zhodnocení konotačních a denotačních<sup>3</sup> aspektů postav byly vybrány tituly od Jomota Inuhiky (1994) a Robina E. Brennera (2007), pomocí kterých budeme schopni přiřadit fyzickým vlastnostem postav určitá sdělení, která vypovídají o charakteru jejich nositele. Analýza jazykového aspektu bude prováděna díky několika pracím na téma japonské gramatiky: (Shibamoto Smith 2004; Kim 2012). Teoretickým podkladem, který dopodrobna vysvětluje pojem *jakuwarigo* a klasifikuje stereotypní jazykové projevy, bude publikace Kinsui Satošiho (2017). Kinsui ve své knize shrnuje výsledky své dlouholeté práce a také práce několika dalších autorů. Výsledkem je pravděpodobně dosud nejpodrobnější dílo na toto téma. Všechny tyto tituly spadají do pomyslné skupiny podkladů pro samotný rozbor postav.

Další skupinou jsou zdroje, použité k představení původu a vlastností sedmi smrtelných hříchů. Jsou to výňatky z obsahu Bible svaté, které doplňují Katechismus katolické církve a několik děl autorů zabývajících se touto tematikou (Rogers 1907; Graham 1969; Tomlin 2014). Stejně tak je tomu u dějepisných prací rozebírajících historii křesťanského působení v Japonsku. Jedná se tedy o historicky faktografickou skupinu zdrojů.

---

<sup>3</sup> Pojmy *denotace* a *konotace* odkazují ke zobecněné představě a k pocitové stránce zkoumaných subjektů. Blíže budou tyto pojmy vysvětleny v kapitole 1.1.

# 1 Metodologická a teoretická východiska

V této kapitole bude detailně popsán a vysvětlen postup, pomocí kterého bude prováděna sémiotická analýza. Vysvětlíme si pojmy znak, konotace, denotace, mýtus a další, abychom se dokázali v průběhu analýzy samotné snáze orientovat. Určíme, jakou roli bude v této analýze hrát obrazová stránka a jakým způsobem jí budeme zkoumat a hodnotit. Dále zde bude představen pojem *jakuwarigo* a popíšeme, jak budeme tento jev u jednotlivých postav rozebírat.

## 1.1 Sémiotická analýza

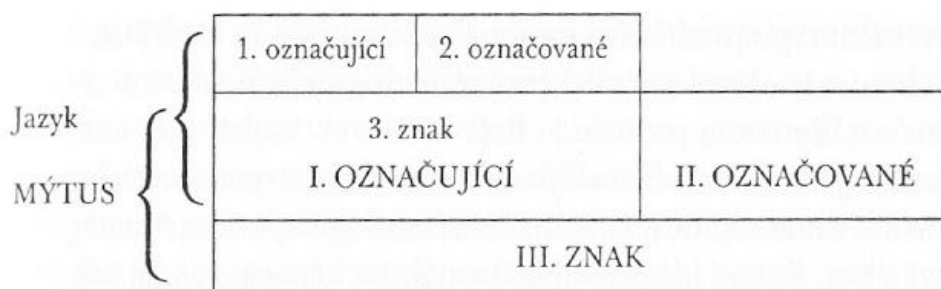
Sémiotická analýza se zabývá rozborem *znaků*. Pod tímto termínem si můžeme díky teoretické práci Ferdinanda de Saussura (1989:95–98) představit myšlenku, že v jazykové rovině existuje pro každý *pojmem* jeho vlastní *akustický obraz*<sup>4</sup>. Vztah *pojmu* a *akustického obrazu* spočívá v tom, že oba vzájemně evokují význam toho druhého. Tedy čteme-li v textu slovo *strom*, vybaví se nám *akustický obraz* tohoto slova a naopak. Spojením *pojmu* a *akustického obrazu* pak vzniká jeden celek nazývaný *znak*. *Znak* je podle De Saussura (1989) novou jednotkou, která má schopnost zároveň evokovat jeho *pojmem* i *akustický obraz*. Tento vztah demonstruje na příkladu latinského slova *arbor*. Jakmile si vysvětlíme, že latinské *arbor* znamená *strom*, stává se pro nás slovo *arbor* jednotkou, která v naší mysli vyvolává jak *pojmem*, tedy slovo *strom* tak jeho *akustický obraz*. Saussure (1989) ještě zdůrazňuje, že slovo *arbor* lze nazývat *znakem* pouze tehdy, nese-li v sobě *pojmem stromu*. Pokud by toto kritérium nesplňoval, vrací se slovo *arbor* zpět na úroveň pouhého *pojmu* spojeného s jeho vlastním *akustickým obrazem*. Aby zamezil nejednoznačnosti v terminologii, zavádí Saussure (1989) pro *pojmem* a *akustický obraz* termíny *označující* a *označované* jinak též *denotace* a *konotace*.

Saussurovu teorii rozvinul dále Roland Barthes, který přišel s tvrzením, že se tento systém dá povýšit nad jazykovou úroveň. *Znakem* se podle Barthes (2004:107–130) může stát jakákoli promluva, pod kterou si můžeme představit nejen textový, nebo řečový projev ale také jakékoli obrazové výjevy od fotografií přes divadelní hry, reklamy až po různé scénérie. Tento nově vzniklý *znak* Barthesem označovaný jako *signifikace* se stejně jako u Saussura skládá z *označujícího* a *označovaného*, přičemž *označující* na úrovni *mýtu* v sobě již obsahuje

---

<sup>4</sup> Akustický obraz představuje smyslovou představu vyvolanou daným slovem. V mysli se nám totiž vybaví nejen zvuk slova *strom*, ale spolu s ním i subjektivní obrazy a vjemy.

označující a označované jazykové úrovně. Pro lepší představu si na obrázku č. 1 ukážeme schéma, jak jej sestavil Barthes (2004:113).



Obrázek 1: Barthesovo schéma Mýtu

Pro lepší pochopení tohoto schématu je zde aplikováno přímo na jeden ze sedmi smrtelných hříchů ve *FMA*<sup>5</sup>. Následující příklad popisuje postavu jménem *Gluttony*. Na jazykové úrovni je *smyslem* jeho jména slovo *obžerství*, který doprovází jeho vlastní *koncept*, běžně spojovaný s přejídáním. Na úrovni *mýtu* se *Gluttony*, které je v jazykové rovině *znakem* stává *formou* ochuzenou o význam *konceptu* z jazykové roviny. Tento význam se však nevytrácí úplně a je lépe řečeno spíše upozaděn, aby uvolnil místo novému *konceptu* na úrovni *mýtu*. *Koncept mýtu* je podle Barthesa (2004) podmíněn určitými souvislostmi jak historickými tak intencionálními, díky kterým nabývá kvalit umožňujících konkrétní promluvu ke svému čtenáři nebo pozorovateli. V případě postavy *Gluttonyho* je tedy *konceptem* celková reference k jednomu ze smrtelných hříchů. Toto schéma bude použito prakticky ve všech případech prováděné analýzy. Tvar očí, nebo styl mluvy se stanou *formou* pro *koncept* nesoucí určitou výpověď o povaze zkoumané postavy.

Dohromady z těchto součástí vzniká *signifikace*, kterou vyzařuje postava, mající fyzické rysy přiřazované zápornému charakteru, disponující mluvou, charakteristickou pro tento typ postavy. Navíc svým jménem a chováním přímo odkazuje k negativnímu pojmu *smrtelný hřích*.

<sup>5</sup> Pro přehlednost následujícího vysvětlení bude použita Barthesova terminologie. Pro *označující* jazykové úrovně bude použit termín *smysl* pro jeho ekvivalent na úrovni mýtu pojem *forma*. Jelikož jsou obě *označované* natolik odlišné nemůže dojít k jejich záměně a bude pro ně použit termín *koncept*. *Znak* bude v případě *mýtu* nazývaný *signifikací*.

## 1.2 Obrazová analýza

Vzhledem k tomu, že je vizuální stránka nedílnou součástí vyprávění příběhu v *manze*, náleží jí při zkoumání patřičná pozornost. Obraz je zde nosným prvkem, obsahujícím důležitou část celkového sdělení. Proto svými specifickými prostředky umělecké zpracování promlouvá ke čtenáři a doplňuje tak omezené množství mluveného slova. Toto umělecké ztvárnění je v japonském komiksu velmi důležité, neboť autoři často užívají zažité symboly, tzv. *komiksové znaky* (純粹曼符; *džunsui manpu*) a *efekty* (効果; *kóka*) (Křivánková 2016:14–16), které čtenářům zběhlým ve čtení japonských komiksů připadají zjevné, avšak čtenáři, který s nimi přichází do styku poprvé nejsou tak úplně známé a můžou být někdy až matoucí (Brenner 2007:51–53).

Specifický systém těchto symbolů se u japonského komiksu vyvinul hlavně pro obličejové hlavních postav. Rozdíl ve velikosti a tvaru očí tvoří rozdíl mezi zápornými, kladnými, naivními nebo seriózními postavami (Jomota 1994:122–131). Také Chen a Chen (2015:4) potvrzují, že při formování charakteru postavy hraje nejdůležitější roli její obličej. Hlavní pozornost při hodnocení vizuální stránky postav tedy bude věnována hlavně obličejovým rysům. Díky tomu budeme schopni zjistit, jestli se Arakawa řídila některými z těchto pravidel nebo jestli některé z postav propůjčila rysy protichůdné k jejímu vystupování.

## 1.3 Jazyková stránka a *jakuwarigo*

Japonština je jazyk, který disponuje velkým množstvím prostředků, které jejímu čtenáři do určité míry napovídají, jakého je mluvčí pohlaví i jaký je jeho vztah k posluchači, a také velmi často dodávají projevu určitou citovou zabarvenost (Kim 2012:54;59). Díky těmto prostředkům se v oblasti japonské populární kultury vyvinulo několik stereotypních forem projevu, typických pro různé druhy postav (Kinsui 2017:125). Nejběžnější jsou např.: mladá žena z dobré rodiny, starý Japonec (muž) a postava čínského původu. Tyto formy projevu však ne vždy úplně odpovídají mluvě, kterou používají jejich reálné předlohy, a proto se stereotypizovaná mluva postavy staříka v *anime* a *manze* nemusí rovnat jazykovému projevu opravdového japonského muže pokročilého věku (ibid:125-127). Nehledě na tento fakt existují druhy promluv, díky kterým je čtenáři okamžitě jasné, o jaký druh postavy se jedná. Těmto typům mluvy se začalo jednotně přezdívat *Jakuwarigo* (役割語, *jazyk rolí*) (ibid:125-128). Jelikož je jazyková stránka v *manze* a *anime* důležitá stejně jako ta obrazová, pokusíme se během naší analýzy odhalit v jazykovém projevu postav FMA a FMAB prvky, které by mohly

řadit zkoumané postavy do některé ze zatím definovaných kategorií nebo nám napovědět více o jejich charakteru.

## 2 Křesťanská symbolika v japonské kultuře

Křesťanská víra byla sice na japonské ostrovy přivezena jako zcela cizí, zdvihla vlnu protichůdných reakcí a byla ke konci velmi rázně odmítnuta. Přesto však zanechala v Japonsku nesmazatelný otisk, a i přes téměř mizivé procento věřících se dnes v Japonsku slaví křesťanské svátky, jako jsou Vánoce a Halloween. V této kapitole si popíšeme historii křesťanské víry na území Japonska a popíšeme také roli křesťanské tematiky v anime a manze.

### 2.1 Pronikání křesťanské víry do japonské kultury

František Xaverský<sup>6</sup>, který se podílel na založení řádu Tovaryšstva Ježíšova později nazývaného také jezuité, se na svých cestách za šířením křesťanské víry setkal v roce 1547 s Japoncem jménem Jadžiró<sup>7</sup>. Díky *Jadžiróově* vyprávění se rozhodl zaměřit svou pozornost při šíření víry právě na Japonsko a v roce 1549 se po přistání v nagasackém přístavu stal prvním křesťanským věrozvěstem na japonských ostrovech<sup>8</sup>. Jelikož tehdy ještě František Xaverský neuměl japonsky a portugalština jeho společníka Jadžiróa nebyla příliš pokročilá, vytvořili společně několik překladů určitých pasáží Bible a pár modliteb, které byly pro jejich následovníky velmi zavádějící<sup>9</sup>. Přestože měl František Xaverský o Japonském lidu velmi vysoké mínění<sup>10</sup>, musel Japonsko opustit ze dvou důvodů. Neuměl dost dobře japonsky na to,

---

<sup>6</sup> Narozen 7. dubna 1506 v Navaře. Po studiích v Paříži se zde stal učitelem filosofie. 7. dubna 1541, tedy přesně v den svých 35. narozenin opouští Portugalsko coby první jezuitský misionář s úmyslem šířit svou víru v Indii. Během svého působení přijal na 30 000 nových křesťanů a jeho obětavost a schopnost pracovat mezi chudou vrstvou mu na mnoha místech vysloužila patřičný respekt. Zemřel 3. prosince na čínském ostrově Sangchuan v roce 1552. Jeho neúnavná práce mu vysloužila posmrtné svatořečení jakožto patrona všech misionářů. (Mormando 2006:9–19)

<sup>7</sup> V některých textech se lze setkat se jménem *Andžiró*, což je dřívější čtení jeho jména. (Boxer 1967:534)

<sup>8</sup> Již od samého počátku se v Japonsku začalo křesťanům a jejich víře jednotně přezdívat *Kirišitan*. Původem tohoto slova je do japonštiny převzaté portugalské slovo *Christão*.

<sup>9</sup> Jelikož v tehdejší japonštině neexistoval výraz pro Boha jakožto monotheistickou postavu, vypůjčil si Jadžiró výraz *Dainichi*, který používala sekta *Šingon* pro hlavního Buddhu. Došlo tedy k tomu, že noví konvertité tak uctívali Budhistické božstvo místo Boha samotného. (Miyazaki 2003:5–6)

<sup>10</sup> František Xaverský tak vypověděl ve svých dopisech. (Boxer 1967:401-405)



aby byl schopný efektivně šířit svou víru. Navíc se mu nemohlo dostat podpory japonského císaře v zemi, která byla permanentně zmítána válečným konfliktem. Odjel tedy z Japonska po krátkých dvou letech a v jeho misionářské práci pokračovalo několik jeho následovníků. (Miyazaki 2003:5-6)

Těm se nakonec velmi dobře podařilo využít válečného stavu Japonska a spousta lenních pánů *daimjó* konvertovalo ke křesťanství s vidinou navázání obchodních styků s portugalskými obchodníky (Boxer 1967:112–121). Za tímto účelem povolili misionářské aktivity na svém území, a dokonce nutili masivně konvertovat i své poddané a lokální budhistické mnichy. Přesto nebyli některým z nich portugalští obchodníci nakloněni, a tak nakonec opět obrátili svoje stanovisko a začali křesťanství odmítat. (Miyazaki 2003:7)

Jedním z nejvýznamnějších jezuitských misionářů v Japonsku byl Alessandro Valignano. Jeho přístup k japonské kultuře byl na tehdejší evropské poměry velmi nezvyklý, jelikož se snažil přizpůsobit japonským způsobům a tradicím. Valignano poctivě studoval japonské zvyky a sepsal pro své misionáře nejrůznější návody, popisující japonskou etiketu stolování, společenských interakcí, oblékání a další (Boxer 1967:83–89). V roce 1570 se Jezuitům podařilo udělat z Nagaski hlavní středisko obchodu mezi Japonskem a Portugalskem. O deset let později Valignano zorganizoval první jezuitskou konferenci, která měla dát jezuitskému misionářství jasný řád a pevné základy. Valignano ještě ke konci svého působení v Japonsku vypravil v roce 1582 čtyři mladé Japonce na cestu za poznáváním evropské kultury a také na setkání se samotným Papežem. Tito chlapi byli studenti jezuitské instituce, zhotovené krátce po zmíněné konferenci v roce 80 zá účelem vychovat vzorné křesťany z mladých synů samurajských rodin (ibid:220–223). Tyto úspěchy však značí jedny z posledních let poklidného nárůstu zájmu o křesťanství.

V roce 1587 se Tojotomi Hidejoši po dlouho kýženém sjednocení celého Japonska rozhodl velmi nečekaně zakročit proti křesťanům. Odstartoval tak dlouhou éru, ve které byli všichni křesťanští věřící velmi přísně stíháni, mučeni a popraveni japonským šógunátem. Prvním takovým případem se stalo porušení Japonsko-Španělské smlouvy z roku 1593. Hidejoši jí omezil zákaz křesťanství pouze na jezuitskou komunitu, a tak tato smlouva dovolovala Španělům, kteří nebyli součástí jezuitských misí dále propagovat svoji nauku, a následně i postavit svůj klášter v Kjótu. Hidejoši porušil tyto mírové vztahy se Španěly, když si присvojil náklad jejich lodě jménem San Felipe, která ztroskotala u japonských břehů. V reakci na španělské protesty poukazující na porušení této smlouvy Hidejoši obnovil celkový zákaz křesťanství a přikázal pozatýkat všechny španělské misionáře na území Kjóta. Ty po

uřezání uší nechal pro výstrahu pochodovat ulicemi Kjóta, Ósaky a Sakai. Svého konce se tito mučedníci dočkali v roce 1597, kdy byli v Nagasaki ukřižováni. (Miyazaki 2003:10–11)

V čele japonského šógunátu stanul v roce 1603 rod Tokugawů, který pak vládl Japonsku více než 250 let. Šógun Tokuwaga Iejasu se zprvu potřeboval soustředit především na upevnění své vlastní pozice, a tudíž neměl prostor věnovat *Kirišitan* příliš velkou pozornost. To se ovšem změnilo v roce 1614. Tokugawům se podařilo navázat obchodní styky s Anglií, a kvůli tomu již nebyli křesťanští misionáři, díky kterým se dařilo udržovat dobré obchodní styky s Portugalci, nadále potřeba. Můžeme se domnívat, že tak mohl v roce 1614 šógunát navázat na původní stíhání křesťanů novým celostátním zákazem víry *Kirišitan*. Tak začalo zatím nejprísnější stíhání, jaké dosud křesťanští misionáři na japonských ostrovech zažili.

V následujících dvou letech byly ničeny kostely a křesťanští misionáři byli vyháněni, mučeni a popraveni. Popravy misionářů upalováním, ukřižováním nebo setnutím hlavy však budily spíše soucit, a proto se šógunát uchýlil k mnohem drastičtějším metodám mučení, aby podnítl strach z praktikování křesťanství. Přesto se však někteří misionáři tajně vraceli do Japonska a pokračovali ve své práci. To vedlo k vzniku skupiny přezdívané *kakure kirišitan*<sup>11</sup>, které se povedlo udržet své pravé vyznání až do restaurace Meidži. (ibid:12–15)

Restaurace Meidži byla následkem bojů za obnovení moci císařského trůnu na úkor šógunátu. K tomuto převratu došlo v roce 1868 a spolu s ním se naskytla křesťanům příležitost přestat skrývat svou víru a přes počáteční odpor vlády bylo v roce 1880 křesťanství v Japonsku uznáno jako právoplatné náboženství (Reischauer a Craig 1989:158–159). Ani přesto se v Japonsku křesťanství příliš nezadařilo, neboť počet japonských *kirišitan* nedosahoval v roce 1889 ani čtvrtiny procenta obyvatelstva a k roku 2017, narostl tento počet na pouhé 1,5 % (Plecher 2019).

## 2.2 Křesťanská symbolika v anime a manze.

Vzhledem k tomu, že křesťanství není tolik rozšířeným náboženstvím v Japonsku, dostává anime i manga volnější ruku v nakládání s jeho prvky, což může zároveň vyplývat i z povahy těchto médií, jelikož populární kultura často podobně nakládá i s jinými tématy. Neortodoxní přístup ke křesťanské symbolice může občas vést k vyobrazením, která by mohla věřícím připadat matoucí a někdy i rouhačská. V anime a manze se však většinou jedná o pouhou výpůjčku zajímavých symbolů jakožto prvků, které jsou pro Japonce netradiční, nabitě

---

<sup>11</sup> Skrytí křesťané.

neznámou, a tudíž atraktivní atmosférou, která vzbuzuje ve čtenářích zájem (Barkman 2010:32). Postavy v japonských komiksech a seriálech tak často nosí oblečení doplněné o kříže, jiné postavy mají biblická jména, nebo jména, která se svou křesťanskou předlohou souvisí jenom náladou, kterou vyvolávají<sup>12</sup>. Japonští autoři se tedy kolikrát nesnaží naznačit, že ukřižovaná postava měla charakterové rysy Ježíše Krista. Jedná se jen o vypůjčené vyobrazení tragického způsobu úmrtí (Brenner 2007:101-103)<sup>13</sup>.

Relativně nenásilná povaha šintoismu a buddhismu umožňuje otevřený přístup při akceptování ostatních náboženských teorií a existencí. Oproti tomu křesťanství trvající na jediné víře v jediného boha bezpochyby působilo na Japonce poněkud omezeně. Proto byly postavy s křesťanským podkresem často vykreslovány s fanatickým tónem (Barkman 2010:28–29)<sup>14</sup>.

V některých sériích se také přímo objevují události popsané v předešlé podkapitole. V anime *Samurai Champloo*<sup>15</sup> se odehrávají scény s potlačováním křesťanů, kteří musí pošlapávat svaté ikony. Jiné tituly zachycují scény, které se dají interpretovat v nepříznivém světle. Například v anime *Neon Genesis Evangelion*<sup>16</sup> se odehrává scéna útoku andělů na Tokio, která je podle Barkmana (2010:32) možnou paralelou k příchodu křesťanských misionářů do Japonska.

Oblíbenou výpůjčkou z křesťanské ideologie se stala zejména myšlenka konce světa. Ta otevírá japonským tvůrcům široké možnosti a v kombinaci se sci-fi a fantastickými prvky,

---

<sup>12</sup> Zde se dobře projevuje Barthesova teorie o tom, že porozumění mýtu také záleží na kontextuálním podvědomí konzumenta. Čtenář, kterému není známý děj Bible svaté si jen těžko spojí jméno nájemného zabijáka „Golgo 13“ s místem ukřižování Ježíše Krista spolu s datem, kdy byl popraven (pátek 13.). Jediným společným faktorem těchto dvou je ponourost, samota a smutek, kterou Golgo 13 cítí. (Barkman 2010:36)

<sup>13</sup> Ve FMA a FMAB je Greed připevněný ke kříži během své popravy ponořen do kádě s kyselinou. Greedova osobnost je však na míle vzdálená Ježíše Krista.

<sup>14</sup> Barkman uvádí více příkladů. Nejzajímavější je např. rasa *bohů* v anime *Big Wars*, která lidem vymývala mozky a měnila je tak na své následovníky.

<sup>15</sup> Animovaná série *Samurai Champloo* (サムライチャンプルー; *samuraj čanpurů*), režiséra Šiničiró Watanabeho publikovaná 2004–2005. Děj vypráví o dívce, která zachrání od popravy dva potulné samuraje, kteří ve vzájemné šarvátce zabijí syna místního úředníka. Ti jí za odměnu slíbí najít záhadného samuraje z její minulosti. Celý děj je zasazen do období Edo, s čím také korespondují některé postavy a události, jako je například Šimbarské povstání.

<sup>16</sup> Série *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン; *šinseiki evangelion*) je postapokalyptický příběh, ve kterém stojí mezi vyhlazením lidstva a rasou „andělů“ jednotka spojených národů zvaná *Nerv*, která k boji s Anděly používá Robotické zbroje. Tento titul byl vysílán v letech 1995–1996 a jeho režisérem je Hideaki Anno.

kterých se v anime a manze objevuje nepřeborné množství, vzniklo mnoho titulů adaptujících Armageddon nebo postapokalyptickou společnost jakožto hlavní téma děje. (ibid 2010)

Těžko říci, šlo-li o úmysl, avšak v každém případě japonští autoři dopustili několika přešlapů, které by západní křesťané snášeli jen velmi těžko. V reakci na to se editoři verzí pro západní svět u takových titulů uchýlili k cenzurovaným překladům, ve kterých nahrazovali slovo *Ježíš* slovem *Satan*, nebo byli nuceni scény s ukřižováním úplně vystříhat. Může za to pravděpodobně neúplné pochopení významu, který pro západní křesťany všechna tato symbolika obsahuje. Další možností je, že původně tyto série nebyly vůbec zamýšleny pro západní publikum, a proto nebyla obezřetnosti při nakládání s citlivou tematikou kladena přílišná pozornost.

### 3 Sémiotická analýza komiksu *Fullmetal Alchemist*

V této kapitole bude krátce představen děj *Fullmetal Alchemist*. Pro lepší orientaci v kontextu děje bude nejdříve představen jeho protagonista a několik dalších důležitých postav, přičemž v následujících podkapitolách bude provedena sémiotická analýza postav homunkulů reprezentujících sedm smrtelných hříchů. Symbolika nebo charakteristika společná pro více postav homunkulů bude pro větší přehlednost shrnuta na konci kapitoly.

*Fullmetal Alchemist* vypráví příběh dvou bratrů Edwarda a Alphonse Elricových, kteří žili pouze se svou nemocnou matkou poté, co je z jim zatím neznámých důvodů opustil jejich otec Hohenheim. Matka záhy své chorobě podlehla a chlapce si vzala do péče rodinná známá, mechanička a protetička Pinako Rockbell žijící se svou osiřelou vnučkou Winry. Celý příběh se odehrává ve smyšleném světě inspirovaném meziválečnou Evropou<sup>17</sup>. V tomto světě existuje odvětví vědy zvané alchymie, pomocí kterého se dá provedením tzv. transmutací ovládat seskupení chemických prvků. Alchymie se řídí základním zákonem „rovnosti výměny“, který zní: „Abychom mohli získat určitou věc, musíme se předtím vzdát věci stejné hodnoty“ (Arakawa 2002a:26). Otec Edwarda a Alphonse se alchymii sám věnoval a mladí bratři projevovali pro tuto vědu velké nadání již v útlém věku. Příběh samotný začíná nevydařeným pokusem o oživení jejich matky použitím alchymie. Během tohoto pokusu přišel Edward o pravou ruku a levou nohu a jeho mladší bratr Alphonse o celé tělo. Edward tedy nosí robotické protézy a Alphonsova duše je místo těla připoutána k brnění, které může libovolně ovládat. Alchymie je v tomto světě velmi prestižní obor, avšak lidská transmutace, tedy provádění alchymistických pokusů na lidech a lidských životech je naprosté tabu.

Incident bratrů Elricových vyšetřuje plukovník Roy Mustang, který po zjištění, čeho se bratři dopustili vytrhne Edwarda, vinícího se za bratrův současný stav, z letargie tím, že mu poví o možnostech, které skýtá titul státního alchymisty. Edward se tedy stane státním alchymistou v rekordním věku dvanácti let a využitím nově nabytých pravomocí dostanou dva bratři možnost pátrat po kameni mudrců, jediné existující substanci, která dokáže obejít pravidlo rovnosti výměny, a která by mohla chlapcům umožnit vrátit jejich těla do původního stavu(Arakawa 2002a:40).

---

<sup>17</sup> Stát Amestris je militarizovaná země, vůdce armády je zároveň hlavou státu, armádní výbava je téměř identická se zbraněmi z 1. světové války a také móda nebo automobily objevující se v příběhu jsou zřejmě inspirovány tímto obdobím. Viz obr. č. 2.

Během pátrání bratři Elricovi zjistí, že se kámen mudrců dá vytvořit pouze obětováním lidských životů (Arakawa 2002b:86) a odhalí tajnou organizaci homunkulů, kteří se kámen snaží vyrobit vyhlazením všech obyvatel státu Amestris, ve kterém se příběh odehrává. Homunkulové jsou vedení postavou, kterou všichni nazývají Otcem. Otec vypadá úplně stejně jako Hohenheim (Arakawa 2006:8) a z příběhu vyplývá, že je to původní homunkulus, který nabyl fyzické podoby při vytvoření kamene mudrců obětováním všech obyvatel království jménem Xerxes, ve kterém tehdy Hohenheim žil jako otrok a nevědomky pomohl celou genocidu uskutečnit. Otec mu jako "odměnu" mu poskytl věčný život a moc kamene mudrců (Arakawa 2008).

Každý ze sedmi Otcem vytvořených homunkulů pak ztělesňuje jeden ze sedmi Otcových smrtelných hříchů. Tím se Otec oprošťuje od lidských emocí a s chladným přístupem plánuje vyhlazení lidstva za účelem vytvoření více kamenů a více homunkulů jakožto vyspělejší rasy.

Příběh vrcholí soubojem bratrů Elricových, Hohenheima a jejich přátel proti homunkulům, který se jim povede dovést do vítězného konce. Oba bratři pak dosáhnou svého prvotního cíle a obnoví svá těla to původního stavu.

## **3.1 Kladné postavy**

### **3.1.1 Edward Elric**

Edward je starší ze dvou bratrů, avšak povahou se zdá být více impulzivní a dětinský než Alphonse. Díky svému malému vzrůstu trpí napoleonským komplexem a velmi často projevuje komicky zlomyslnou stránku svojí osobnosti. Je také velmi tvrdohlavý a často trvá na svých rozhodnutích a zásadách. Jeho robotická ruka a noha mu spolu s jeho tvrdohlavostí vyslouží od Kinga Bradleye titul „Ocelový Alchymista“.<sup>18</sup> Edward ze všeho nejvíc touží navrátit původní tělo svému mladšímu bratrovi, jelikož cítí vinu za nepovedený pokus o oživení jejich matky. Díky tomu, že získá titul státního alchymisty má příležitost a prostředky k pátrání po kameni mudrců, avšak na cestě za jeho obdržením je nucen čelit rozhodnutí, jestli je pro svého mladšího bratra ochoten obětovat lidské životy. Rozhodne se, že najde jiný způsob, jak vrátit těla obou bratrů do původní podoby a po konečném souboji s Otcem se mu to také podaří. V průběhu

---

<sup>18</sup> Většina státních alchymistů má přiřazený podobný titul vystihující nejen druh alchymie, který používají, ale také jejich osobnost. King Bradley je právě jméno hlavy státu Amestris. Není tedy král, jak by se mohlo podle jména zdát, nýbrž vrchní armádní velitel.

příběhu je na Edwardovi znát velký rozvoj charakteru, jelikož je na své cestě často konfrontován tvrdou realitou okolního světa.

### **3.1.2 Alphonse Elric**

Dalo by se říct, že ve většině aspektů jsou bratři Elricovi jako dvě strany jedné mince. Edward je nadanější pro alchymii a Alphonse zase převyšuje svého bratra v bojových uměních. Stejně je tomu i co se povahy obou bratrů týká. Alphonse je sice mladší, avšak často vykazuje větší známky sebekontroly a dospělosti než jeho bratr. Také se ve srovnání s Edwardem jeví jako mnohem mírumilovnější postava. Dojde-li však ke střetu s jeho přesvědčením, či zásadami, dokáže velmi nekompromisně zakročit. Alphonse v průběhu děje prochází existenční krizí, jelikož si není jistý, jestli jeho vzpomínky nebyly Edwardem uměle vytvořeny. Po zahrnutí této krize je však bratrské pouto ještě silnější, díky čemuž se jim podaří zdárně obnovit původní stav jejich těl, jelikož proto musí jeden pro druhého podstoupit velkou oběť.

Oba bratři jsou velmi podobní svému otci, avšak Edward vypadá téměř stejně jako Hohenheim ve svém mládí. Oba dva sdílí s otcem blond barvu vlasů a zlatou barvu očí. Edward má však dlouhé vlasy většinou sepnuté do culíku na rozdíl od na krátko ostříhaného Alphonse.

### **3.1.3 Van Hohenheim**

Otec Edwarda a Alphonse, který se v mládí jakožto oběť podvodu původního homunkula stal ztělesněním kamene mudrců, což mu propůjčilo věčný život a výjimečné alchymistické dovednosti. Hohenheim bez vědomí svých synů podniká kroky k zastavení plánu homunkulů, avšak vzhledem k tomu, že se bratři postupem času začnou snažit o to samé se jejich cesty kříží. S velkou dávkou trpělivosti Hohenheim čelí hněvu Edwarda, avšak je pevně přesvědčen o správnosti svého rozhodnutí opustit svou rodinu v zájmu vyššího dobra. Van Hohenheim vypadá navzdory svému věku jako statný čtyřicátník s dlouhými blond vlasy a brýlemi. Jeho chování je vždy kultivované a klidné, a to i přes Edwardovi nadávky, kterým musí často čelit. Vzhledem ke své minulosti se viní z vyhlazení obyvatel království Xerxes a snaží se vykoupit své činy tím, že zabrání stejnému osudu v případě obyvatel Amestris.

### **3.1.4 Roy Mustang**

Plukovník Roy Mustang je armádní úředník, který otevřel Edwardovi cestu k titulu státního alchymisty. Možná z toho důvodu často sleduje počínání obou bratrů. Protože zná tajemství skrývající se za jejich současným tělesným stavem k němu mají bratři důvěru. Díky tomu je plukovník Mustang zasvěcen do jejich odhalení spiknutí homunkulů a sám se začne společně

se skupinou svých nejbližších podřízených podílet na jeho zastavení. Roy Mustang je mezi svými přáteli proslulý jako sukničkář posedlý kariérním postupem v armádě. Toto chování se ale může jevit jako pouhá zástěrka k maskování jeho opravdových motivů. Jelikož se Mustang podílel na vyhlazení Išvaalců během občanské války<sup>19</sup>, rozhodl se, že se sám stane armádním velitelem, aby mohl podobnému krveprolití v budoucnu zabránit. K tomu mu pomáhá jeho nejbližší přítelkyně Riza Hawkeye, do které se během příběhu postupně zamiluje. Mustang se podílí na smrti hned několika homunkulů. Podařilo se mu porazit Lust a zahnat Envyho do bezvýchodné situace, kdy se musel vzdát. Také přispěl v souboji s Wrathem, kde byl však přemožen a zajat jakožto oběť potřebná k aktivaci plánu homunkulů.

### 3.1.5 Scar

Přeživší išvaalské genocidy poháněný touhou po pomstě vůči všem státním alchymistům, kteří byli využiti jako hlavní zbraň při potírání išvaalského povstání. Scar má díky výzkumu jeho bratra na paži tetování, které mu dovoluje použít alchymii. Na rozdíl od běžné alchymie, která při přetváření materiálu věci nejdříve rozloží a pak je přeskupením prvků složí v něco jiného, se Scarova alchymie zastavuje hned u procesu rozkladu. Takto je Scar schopen například kompletně rozložit Edwardovu mechanickou paži. Scar se od Edwarda v průběhu děje dozví, že to byli homunkulové, kdo záměrně odstartoval občanskou válku v Išvaalu a jeho nenávisť se přesune jejich směrem, čímž se stane spojencem Edwarda a ostatních. Během posledních kapitol je to právě Scar, který zabije Kinga Bradleye, který vedl vojska Amestris proti Išvaalanům. Je nutné dodat, že přestože je Scar velmi nekompromisní při vykonávání své pomsty, projevuje velmi dobrosrdečnou povahu vůči všem, ke kterým nemá důvod chovat zášť.

### 3.1.6 Ling Yao

Ling je princem země Xing, kterou od Amestris dělí obrovská poušť. Do Amestris je jakožto korunní princ přiveden díky boji o trůn zuřícím v jeho impériu. Aby se totiž vyhnul nadcházejícímu krveprolití v řadách císařské rodiny, vydal se Ling hledat recept na nesmrtelnost, který by zaručil jeho nástup na císařský trůn. Ling se jeví velmi lehkomyšlně, občas až komicky. Typickým pro něj je téměř neutuchající úsměv, který si je schopný udržet i ve vypjatějších situacích a téměř neustále přivřeně oči, které dokořán otevírá pouze při

---

<sup>19</sup> Tato občanská válka byla rozpoutána homunkuly za účelem nastřádání co největšího počtu lidských obětí. Celou válku vyprovokoval Envy, v přestrojení za vojenského příslušníka Amestris, zastřelením Išvaalského chlapce.



vyjádření určitých emocí. Má také velmi dobře vytrénovanou postavu, čemuž odpovídají i jeho bojové dovednosti. Ling, jakožto zástupce svého klanu, si je velmi dobře vědom odpovědnosti za své poddané a možná proto se mu nakonec podaří s Greedem najít jakousi formu synergie. S přijetím Greeda do svého těla Ling souhlasí dobrovolně, jelikož je to krok k získání nesmrtnosti. Navíc plný sebedůvěry věří, že se Greedovi nepovede jeho vědomí úplně umlčet, což pak několikrát potvrdí chvilkovým převzetím kontroly nad svým tělem.

## **3.2 Záporné postavy**

Homunkulové jsou bytosti vytvořené uměle prostřednictvím alchymie (Arakawa 2004:68). Tyto bytosti jsou vždy vytvářeny a poháněny mocí kamene mudrců, který se většinou nachází uvnitř jejich těla. Kámen mudrců vytvořený pomocí lidských obětí, je tedy vlastně jejich srdcem a propůjčuje jim nadpřirozeně rychlou schopnost regenerace, což je činí téměř nesmrtelnými (Arakawa 2005: 41). Navíc disponuje každý homunkulus nějakou speciální schopností. Všichni homunkulové na sobě také nesou znamení v podobě tetování Urobora (Arakawa 2004:57)<sup>20</sup> a všichni se, jak již bylo zmíněno, považují za sourozence, jelikož je jejich stvořitelem stejná osoba, tedy Otec. Homunkulové jsou téměř nezničitelní. Jejich vědomí se dá přenášet do nové tělesné schránky, jak se stalo například u postavy Greeda, který byl po své smrti implantován do Lingova těla (Arakawa 2006:52–60). Moc kamene se však dá opakovaným zabitím homunkula vyčerpat a přivést ho tak na pokraj sil. Potom lze zmíněný kámen, který homunkula pohání, zničit a definitivně ho tím porazit (Arakawa 2005:89).

### **3.2.1 Otec**

Otec figuruje v příběhu jako hlavní antagonista. Nejdříve se objevuje pouze jako malé stvoření uzavřené uvnitř laboratorní baňky. Po přelstění Van Hohenheima nabývá lidské podoby téměř nerozeznatelné od Hohenhiemovy. Když pak absorbuje “božskou“ entitu, kterou všichni nazývají Pravda, pozmění svůj vzhled připomínající Hohenheima v jeho mladickém věku. Božská moc Pravdy je však pro Otce příliš velké břemeno a během závěrečného souboje ho učiní zranitelným, což je patrné z toho, že jeho tělo začne v průběhu souboje postupně chátrat. Otcův charakter je zbaven téměř veškerých emocí, kromě pasáží, kdy se jeho plán blíží ke svému zdárnému uskutečnění, kdy projevuje až maniakální nadšení. Důvodem, proč je otec až mrazivě stoický ve svém konání je fakt, že se zbavil všech svých hříchů, vytvořením sedmi homunkulů. Učinil tak prý, aby se stal „dokonalou bytostí“.

---

<sup>20</sup> Bájny řecký had nebo drak pojídající vlastní ocas.

### 3.2.2 Lust

Lust je pravděpodobně nejpříčetnější z homunkulů. Většinou ji doprovází Gluttony, který se řídí jejími pokyny. Jako jediná ze svých sourozenců nepodléhá vlivu svého hříchu, spíše se stává objektem chuti ostatních, především díky svému vzhledu a koketní mluvě, čehož využívá k manipulaci a získávání informací od členů armády (Arakawa 2005:37). Lust se také projevuje značnou dávkou chladné brutality a potěšením z utrpení ostatních. Stejně jako její sourozenci pohrdá lidskou rasou. Lust se podílí na vraždě Maese Hughse, blízkého přítele plukovníka Mustanga, který musel být zabit, jelikož jako jeden z prvních odhalil spiknutí homunkulů. Je to právě plukovník Roy Mustang, který následně v honbě za pomstou Lust zabije svou ohnivou alchymií. Lust po celou dobu příběhu nosí dlouhé šaty a je symbolem ženské vyspělosti. Její tetování je umístěno těsně nad výstřihem šatů, což jí dodává na vyzývavosti. V jejích gestech a mluvě je znát klid a vysoká míra inteligence, doplněná o šarmantní vzhled dospělé ženy.

Zůstaneme-li u vzhledu této postavy, je na první pohled jasné, že má působit co nejatraktivněji. Ve srovnání s ostatními ženami ve FMA a FMAB, které jsou ještě ne zcela vyspělé nebo je jejich vzhled limitovaný vojenskými uniformami, má Lust možnost vyniknout svými velmi vyzývavými dlouhými šaty a atraktivní postavou. Jak si můžeme všimnout na obrázku č. 2 má Lust úzké oči s velmi tenkými zornicemi. Podle Brennera (2007:42) svědčí úzký tvar očí o zlé, sadistické a zlomyslné povaze. Navíc malé zornice značí postavu záporného charakteru.

V jazykovém projevu Lust je několik velmi zřetelných indikátorů určujících, o jaký druh postavy se jedná. V následujícím příkladu si lze všimnout hned tří.

(1) Lust si při boji s Alphonsem, uvědomí, že ho nesmí zabít. (Arakawa 2005:82)

「そう . . . あなた扉を開けたの . . . 残念だわ。」

„*Só...anata tobira wo aketa no...zannen da wa.*“

„*Aha...ty jsi otevřel bránu...jaká škoda.*“

V této větě používá Lust pro oslovení Alphonse osobní zájmeno *anata*, které sice mohou používat muži i ženy (Shibamoto Smith 2004:121) avšak v dnešní době se již moc nepoužívá a v minulosti bylo používáno spíše ženami vůči jejich partnerům (Kim 2012:93-94). Partikule *no* opět používaná spíše ženami pro zdůraznění nebo pro náznak vysvětlení (Hiramoto 2013:60). Na konci věty se také objevuje zakončení *da wa*, které Kinsui (2017:134-136) přiřazuje k *teyo dawa* jazyku, což je typicky ženský projev používaný postavami mladých dívek z dobrých rodin.

Kocové partikule u Lust prakticky neustále prokazují o jaký druh postavy se jedná, jelikož se u většiny jejich promluv setkáme s partikulami *no*, *wa*, *kašira* nebo jejich spojeními *nojo*, *wane*, *wajo* a *none* (Arakawa 2005a). Všechny tyto partikule Hiramoto (2013:60) kategorizuje jako silně nebo alespoň mírně femininní výrazy. Tento projev je ve FMA ještě markantnější, jelikož ostatní ženské postavy podobné prostředky ve svých promluvách téměř vůbec nepoužívají, což dodává mluvě Lust ještě větší váhu.

### 3.2.3 Gluttony

Oproti Lust je Gluttony v podstatě neustále poháněn podstatou hříchu, který reprezentuje. Stále myslí jen na to, co, či koho by snědl. Také jeho intelekt společně se Slothovým značně zaostává za ostatními, a proto je většinou doprovázen někým z ostatních homunkulů a poslouchá jejich příkazy. Chvillemi jeho bezelstné chování připomíná malé dítě, což dokáže u čtenáře vzbuzovat trochu sympatie. Tomu přidává ještě fakt, že projevuje největší známky „sourozenecké lásky“ ke zbylým homunkulům, což se projevuje lítostí po smrti Lust, se kterou trávil nejvíce času, a následně značným nárůstem agresivity vůči postavám, které jsou za její smrt zodpovědné. Gluttony má logicky velmi robustní postavu, často nepřítomný výraz, většinou mu po bradě stékají sliny a jeho tetování je umístěné na jazyku. Navzdory své postavě však disponuje překvapivou hbitostí a velmi dobrým čichem, což často používá k vypátrání některých postav. Gluttony dojde velmi ironické smrti, kdy je sněden Pridem, který v bezvýchodné situaci potřebuje absorbovat jeho sílu.

Gluttonyho korpulentní, zakulacená postava očividně souvisí s obžerstvím, které v příběhu zastupuje. Ovšem tento tvar těla může souviset i s výše zmíněnými sympatiemi jež vzbuzuje. Kulaté tvary bývají nejen v anime a manze často vnímány jako nejpřátelštější, nejméně nebezpečné, a tudíž evokující důvěru nebo sympatie (SolarSKI 2012:180). Podle Brennera (2007:42) patří postavy s očima bez zornic jasně mezi záporné. Za zamyšlení však také stojí, jestli autorčiným záměrem pro vynechání zornic nebylo spíše dokreslení Gluttonyho podprůměrného intelektu, jelikož díky tomu jeho tvář často dostává nepřítomný výraz.

Při pohledu na Gluttonyho mluvený projev je nutné podotknout, že je zkoumaný materiál poněkud omezený, protože je Gluttony většinou ticho anebo se ptá, jestli může někoho sníst. Přesto se v něm však dá nalézt pár prvků, které by mohly být potenciálně zajímavé. V následujícím příkladu si ukážeme dva z nich.

(2) Gluttonyho rozhovor s Alphonsem, kterého vede za Otcem do doupěte homunkulů (Arakawa 2006a:117).

**Gluttony:** 「門番の仕業だよ一気にしないー」

„*Monban no šiwaza da jó. Ki ni šinai.*“

„*To dělají hlídači, toho si nevšímej.*“

**Alphonse:** 「門番!？」

„*Monban!?*“

„*Hlídači!?*“

**Gluttony:** 「おでといれば殺さないよ」

„*Ode to ireba korosanai jo*“

„*Když jsi se mnou, tak tě nezabijou*“

U tohoto příkladu si lze všimnout, že Gluttony natahuje konce vět, nebo koncové partikule. Také silně maskulinní zájmeno *ore* vyslovuje jako *ode*. Tyto dvě odchylky od standardní mluvy působí dětinsky. Šišlání je dětem vlastní v každém jazyce a natahování vět zase přidává na zpěvnosti nebo naléhavosti, se kterou děti často mluví. Naléhavosti Gluttonyho projevu také dodává často opakované „*tabete í?*“ ve smyslu „*můžu ho/to*“, které často opakuje i dvakrát za sebou.

### 3.2.4 Sloth

Sloth sehrává v celém příběhu pravděpodobně jednu z nejdůležitějších rolí, přestože se v něm vyskytuje jen velmi sporadicky. Velkou část příběhu totiž tráví kopáním tunelu ve tvaru kruhu, díky kterému se má uskutečnit lidská transmutace kamene mudrců. V příběhu se vyskytuje pouze dvakrát, a to, když se setká s bratry Elricovými v pevnosti Briggs, kde je náhodou odhalen a podruhé pár kapitol před koncem příběhu, kdy zaútočí na Centrálu s cílem zabít Olivii Armstrong, která přebrala velení od homunkuly zmanipulovaného vedení. Při tomto útoku je po dlouhém souboji zabit. Sloth má obrovskou svalnatou postavu, na obou rukou má připevněná pouta s okovy a tetování Urobora má na pravé straně zad. Stejně jako Gluttony je poměrně jednodušší povahy, pročež se slepě řídí Otcovými pokyny a vliv jeho hříchu se na něm projevuje neustálými stížnostmi dokonce i nad nutností přemýšlet.

Slothovu postavu tvoří mohutný blok svalů, ve čtvercovém tvaru. Tento tvar postavy může nabývat dvou významů. Čtverce mohou být symbolem síly a stability a zároveň mohou

být zastrašující (Bancroft 2006:34). Ve FMA se setkáváme s oběma variantami. Sloth je jasně zastrašujícím příkladem, jako kontrast k němu v příběhu vystupují hned dvě postavy, které se dokonce společnými silami podílí na jeho porážce. Je to plukovník Louis Armstrong, a Sig Curtis, který je manželem učitelky alchymie bratrů Elricových. Tito dva jsou naprostým zosobněním slova síla a stabilita. Sloth sdílí s Gluttonym téměř stejnou intelektuální úroveň a slepě následuje Otcovy příkazy. Tento nedostatek intelektu by mohl podpořit teorii, že se autorka snažila vynecháním zornic při tvorbě těchto dvou postav sdělit více než pouhý fakt, že se jedná o zápornou postavu (Arakawa 2007:182–183).

Slothův verbální projev je velmi strohý. Jeho věty jsou téměř holé a téměř pokaždé zakončené slovem *mendokusé* což je výslovnost slova *mendokusai* (otravný/únavný) typická pro tokijský dialekt (Shibatani 1990:161), avšak těžko lze v této skutečnosti nalézt výraznější symboliku. Snad jen tu, že je pro něj vzhledem k jeho lenosti obtížné používat i spisovnou řeč. V následujícím příkladu Sloth podléhá vlivu hříchu, který zastává a přemožen leností vzdává boj o vlastní život.

(3) Sloth těsně před smrtí (Arakawa 2009b:33-34).

「俺死ぬの? . . . 死ぬってなんだ。まあいいや。考えるのめんどくせー。生きて  
るのもめんどくせえ。」

„*Ore šinu no? ... Šinutte nanda. Má í ja. Kangaeru no mo mendokusé. Ikiteru no mo mendokusé.*“

„*Já zemřu? ... Co je to vlastně smrt? Ale co, přemýšlet je otrava. Žítí je taky otrava.*“

V tomto monologu si jde také všimnout strohosti vět, ve kterých chybí co nejvíce partikulí, pravděpodobně proto, že i mluvení je pro Slotha zbytečně namáhavé. Tato hra s jazykem tak velmi dobře doplňuje celkový dojem ze Slothovy povahy.

### 3.2.5 Envy

Envy, homunkulus vytvořený z duší obyvatel království Xerxes je bezpochyby jedním z nejvýraznějších záporných charakterů příběhu FMA. Vzhledem k tomu, že má Envy nejednoznačný vzhled, často se naskytuje otázka ohledně pohlaví této postavy. Disponuje schopností měnit svůj fyzický vzhled a imitovat tak zevnějšek i hlas jiných osob a v průběhu děje se kromě převtělení do ostatních postav zjevuje ve třech podobách. První je pohlavně neurčitá, podobná dospívajícímu muži nebo ženě, zatímco druhá “opravdová podoba“ má

vzhled osminohé chiméry<sup>21</sup>. Poslední podobou je po téměř naprostém vyčerpání síly kamene mudrců malý osminohý ještěř. Povahou je Envy pravděpodobně nejsadističtější, ze svých sourozenců a jeho zášť vůči lidské rase velmi často vyjadřují jeho slova a činy. V ději se totiž Envy podílí na rozpoutání občanské války, když v podobě člena armády Amestris zastřelení malého Išvaalského chlapce, čímž se po odhalení toho faktu nepokrytě chvástá. Dále zabije Maese Hughse, který odhalí spiknutí homunkulů. Vezme na sebe podobu jeho ženy, kterou není schopen Hughes zastřelit ani s vědomím, že je to přestrojený homunkulus. Envy také osvobodí válečného zločince Zolfa J. Kimbleye, kterému poskytne kámen mudrců a následně ho využívá jako svého poskoka. Spíše než závistí, se Envy během celého příběhu projevuje čirou nenávistí k lidské rase, avšak těsně před jeho porážkou vyjde najevo, že jeho nenávist pramení spíše z toho, že lidem závidí schopnost odpouštět a podporovat jeden druhého. Dojde k tomu v situaci, kdy se Envymu nepodaří poštvat proti sobě ostatní postavy, se kterými bojuje (Arakawa 2009b).

Envyho vzhled vyvolává ve všech podobách mnoho otázek a dojmů, které dávají prostor pro mnoho symbolických výkladů. Předně jeho oči, stejně jako u Lust, vypovídají o tom, že se jedná o zápornou postavu se sadistickou povahou (Brenner 2007:42). Tvar jeho postavy, hlavně vlasů, je plný ostrých hran a ostnů, což je základem konceptu záporných postav, které mají působit zlověstně a zákeřně, a to právě proto, že jsou pravým opakem kulatých tvarů vzbuzujících důvěru (Bancroft 2006:35). Envyho další podoby jsou však ty, které vzbuzují nejvíce domněnek. Envy v podobě chiméry má na svém těle bezpočet lidských končetin a obličejů, jeho další podoba je sice malý ještěř ale jeho tvar nápadně připomíná embryonální stádium člověka. Ve spojení s Edwardovým odhalením a schopností brát na sebe podobu jakéhokoli člověka do sebe perfektně zapadají všechny aspekty Envyho vzhledu pod jedním společným činitelem, kterým je závist vůči lidskému druhu.

Vzhledem k tomu, že má japonština mnoho prostředků k vyjádření toho, zda je mluvčí muž nebo žena, mohl nám o pohlaví Envy napovědět mluvený projev. Bohužel ani ten však není úplně jednostranný, jelikož v několika větách používá Envy osobní zájmeno *anta* (Arakawa 2005b:45), což je neformální varianta pro *anata*. Toto oslovení druhé osoby, které používala i Lust klasifikuje Shibamoto Smith (2004:121) jako femininní. Na druhé straně se na konci některých vět občas objeví koncová partikule *sa* (Arakawa 2006b:77), která patří do maskulinního projevu (Shibamoto Smith 2004:281). Celé teorii pohlavní krize osobnosti

---

<sup>21</sup> Výraz chiméra je ve FMA obecně používán pro křížence různých druhů, hlavně tedy lidí a zvířat. Všechny Envyho podoby budou představeny v obrazové analýze.

nasvědčuje také osobní zájmeno já, které po změně v chiméru Envy použije hned ve třech odlišných formách.

(4) Envy po změně podoby na chiméru (Arakawa 2006a:87–89).

「. . . 俺の. . . 私の. . . 姿を. . . この姿を. . . 見るな. . . 僕を見る  
な. . . !!」

„...*Ore no... wataši no... sugata wo... kono sugata wo... miruna... boku wo miruna...!!*“

„*Nedívej se... na mojí... na mojí... na tuhle podobu... nedívej se na mě...!!*“

V této větě používá Envy tvary *ore*, *boku* a *wataši*. *Ore* je velmi silně maskulinní, zatímco *boku* ne tolik. *Wataši*, jak je zmíněno u Lust je v neformálním projevu používáno ženami<sup>22</sup> (Lee a Yonezawa 2008:753).

### 3.2.6 Wrath

Wrath je jako jeden z mála homunkulů zasazen do společnosti v roli velitele armády, a to pod pseudonymem King Bradley. Z příběhu vyplývá, že byl otcem vychován, vycvičen a následně přetvořen v homunkula právě pro tento účel. Jakožto vrchní armádní velitel je nejvýše postavenou osobou v zemi Amestris, díky čemuž mají homunkulové velký prostor k ovlivňování vysoce postavených úředníků a k rozmisťování vojenských sil v zemi. Byl to právě Wrath, kdo během občanské války vedl armádu Amestris a zasloužil se tak o genocidu vyhlazení Išvaalců. Wrath byl stejně jako Greed vytvořen vložением homunkulova vědomí do těla již obývaného lidskou duší. Vzhledem k předchozímu celoživotnímu výcviku disponuje výjimečnými bojovými schopnostmi, skvělým šermířským umem a Uroborovým znamením, které má na levém oku, a jež mu dává jasnozřivou schopnost lepšího a rychlejšího vnímání okolí, což mu dává navrch v každé bitvě. Jeho povaha je hlavně z počátku příběhu zavádějící, často se projevuje velmi sympaticky a lehkomyšlně. Z občasných náznaků je patrné, že má také smysl pro humor. Na rozdíl od zbylých homunkulů projevuje určitou náklonost k lidem v podobě respektu k bojovým dovednostem některých postav. Také se zdá, že je do jisté míry potěšen narušením Otcových plánů ze strany bratrů Elricových. Po většinu času dokáže svůj

---

<sup>22</sup> *Wataši* používají i muži, většinou jej však používají ve formálních situacích jako skromnou variantu osobního zájmena *já*.

hněv velmi dobře skrývat, avšak v některých pasážích vystupuje jeho zuřivost velmi zřetelně na povrch a budí chladnokrevný, nekompromisní dojem jisté zkázy.

Wrath je muž středního věku, statné postavy s páskou přes levé oko, ve kterém se místo panenky se zornicí skrývá symbol Urobora. Jak bylo popsáno u Envy a Gluttonyho, oblé a ostré rysy budí u postav svůj vlastní dojem. Zajímavý aspekt Wrathova vyobrazení je proměnlivost vzhledu, kdy se ve Wrathově obličejí střídají tyto dva typy rysů. Jejich pomocí dokázala autorka Wrathovi vtisknout dvě odlišné povahy. Jedna z nich je lehkomyšlný „strýček“ oplývající humorem a péčí o ostatní, přičemž druhá je chladnokrevný zabiják, který při cestě za splněním svého poslání nebere naprosto žádné ohledy na lidské nebo jiné životy. Na obrázku č. 6 (Arakawa 2003:112–115) je zřetelná změna v proporcích Wrathova obličejí. Zpočátku je jeho obličej oblý viz. obr. 6a, bez drobnějších detailů, které by narušovaly bezstarostný dojem z jeho směřující se tváře. Obrázek 6b, který jej zachycuje z téměř stejného úhlu vykresluje větší detail. Také si lze všimnout změny ve tvaru nosu, který je náhle mnohem špičatější. Tato změna vzhledu nastane poté, co Wrath odhalí svojí „pravou“ tvář, viz obr. 6c, ve kterém je poprvé detailně vyobrazeno také Wrathovo pravé oko, ze kterého lze snadno vyčíst, o jaký druh postavy se jedná. Tyto proměny<sup>23</sup> lze na jeho postavě pozorovat až do doby, kdy je jeho identita homunkula prozrazena a není zapotřebí dále skrývat svou pravou povahu.

Jelikož potřebuje Wrath co nejlépe splynout se společností, přizpůsobuje se jeho japonština situaci. Vůči společensky níže postaveným lidem, nebo přátelům či ostatním homunkulům používá důvěrnou japonštinu. Vůči cizím lidem a při oficiálních příležitostech používá zdvořilou japonštinu (Kim 2012:54;59;84). Díky tomu Wrathův projev bohužel nevyuniká mnoha prvky, které by znatelně vyčnívaly. Bez povšimnutí nesmí zůstat koncovka *tamae*, kterou Wrath čas od času používá. Tato koncovka se zachovala jakožto imperativní zakončení sloves, používaná v „samurajském jazyce“ a jakožto *jakuwarigo* se řadí do kategorie mužského projevu. (Kinsui 2017:65)

### 3.2.7 Pride

Pride odhaluje svou podobu jako poslední z homunkulů. Veřejnosti je známý jako velitelův malý syn Selim Bradley a v běžném životě se projevuje jako normální chlapec s velkou úctou ke svému otci, který se chce stát státním alchymistou. Také jeví velký zájem o dobrodružství

---

<sup>23</sup> Jednou z dalších, méně nápadných změn je změna tvaru Wrathova kníru, jehož obrys se také s postupem děje zostří.



bratrů Elricových. Jeho pravé já však v plném smyslu zosobňuje význam slova pýcha. Pride absolutně pohrdá lidmi a někdy dává dokonce najevo, že se cítí nadřazeně i vůči ostatním homunkulům. To je vidět na jeho povýšeném chování vůči Greedovi a jeho pozření Gluttonyho s odůvodněním, že již přestal být užitečný. Pravým důvodem však byla záchrana jeho vlastního života absorbováním zbytku Gluttonyho životní síly. Pride také na přílišnou pýchu doplatí tím, že několikrát podcení svého protivníka. Pridovou schopností je ovládnutí stínů, které dokáže rozpínat na velké vzdálenosti. Využitím těchto stínů dokáže komunikovat s okolím, a dokonce je používat k boji. Jako jediný ze všech homunkulů není Pride v příběhu zabit a očistěním od svého hříchu dostane příležitost žít svůj život jako normální člověk.

Pridova podoba malého dítěte působí jen jako tělesná schránka, kterou obývá pravý homunkulus. Prázdné oči bez zornic opět napovídají, že se jedná o postavu záporné povahy (Arakawa 2009a:133), avšak stejně jako u Wratha se tato změna vzhledu objeví až poté, co je prozrazena jeho identita. Do té doby má Pride stejné oči jako ostatní dětské postavy. Otcova prapůvodní podoba byla změt' stínů uzavřená v baňce, která byla s Pridovo stíny téměř totožná. Tyto stíny, ve kterých se objevuje mnoho očí, úst a na konci z nich ční stíny tedy pravděpodobně symbolizují otcovu pýchu, kterou cítí ke svému druhu<sup>24</sup>.

Stejně jako u Wratha je u Prida těžké hledat jakoukoli symboliku, jelikož používá uctivou formu japonštiny. Na rozdíl od Wratha ale Pride nerozlišuje společenské postavení a nemění své vyjadřování ani vůči svým blízkým. Díky tomu není opět jeho projev z hlediska symboliky tolik zajímavý.

### 3.2.8 Greed

Greed má v příběhu velmi zvláštní místo. Jako jediný z homunkulů se rozhodl pro revoltu proti Otcovi a hnán hříchem lakomství touží nejen po moci a penězích, ale jak sám tvrdí úplně po všem, co existuje. Greed v průběhu děje obývá dvě těla. První je tělo dospělého muže, ve kterém Greed velí gangu složenému z chimér. V této podobě se poprvé setkává s Edwardem a Alphonsem. totiž unesl, aby zjistil způsob, jakým byl připoután ke svému brnění. Domníval se, že mu připoutání své duše k neživému předmětu umožní nekonečný život. Chvilku po únosu je však Greed zajat Wrathem a odveden zpět k Otcovi, který ho popraví za účelem budoucí reinkarnace. Stane se tak vložím Greedovi mysli do těla Xingského prince Linga. Greed však zpočátku nemá žádné vzpomínky na předešlý život, a tak poslušně plní Otcovy rozkazy. Poté, co zabije jednoho ze svých bývalých kumpánů se mu však vrátí všechny vzpomínky na jeho

---

<sup>24</sup> Viz. obrázek č. 7.

zajetí a na to, že Wrath při jeho dopadení zabil mnoho jeho poskoků. Díky tomu se v Greedovi opět probudí rebelská stránka nyní podporovaná Lingovo silnou vůlí, která se nenechala Greedem úplně utlačit. Ling Greedovi ukáže, že jedinou věcí, po které doopravdy toužil byli přátelé a že již pár takových získal. Greed se pak při tomto vědomí obětuje pro ochranu svých nově nabitých přátel. Greed v obou tělech disponuje schopností přeměny uspořádáním atomů uhlíku ve svém těle, což mu dovoluje zpevnit kůži až do diamantové tvrdosti (Arakawa 2004b:131). Dále je imunní vůči všem nemocem a toxinům. Ve druhém těle je ještě obohacen o Lingovy bojové dovednosti.

Greedova první podoba splňuje prakticky všechny parametry záporných postav, které již byly v této kapitole představeny. Jeho oči jsou úzké, s velmi úzkými, téměř hadími zornicemi a celá jeho postava je protkána ostrými tvary. Velký špičatý nos, naježené vlasy a žraločí zuby společně tvoří postavu, u které je na první pohled jasné, že má ve čtenáři budit negativní dojem. Tento dojem je vyhnán do extrému Greedovo podobou po úplné proměně<sup>25</sup>. Po vložení Greedovy osobnosti do Lingova těla lze pozorovat změny také v Lingově vzhledu. Jeho obličej převezme některé charakteristiky Greedova předešlého vzhledu a rozdíl mezi vyobrazením obou postav je pak velmi dobře zřetelný při vnitřním dialogu vedený mezi těmito dvěma postavami<sup>26</sup>. Greedova verze má opět špičatější nos, více definovanou lícní kost a oproti Lingovu standardu má také otevřené oči. Díky těmto nuancím je čtenář schopen lehce identifikovat, o kterého z nich se momentálně jedná.

Greed mluví důvěrnou japonštinou vůči všem postavám a jen jednou projeví někomu úctu – krátce poté, co je vložen do Lingova těla, oslovuje Otce sufixem *dono*, jelikož se mu ještě nevrátily vzpomínky na vlastní rebelskou fázi. Ostatní aspekty jeho projevu nasvědčují hrubé povaze, jelikož pro oslovení 2.os. většinou používá *omae*, které je považováno za drsnější a *temee*, které je vyloženě neurvalé (Hiramoto 2013:57). Greed také stejně jako Sloth mění výslovnost některých slov ve stylu tokijského dialektu.

### 3.2.9 Společná symbolika

Všech sedm postav Homunkulů sdílí tetování Urobora. Tento starodávný symbol hada nebo draka stočeného do kruhu, požírajícího svůj vlastní ocas se objevuje v mnoha kulturách napříč světem a svoje místo našel i jako jeden z hlavních symbolů používaných v alchymii. Ve většině

---

<sup>25</sup> Viz. obrázek č. 8.

<sup>26</sup> Viz obrázek č. 8.

případů je symbolem nekonečného cyklu života a koloběhu vesmíru (Bekhrad 2017). Společně s tím souvisí i znovuzrození a sebezáhuba, které v příběhu FMA a FMAB s homunkuly velmi úzce spjatý. Symbolika téměř neomezené regenerační schopnosti homunkulů je tedy velmi zřejmá. Ani sebezáhuba se však z příběhu úplně nevytrácí. Při náhledu na okolnosti úmrtí všech homunkulů lze dojít zajímavého závěru.

Lust je coby představitelka smilstva poražena Royem Mustangem, největším „sukničkářem“ celého příběhu. Gluttony dojde svého konce, když je pozřen Pridem. Wrath je zabit Scarem z pomsty, jejíž hnací silou je vždy hněv. Sloth podlehně své lenosti a vzdá další boj o svůj život. Greed, který vždy chtěl dosáhnout věčného života a bohatství si uvědomí, že to, po čem ve skutečnosti nejvíce touží jsou přátelé a položí život za jejich záchranu. Envy pod tíhou zjištění, že je jeho nenávisť vůči lidem ve skutečnosti poháněna závistí, zahubí sám sebe. Jediný homunkulus, který nezemře, je Pride. Nicméně na svou pýchu doplácí po celý příběh a je nakonec přemožen Edwardem, který byl dříve plný pýchy ke svým alchymistickým dovednostem. K poražení Prida a Otce se však musel svých schopností vzdát na dobro a přemoci tak své vlastní ego. Pride je porážkou připraven o svou vlastní pýchu, protože se z něj stane pouhý člověk.

Další symbolika se dá nalézt v umístění tetování Urobora na tělech jednotlivých homunkulů. Lust má své tetování umístěné těsně nad výstřihem. Gluttonyho tetování je na jazyku. Slothovo tetování je na zádech, což pravděpodobně souvisí s odpočíváním a spánkem v nejběžnější poloze na zádech. Wrath má tetování skryté v levém oku, protože se hněv nejvíce projevuje právě na očích a s hněvem a pomstou také souvisí rčení „oko za oko“. Greedovo tetování se nachází na hřbetě jeho levé ruky. To se dá vysvětlit tím, že se pro česká slovesa *získat* nebo *obdržet* používá japonský ekvivalent 手に入れる (*te ni ireru*), což v doslovném překladu znamená *dostat do ruky*. U Envy a Prida je hledání této symboliky složitější. Envy nosí své tetování na levém stehně. Přestože takové umístění samo o sobě se závistí přímo nesouvisí, nachází se v knize žalmů pasáž, která do této situace pasuje.

*„...Avšak moje nohy málem odbočily, moje kroky téměř sešly z cesty, neboť jsem záviděl potřeštěncům, když jsem viděl svévolné, jak pokojně si žijí.“ (Žalmy, 73:1-28)*

Pride ve své podobě homunkula žádné tetování nemá a teprve v jeho lidské podobě na konci příběhu se mu na čele objeví znamení kruhu s tečkou uprostřed, což se může zdát jako zjednodušená podoba obrázku Urobora. Pride se tak tím, že jako jediný přežije a nemá své tetování celkově vymyká všem ostatním postavám. Je tomu snad také proto, že zbavit se kompletně své pýchy je prakticky nemožné. Pýcha nás provází téměř na každém kroku, jsme

pyšní na svou práci, na svoje životní úspěchy a úspěchy našich potomků. Určitá dávka pýchy tedy bude přítomna v každém člověku a je údělem každého nepropadnout jejímu přílišnému vlivu.

## Závěr

Tato práce zkoumala symboliku skrývající se ve vyobrazení postav reprezentujících sedm smrtelných hříchů. Kromě očividných referencí, které korespondují s konceptem těchto hříchů se také podařilo objevit další vzhledové a řečové projevy dokreslující charakter všech postav. Některé řečové projevy postav bylo možné klasifikovat jako *jakuwarigo* a u dalších bylo potvrzeno že se v jejich mluvě objevují aspekty symbolizující vlastnosti související s jejich charakterem. Dalším zjištěním byla společná symbolika, která propojila sedm smrtelných hříchů s alchymii díky symbolu Urobora čímž otevřela nový prostor pro zajímavou interpretaci způsobu existence a úmrtí šesti homunkulů. Také byla objevena nová symbolika v umístění tohoto symbolu na tělech homunkulů. Díky obrazové analýze byla tedy zodpovězena výzkumná otázka této práce, která zkoumala, zda se u těchto postav vyskytuje další symbolika korespondující se jmény homunkulů na hlubší úrovni.

Nesmí být opomenut fakt z kapitoly č.2.2, který nám připomíná, že nalezená symbolika nemusela být úmyslná, a tudíž může být vyložena mylně nebo zkresleně. Tím se opět připomíná Barthesova poznámka, že výklad mýtu silně závisí na kontextuálním povědomí čtenáře nebo diváka. Je tedy zřejmé, že pravděpodobně tento výklad nezvládl pokrýt veškerou symboliku, která se v příběhu vyskytuje a zbývá tak prostor pro další zkoumání referencí z jiných kultur zapojených do děje FMA a FMAB. Namátkovým příkladem další symboliky je souboj alchymie s božskou entitou zvanou *Pravda*, který nápadně připomíná konflikt vědy a náboženství probíhající v reálném světě již po staletí, nebo symbol Asklépiova hada, který nosí Edward na zádech svého pláště.

Otázka obrazové analýzy komiksu je ještě relativně nová, a tudíž stále existuje mnoho prostoru a podkladů k zevrubnému zkoumání jeho symboliky za pomoci znalostí japonské kultury a jazyka. Proto bych se této problematice rád věnoval i nadále.

## Summary

The subject of this thesis is the portrayal of seven deadly sins in manga and anime, *Fullmetal Alchemist*. Main goal is to subject seven homunculi characters to a semiotic analysis in order to find out whether or not there is a deeper symbolism than superficial (like names or behaviour) hidden behind character features and traits. Part of this analysis is also taking a close look on speech patterns of these characters trying to identify stereotypical „role language“ called *yakuwarigo* and other factors determining nature of each character.

As a result of semiotic analysis it was proven that homunculi characters exhibit multiple traits corresponding to their character theme. On top of that there is an interesting discovery of a symbolism tied to Uroboros tattoo that each homunculi character has placed somewhere on their body. Uroboros symbol has connected themes of seven deadly sins and Alchemy. Its meaning corresponds tightly with the way each of the homunculi characters had died. Furthermore, the specific placement of these tattoos also shows the connection to the nature of a sin each character represented.

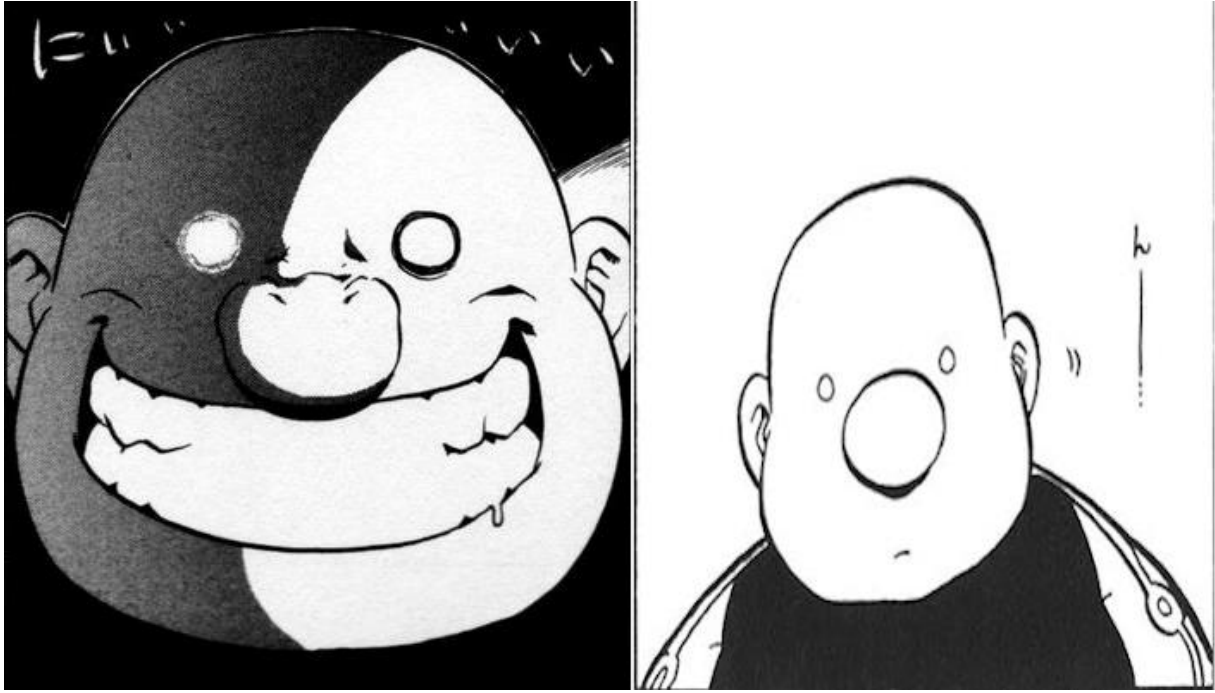
That said, the answers provided by semiotic analysis regarding the main question of deeper symbolism hidden behind character traits and speech patterns were rather satisfactory. Keeping in mind the results of research on subject of christian symbolism in Japanese popculture it has to be stated that these results do not have to be completely correct considering the motivation of Japanese artists for incorporating christian symbolism in their titles.

Semiotic analysis of Japanese comics is still very new and it provides a lot of areas and materials to be explored and analyzed using the knowledge of Japanese culture and language. On that notice I would like to continue to further delve into these subjects, to unravel more about hidden symbolism in Japanese manga and anime.

## Obrazová příloha



*Obrázek 2: Lust (Arakawa 2003:7).*

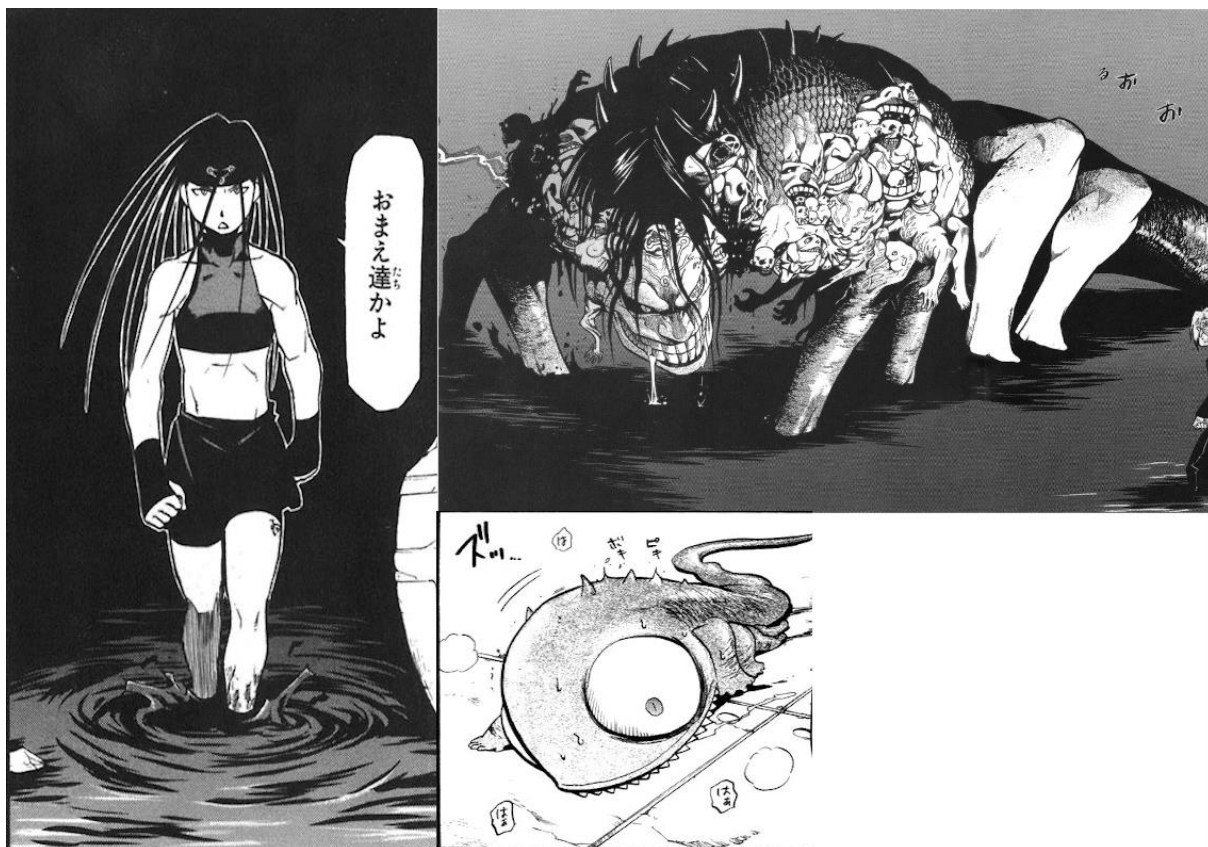


Obrázek 3: Gluttony (Arakawa 2002b:64)(Arakawa 2006a:95).



Obrázek 4: Sloth (Arakawa 2007:182–183).





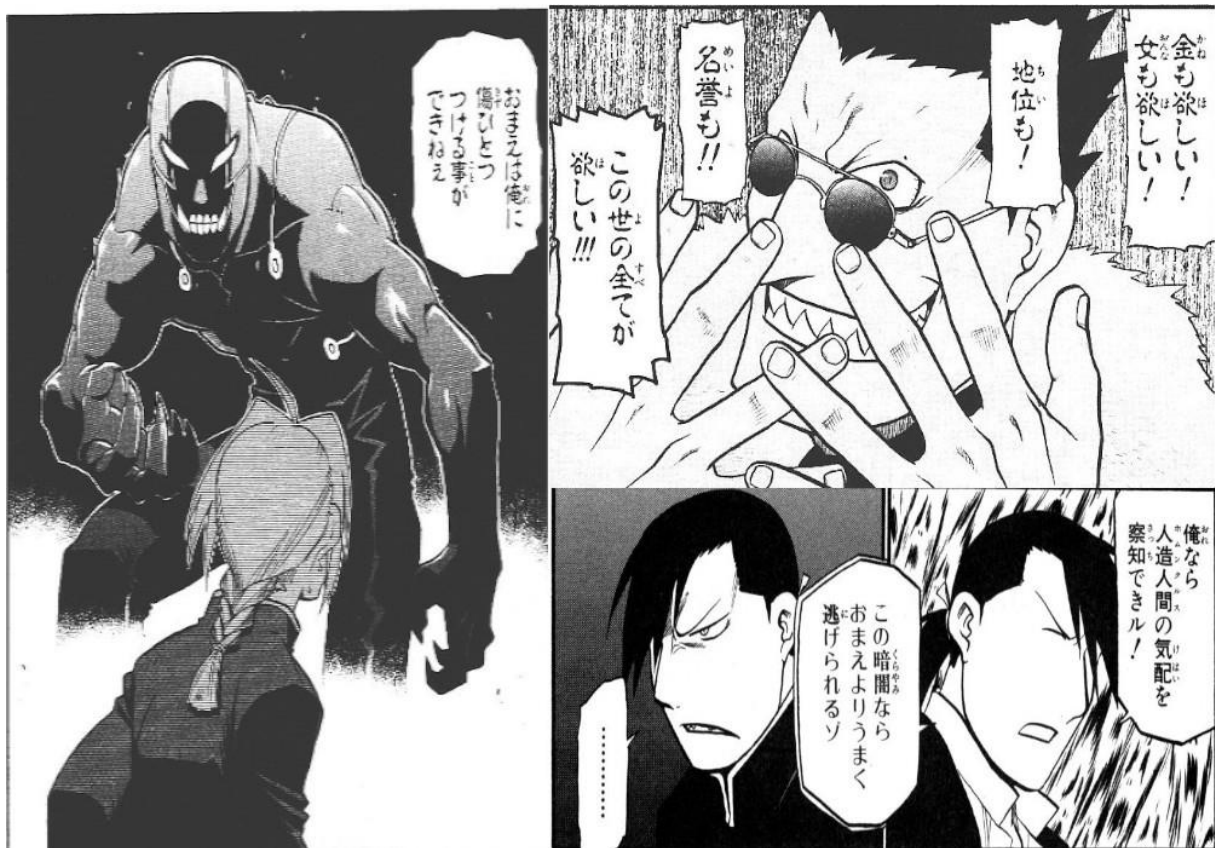
Obrázek 5: Tři podoby Envy (Arakawa 2006a:74;86-87)(Arakawa 2009a:160).



Obrázek 6 a,b,c: Proměna Wrathova obličeje (Arakawa 2003:112;114;115).



Obrázek 7: Změna Pridových očí a podobnost jeho stínů s původní formou Otce (Arakawa 2004b:103;84)(Arakawa 2009a:133)(Arakawa 2008:44).



Obrázek 8: Greed, jeho přeměna a vnitřní dialog s Lingem (Arakawa 2004a:131;59)(Arakawa 2009a: 123).

## Použitá literatura

Fullmetal Alchemist ARAKAWA, Hiromu, 2002a. *鋼の錬金術師 1 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-0620-1 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2002b. *鋼の錬金術師 3 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-0791-7 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2003. *鋼の錬金術師 4 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-0855-7 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2004a. *鋼の錬金術師 7 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-1165-5 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2004b. *鋼の錬金術師 8 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-1230-9 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2005a. *鋼の錬金術師 10 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-1386-0 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2005b. *鋼の錬金術師 11 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-1496-4 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2006a. *鋼の錬金術師 13 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-1619-3 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2006b. *鋼の錬金術師 14 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 4-7575-1695-9 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2007. *鋼の錬金術師 16 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 978-4-7575-1965-7 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2008. *鋼の錬金術師 19 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 978-4-7575-2237-4 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2009a. *鋼の錬金術師 21 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 978-4-7575-2439-2 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2009b. *鋼の錬金術師 23 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 978-4-7575-2602-0 C9979.

ARAKAWA, Hiromu, 2009c. *鋼の錬金術師 24 [Hagane no renkindžucuši; Ocelový alchymista]*. Tokio: Square Enix. ISBN 978-4-7575-2742-3-C9979.

## **Sekundární literatura**

BANCROFT, Tom, 2006. *Creating Characters With Personality [Tvorba Postav s Osobností]*. 1. vyd. New York: Watson-Guption. ISBN 9780823023493.

BARKMAN, Adam, 2010. Anime, Manga And Christianity: A Comprehensive Analysis [Anime, Manga a Křesťanství: Komplexní Analýza]. *Journal for the Study of Religions and Ideologies*. **9**, 25–45.

BARTHES, Roland, 2004. *Mytologie*. 1. B.m.: Dokořán. ISBN 80-86569-73-X.

BEKHRAD, Joobin, 2017. The ancient symbol that spanned millennia [Starodávný Symbol, který Přetrval Milénia]. *Art history* [online] [vid. 2019-11-24]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/culture/story/20171204-the-ancient-symbol-that-spanned-millennia>

Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona (včetně deuterokanonických knih): Český ekumenický překlad. 3. přeprac. vyd. (1. vyd. V ČBS). Praha: Česká biblická společnost, 1993. ISBN 80-900881-8-X.

BOXER, Ralph, 1967. *The Christian Century in Japan 1549–1650 [Křesťanské Století v Japonsku 1549-1650]* [online]. Los Angeles: University of California Press. ISBN 9780520001619. Dostupné z: [https://archive.org/stream/THECHRISTIANCENTURYINJAPAN15491650C/RBOXER/THE+CHRISTIAN+CENTURY+IN+JAPAN+1549-1650+C+R++BOXER\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/THECHRISTIANCENTURYINJAPAN15491650C/RBOXER/THE+CHRISTIAN+CENTURY+IN+JAPAN+1549-1650+C+R++BOXER_djvu.txt)

BRENNER, Robin E., 2007. *Understanding Manga and Anime [Porozumění Manze a Anime]*. London: Libraries Unlimited. ISBN 978-1-59158-332-5.

CHEN, Ming-Hung a I-Ping CHEN, 2015. *The Relationship Between*

*Personalities and Faces of Manga Characters [Vztahy Mezi Osobnostmi a Obličejemi Postav v Manze]* [online]. Dostupné z: doi:10.5334/cg.bc

DE SAUSSURE, Ferdinand, 1989. *Kurs obecné lingvistiky*. 1. Praha: Academia. ISBN 80-200-0560-9.

FINCHER, David, 1995. *Seven [Sedm]*. 1995. FINCHER, David. United States of America: New Line Cinema.

GRAHAM, Billy, 1969. *Sedm smrtelných hříchů*. B.m.: Bratrská Jednota Baptistů.

HIRAMOTO, Mie, 2013. Hey, you're a girl?: Gendered expressions in the popular anime, Cowboy Bebop [Hej, Ty Jsi Děvče?: Genderové Výrazy v Populárním Anime Cowboy Bebop]. *Multilingua* [online]. **32**(1), 51–78. ISSN 01678507. Dostupné z: doi:10.1515/multi-2013-0003

JOMOTA, Inuhiko, 1994. *漫画原論 [Manga Genron; Teorie Mangy]*. 1. Tokio: Čikuma Šóbó. ISBN 4480872396.

JONES, Setphen E., 2008. *The Biblical Meaning of Nubers from One to Forty [Biblický Význam Čísel 1-40]*. Fidley: God's Kingdom Ministries.

Katechismus katolické církve. Kostelní Vydří : Karmelitánské nakladatelství, 2001. 817 s. ISBN 80-7192-488-1

KIM, Tae, 2012. *A Guide to Japanese Grammar: A Japanese Approach to Learning Japanese Grammar [Průvodce Japonskou Gramatikou: Japonské Přístup k Výuce Japonské Gramatiky]*. B.m.: CreateSpace. ISBN 1469968142.

KINSUI, Satoshi, 2017. *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language [Faktická Japonština: Tajemství Jazyka Rolí]*. Osaka: Osaka University Press. ISBN 978-4-8725-9548-2.

KŘIVÁNKOVÁ, Anna, 2011. Gakušú ijoku tošite no Nihon no poppukaručá [Japonská Popkultura Jakožto Motivace ke Studiu]. *Dai 3 kai KU wákušoppu hókoku ronbušú*.

KŘIVÁNKOVÁ, Anna, 2016. *Obraz ženy v japonské populární kultuře 2. poloviny 20. století*. B.m. Univerzita Karlova v Praze.

LEE, Duck Young a Yoko YONEZAWA, 2008. The role of the overt expression of first and second person subject in Japanese [Role otevřeného vyjádření podmětu první a druhé osoby v japonštině ]. *Journal of Pragmatics* [online]. 40(4), 733–767. ISSN 03782166. Dostupné z: doi:10.1016/j.pragma.2007.06.004

MIYAZAKI, Kentaro, 2003. *Handbook of Christianity in Japan [Příručka Křesťanství v Japonsku]*. Leiden: Koninklijke Brill NV. ISBN 90-04-13156-6.

MORMANDO, Franco, 2006. *Francis Xavier and the Jesuit Missions in the Far East [František Xaverský a Jezuitské Mise na Dálném Východě]* [online]. Chestnut Hill: The Jesuit Institute of Boston College. Dostupné z: <https://www.bc.edu/content/dam/files/libraries/pdf/frances-xavier-catalog.pdf>

PLECHER, H., 2019. Japan: Religious affiliations in 2017. *Statista* [online] [vid. 2019-09-20]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/237609/religions-in-japan/>

REISCHAUER, Edwin O. a Albert M CRAIG, 1989. *Japan, tradition & transformation [Japonsko, Tradice a Proměna]*. Boston: Houghton Mifflin Company. ISBN 9780395496961.

ROGERS, Frederick, 1907. *The Seven Deadly Sins [Sedm Smrtebných Hříchů]* [online]. London: A. H. Bullen [vid. 2018-11-25]. Dostupné z: <http://www.theeuropeanlibrary.org/tel4/record/2000027315556>

SHIBAMOTO SMITH, Janet S., 2004. *Japanese Language, Gender and Ideology: Cultural Models and Real People [Japonština, Pohlaví a Ideologie: Kulturní Vzory a Reální Lidé]*. New York: Oxford University Press. ISBN 0-19-516617-5.

SHIBATANI, Masayoshi, 1990. *The Languages of Japan [Jazyky Japonska]* [online]. 1. vyd. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 0521369185. Dostupné z: [https://books.google.cz/books?id=sD-MFTUiPYgC&pg=PA161&lpg=PA161&dq=sugee+japanese+dialect&source=bl&ots=hnNg69CMVJ&sig=ACfU3U0GiYOpb86KWs0avneIyf\\_6p1pfRA&hl=c&sa=X&ved=2ahUKEwiflvCw8fjlAhVPb1AKHYjHcMIQ6AEwDnoECAoQAQ#v=onepage&q=sugee+japanese+dialect&f=](https://books.google.cz/books?id=sD-MFTUiPYgC&pg=PA161&lpg=PA161&dq=sugee+japanese+dialect&source=bl&ots=hnNg69CMVJ&sig=ACfU3U0GiYOpb86KWs0avneIyf_6p1pfRA&hl=c&sa=X&ved=2ahUKEwiflvCw8fjlAhVPb1AKHYjHcMIQ6AEwDnoECAoQAQ#v=onepage&q=sugee+japanese+dialect&f=)

SOLARSKI, Chris, 2012. *Drawing Basics and Video Game Art [Základy Kreslení a Videoherní Tvorba]*. New York: Watson-Guption Publications. ISBN 978-0-8230-9847-7.

TOMLIN, Graham, 2014. *The Seven Deadly Sins: How To Overcome Life's Most Toxic Habits* [*Sedm Smrtelných Hříchů: Jak Překonat Nejškodlivější Životní Návyky*]. B.m.: Lion Books. ISBN 9780745957951.