



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

Vizuální a literární umění

Animace a vizuální efekty

Japonská animace - žánr shoujo

Praktická část: Vizuální rozbor a kombinování prvků tvorby Hayaa Miyazakiho s anime

Teoretická část: Porovnání charakteristik hrdinek studia Ghibli a klasických anime hrdinek

Autor: Anna Křečanová

Vedoucí práce: Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....Podpis autora:

Poděkování

Chtěla bych poděkovat své vedoucí bakalářské práce Mgr. Elišce Děcké, Ph.D., za odborné vedení, za pomoc, motivaci a rady při zpracování této práce.

Abstrakt

Cílem mé práce je potvrdit, že i přes dějové odlišnosti v rámci shoujo žánru lze najít společné základní prvky, které jsou typické pro hlavní hrdinky. Tento žánr je z evropského hlediska vnímán jinak, než je zamýšlen v Japonsku, proto dochází k tomu, že děj může být velice odlišný, a to například v rozmezí každodenního života mladé dívky školou povinné až po dívku zachraňující svět a bojující za vyšší dobro. Pro toto porovnání použiji srovnání známých hrdinek z tvorby Hayaa Miyazakiho se soudobými seriálovými představitelkami tohoto žánru.

Klíčová slova

Anime, Japonsko, studio Ghibli, Hayao Miyazaki, žánr shoujo

Abstract

The aim of my work is to confirm that despite the plot differences within the shoujo genre, it is possible to find common basic elements that are typical for the main heroines. From a European point of view, this genre is perceived differently than it is intended in Japan, therefore the plot can be very different. It differs in the range of everyday life of a young schoolgirl up to a girl saving the world and fighting for a greater good. For this comparison, I will use well-known heroines from the work of Hayao Miyazaki and contemporary representatives of this genre in anime.

Key words

Anime, Japan, Ghibli studio, Hayao Miyazaki, shoujo genre

Obsah

1	Úvod.....	4
I. TEORETICKÁ ČÁST		6
2	Stručná historie mangy a anime.....	7
2.1	Rozdíly od západních komiksů	9
2.2	Žánry	11
3	Shoujo	12
4	Vznik shoujo žánru	14
5	Shoujo a Miyazakiho hrdinky	16
5.1	Hayao Miyazaki.....	16
5.2	Studio Ghibli	16
5.3	Miyazakiho specifické kouzlo.....	17
5.4	Není anime jako anime	19
6	Vliv kawaii stylu na kulturu a život.....	19
7	Rozdíly a podobnosti anime hrdinek s Miyazakiho hrdinkami.....	21
8	Dostupnost anime mimo Japonsko	25
II. PRAKTICKÁ ČÁST		26
9	Porovnání z vizuálního hlediska.....	27
9.1	Pozadí.....	27
9.2	Krása a vznešenost.....	27
9.3	Lip-sync.....	29
10	3DCG a anime.....	29
10.1	Příklady povedeného 3DCG.....	30
10.2	Příklad 3DCG mimo anime.....	31
10.3	Vnímání 3DCG.....	32
11	Proměny stylů ztvárnění anime.....	32
12	Miyazaki v novém stylu	37
12.1	Chihiro (Cesta do fantazie, 2001).....	41
12.2	San (Princezna Mononoke, 1997).....	45
12.3	Haru (Království koček, 2002).....	48
12.4	Sophie (Zámek v oblacích, 2004).....	49
13	Závěr.....	51
14	Bibliografie	53

1 Úvod

Anime a manga má obrovský rozsah žánrů a každý si zde může najít to co ho baví. Předsudky vůči anime zohledňují nejčastěji pouze 2 žánry, anime pro děti jako jsou třeba Pokémoni nebo anime pro dospělé publikum hentai. Žánrový rozsah je ale mnohem větší, než se na první pohled může zdát. Ať už je to příběh o zvířatech, démonech nebo o každodenních problémech v práci, je zde mnohem větší rozmanitost než u evropských seriálů. Jedním z důvodů, proč jsem se rozhodla zpracovat toto téma byla také absence ženských nezávislých hrdinek ve filmech, knížkách a seriálech, hlavně v období, kdy jsem byla malá. Jelikož jsem princeznám nijak neholdovala, měla jsem jako své vzory chlapecké hrdiny. Dívčí nebo ženské hrdinky byly vždy upozadovány a spíše se jednalo o velice vzácné zobrazení. Dívky mají jako svoje hrdinky často princezny, které potřebují princovu záchranu. Superhrdinky z komiksů se do popularity dostaly až v posledních letech. Ať už se jedná o Wonder Woman¹ nebo o Black Widow², obě byly stvořeny mužskými spisovateli pro mužské publikum a jejich postavičky nebo jiné hračky nebývají tolik k dostání. Naštěstí je teď už v normě, aby byla hrdinka samostatná a nepotřebovala mužského zachránce. Přec jenom dříve bylo kontroverzní i to, když byl hlavním hrdinou teenager Peter Parker, a teď je Spider Man³ bez mrknutí oka řazen mezi superhrdiny. Poslední dobou i Disney vytváří příběhy s hrdinkami, které nejsou závislé na mužské záchraně jako třeba Ledové Království⁴, kde sestřám sice pomáhá mužská postava, ale děj není vystavěn na něm.

V anime a manze se také vyskytují tyto křehké slečny, ale jsou zde i bojovné, samostatné a nebojácné hrdinky. Na rozdíl od seriálů a filmů z tvorby Walta Disneyho a dalších se v shoujo a japonské kinematografii obecně zabývají i vážnějšími tématy jako je šikana, vyčleněnost ze společnosti, hledání sebe sama i ztráta bližního. Díky stylizovanému ztvárnění a kouzlu animovaných příběhů, se i tyto vážné problémy lépe vstřebávají a pomáhají mladým dívkám ale i chlapcům najít si svou cestu.

Hayao Miyazaki se snaží co nejvíce odpoutat od klasického anime, ale i tak všechny tyto příběhy vznikají ve stejné kultuře, mentalitě, náboženství a filozofii.

¹ Fiktivní postava z komiksových příběhů vydávaných nakladatelstvím DC Comics. Jejím autorem je psycholog a scenárista William Moulton Marston, prvním kreslířem byl H. G. Peter. Poprvé se objevila v komiksovém sešitu All Star Comics #8 v prosinci 1941.

² Fiktivní postava vyskytující se v komiksech vydavatelství Marvel Comics. Byla vytvořena editorem Stanem Leem, scenáristou Donem Ricem a hercem Donem Heckem. Poprvé se objevila v 52. čísle komiksu Tales of Suspense vydaném v dubnu 1964.

³ Fiktivní postava komiksových příběhů vydávaných nakladatelstvím Marvel Comics. Poprvé se objevil v komiksu Amazing Fantasy #15 v roce 1962. Od března 1963 mu je věnován vlastní komiks The Amazing Spider-Man. Autory postavy a příběhu jsou tvůrci Stan Lee a Steve Ditko.

⁴ Animovaný hudebně fantastický film z roku 2013 od režisérů Chrise Bucka a Jennifer Lee.

Takže i přes rozdílné vizuální ztvárnění a dějové vyprávění je psychologie postav stále stejná nebo alespoň podobná.

I. TEORETICKÁ ČÁST

2 Stručná historie mangy a anime

Manga je často využívána jako komiksová předloha, podle které anime vzniká. Většinou je důvodem nárůst popularity příběhu a všeobecný zájem fanoušků. Není to však podmínkou, manga může působit i sama o sobě, popřípadě anime může být vytvořeno podle jiné předlohy. Manga logicky existovala mnohem dříve, než bylo vůbec možné anime vytvářet. Proto skrze její historii můžeme nahlédnout i do historie toho, co anime předcházelo a z čeho ve finále vzniklo. Obě tato média vznikají přednostně v Japonsku, ale okrajově i ve Francii nebo USA. Neměli bychom na ně nahlížet pouze jako na původní japonské žánry. Vliv na jejich vývoj a vznik měli západní komiksy a animované filmy například ze studia Disney. Samozřejmě jsou zde prvky odkazující na japonské tradiční umění a kulturní dědictví. Výsledkem je tedy kombinace západních předloh, které byly přetvořeny skrze japonský styl myšlení.

„Slovo manga může označovat karikaturu, obrázek, komiksový strip, komiksovou knihu nebo i animaci. Katsushika Hokusai v 16. století užívá čínský ideogram 漫 man (neúmyslný, navzdory sobě samému) a 画 ga (obrázek). Hokusai se evidentně snažil označit něco jako rozmarný obrázek / obraz nálady. Je však zajímavé, že první znak má i druhý význam, a to morálně zkažený. Název manga se nedostal do populárního užití až do začátku tohoto století.“⁵

První předchůdce mangy je datován do 11. století a jednalo se o žánr emaki-mono. Byly to svitky s obrázky, ke kterým byly dopsány krátké popisky. Vyprávěly příběhy historické, romantické, nebo se zaměřovaly i na bajky. Další inspirací pro mangu byla zenga ze 14. století. Tyto kresby s kombinací malby a kaligrafie byly využívány zenovými mistry k vedení žáků. Největším inspiračním zdrojem pro podobu mangy byl rozkvet městské populární kultury v období Edo. Populární byly dřevotisky zvané ukiyo e⁶, zábavná literatura kibyoshi, která se považuje za první komiks pro dospělé v Japonsku a divadlo kabuki⁷. Převážně v ukiyo e můžeme vidět největší podobnosti s dnešním vzhledem mangy.

Tematicky byly tyto dřevotisky velice rozmanité, přes plakáty ke kabuki, až po zobrazení krajin, scenérií, a vznikaly dokonce i pornografické tisky. Dochází ke

⁵ SCHODT, Frederik L. Manga! Manga!: the world of Japanese comics. New York, N.Y.: Distributed in the U.S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983. ISBN 0870115499. str. 18

⁶ Jelikož většina textů, ze kterých čerpám, je psána anglicky, ponechávám anglický přepis japonských slov. Je to výhodné i pro zpětné dohledání pojmu, navíc je mi tento styl osobně přívětivější než přepis český.

⁷ Stylizovaná forma japonského divadla, která má počátky v 17. století. Herci měli velice výrazné líčení. Děj se vyznačoval okázalými kostýmy a dramatickými gesty, doprovázel jej hudební doprovod.

zjednodušenému zobrazení člověka, a to přesněji velkým zjednodušením anatomie jako jsou oválné obličejy, a také, což je pro mangu snad nejvíce typické, znázornění emocí především expresivními výrazy očí a úst.

Moderní manga má své počátky v 18. století. Koncem 19. století vznikají první komiksově časopisy a ve 20. letech jsou malé komiksy v novinách a stávají se jejich součástí. Předlohou pro ně byly americké noviny, tematicky rozmanité komiksy pro děti i pro dospělé. S příchodem 2. světové války se z mangy stala levná zábava. Do země se dostaly a byly překládány západní komiksy jako Mickey Mouse a Superman.

V první polovině 20. století se vzhled mangy ustálil do dnešní podoby. Zásluhy na velkém průlomovém okamžiku měla manga Nový ostrov pokladů od mangaky⁸ Osamua Tezuky. Ten mangu obohatil o akční sekvence, ze kterých se následně stane nedílná součást mangy a její charakteristiky. Tezuka měl na mangu, ale i anime, takový vliv, že je někdy v Japonsku označován za „boha mangy/animace“. Právě on zavedl filmový přístup jednotlivých scén v tvorbě mangy a tím ovlivnil celosvětový přístup ke komiksu. Jako příklad je uváděno dramatické přiblížení detailu.



Obr. 1 - Siddhartha's disarming of Bandaka in Tezuka's Buddha shows the greater layout complexity of the story manga form. Source: Osamu Tezuka Buddha (US reprint) Vertical: 1st American edition (11 July 2006) Buddha vol. 2, p. 339 c Tezuka Productions. In: ResearchGate [online]. 2009 [cit. 2020-05-17]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/figure/Siddharthas-disarming-of-Bandaka-in-Tezukas-Buddha-shows-the-greater-layout-complexity_fig2_298047415

⁸ Japonský termín pro autora mangy nebo karikaturistu. Mimo Japonsko slovo manga obvykle označuje japonský komiks a mangaka znamená autor mangy, který je zpravidla Japonec.

2.1 Rozdíly od západních komiksů

Od západních komiksů se manga odlišuje čtením zprava doleva a pro nás odzadu knížky, a hlavně typickou stylizací postav. Hlavy jsou oválnější než v reálu, oči jsou nepřirozeně velké a barevné, v kontrastu k nim jsou malá ústa a velice malý špičatý nos, vlasy převážně hlavních postav mají nepřirozené tvary a výrazné barvy. U ženských postav je důrazně zobrazená sexualita a jejich křivky. V některých žánrech je to navíc podporováno velice přiléhavými kostýmy a neproporčně velkými nadry. Jedná se o postavy stylizované do euroamerického vzhledu. Ani modifikace zvířat není výjimkou. Také mají velké oči, zjednodušené tělo a dost často jsou zobrazeny, aby působila i co nejvíce kawaii (roztomile). Rozdílem je i tematické zaměření. Na rozdíl od západních komiksů, které se zaměřují na superhrdiny, manga může vyjadřovat příběh každodenního života, nebo smyšlený fantasy svět plný příšer a násilí.

Neodmyslitelným prvkem mangy jsou samozřejmě i citoslovce a onomatopie, která bývají nejčastěji označována jako SFX⁹. Pomáhají vyjádřit emoce jednotlivých postav a zároveň stupňují napětí a dramaturgizují děj.¹⁰

Na rozdíl od USA, kde komiksy pro dívky historicky psali především muži, jako například Wonder Woman, která je psaná podle mustru mužského hrdiny pro chlapce, v Japonsku se do psaní shoujo komiksů ženy angažovaly již v jejich počátku. Na rozdíl od superhrdinských komiksů Ameriky a Evropy, se japonské komiksy řadí hned do několika různých žánrů.

⁹ Special Effects. Jedná se o dopsání zvukových efektů do příběhu. V manze jsou psány hiraganou nebo katakanou. Používají se i v západních komiksech. Jedná se o zvuky při úderu jako POW, WHAM, etc...

¹⁰ MATELA, Jiří, Ivona BAREŠOVÁ a Barbora DOHNÁLKOVÁ. Japonská kultura. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4469-7. str 86-88



TM & © 2007 MARVEL

Obr. 2 - Captain America v1 #105 marvel comic book page art by Jack Kirby. In: Pinterest [online]. [cit. 2020-05-17]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/531776668486742312>



Obr. 3 - One Piece 914/12. In: MangaEden [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.mangaeden.com/en/it-manga/one-piece/914/12/>

2.2 Žánry

Mangy i anime se od sebe liší i barevnou skladbou. Shoujo anime a i přední stránka mangy bývá často v pastelových barvách se snovými a romantickými výjevy jako na Obr. 4. Oproti tomu manga a anime pro chlapce již na první pohled čiší pestrými barvami a akčním nábojem. Obr. 5.

Oproti evropským a americkým komiksům je manga produkována v masivním množství a tvoří tak 25 % tištěných materiálu v Japonsku. Některé mangy jsou dokonce tlusté jako Zlaté stránky.¹¹

Existují zde klasické žánry podle děje, jako je horor, fantasy, každodenní život. Lze je ale třídit i podle cílové skupiny. Právě sem se řadí nejvíce rozšířené žánry pro dívky (shoujo), pro chlapce (shounen), zastoupení zde má i tvorba pro muže (seinen) a pro ženy (josei). Na dívčí a chlapecké se žánry začaly rozdělovat v 50. letech 20. století. Toto dělení je ale orientační, a hlavně v dnešní době není genderové dělení tolik aktuální. Je nutno na tento žánr zaměřený na cílovou skupiny nahlížet jinak než jako na žánry, na které jsme v Euroamerické společnosti zvyklí. Přesněji jsou touto cílovou skupinou dívky ve věku středoškolské docházky až po vysoké školy. Neznamena to ale, že čtenářem je pouze mladá dívka, jelikož příběhy sledují nebo čtou i chlapci. Do tohoto žánru spadají i homosexuální, více než přátelské, vztahy mezi děvčaty, shoujo ai ale i mezi chlapci, shounen ai. Tato chlapecká láska je velice oblíbeným tématem dospívajících dívek, avšak jelikož se v tomto případě nejedná o hlavní dívčí hrdinky, nebudu je začleňovat do porovnávání a spíše se zaměřím na příběhy s hrdinkami. Podžánrem shoujo a shounen jsou bishoujo a bishounen, které se zaměřují na stejnou cílovou skupinu jako hlavní žánr, ale hlavní hrdinové a další postavy jsou primárně znázorňováni jako velice krásní. Obecně se jedná o velice fluidní označení anime a mangy, jelikož zasazení příběhu může být od klasického školního po tajemný les plný duchů a monster. V dnešní době je snaha odpojit shoujo od významu dívka.¹²

V posledních letech došlo k velkému rozmachu anime a produkce se musela navýšit. Toto vedlo nejen ke globalizaci produkce ale také k limitované animaci, díky které je možno snížit náklady. Například tím, že iluzi pohybu je vytvářena pouze skrze přibližování stejného obrázku, a dokonce i tím, že ústa při mluvení mají pouze 3 polohy – zavřená, polootevřená a otevřená.

¹¹ SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga!: the world of Japanese comics*. New York, N.Y.: Distributed in the U.S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983. ISBN 0870115499. str. 91

¹² MATELA, Jiří, Ivona BAREŠOVÁ a Barbora DOHNÁLKOVÁ. *Japonská kultura*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4469-7. str 89

Co se amatérské tvorby mangy týče, existuje zde celá subkultura zvaná doujinshi. Amatérští tvůrci se inspiroují v ostatních mangách a sami vytváří své příběhy. Je to hlavně od fanoušků pro fanoušky, kdy se oblíbené postavy dostávají do zcela nových, situací a občas i žánrových zařazení. Často si tvůrci vymýšlí příběhy, ve kterých je jejich oblíbený pár konečně spolu, i když v původním příběhu k ničemu takovému nedošlo.

Ze začátku tyto mangy vytváří původní autoři, mimo hlavní proud. Právě shoujo bylo z počátku tímto způsobem vydáváno, jelikož hlavní proud byl plně zaměřen na shounen příběhy. Nyní se jedná o nezávislou samostatnou tvorbu. Žánrově se zde silně experimentuje. Problém je však s autorskými právy. Existují tvůrci, kteří dokonce podporují tuto fanouškovskou činnost. Jsou zde však i tací, kteří na svých autorských právech plně lpí. Díky globalizaci se i nezávislá tvorba mangy rozšiřuje po světě, doujinshi tedy není pouze v Japonsku.¹³

3 Shoujo

Od shounen a dalších žánrů se shoujo liší kromě pastelových barev i vyobrazením postav. Oči hlavních postav bývají ještě větší než už tak velké oči v jiných mangách, jsou to velké oči plné hvězd, naděje a snů. Znázorňují okna do duše, lze jimi vyjádřit expresivnost. Občas je zvětšení vyhnáno až do extrému. Styl s velkýma očima má svůj původ i v ilustracích dívčích magazínů na začátku 20. století. Nejdůležitější ilustrátor, který je spojován s tímto stylem je Yumeji Takehisa a Junnichi Nakahara, kterého ovlivnila jeho práce výroby panenek. Mezi další ilustrátory můžeme zařadit například i Macoto Takahashiho.

¹³ NORRIS, Craig. Manga, anime and visual art culture. Manga, anime and visual art culture [online]. Cambridge: Cambridge University Press, 2009, s. 13-260 [cit. 2020-05-18]. DOI: 10.1017/CCOL9780521880473.014. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/298047415_Manga_anime_and_visual_art_culture str.258



Obr. 4 - Přední strana mangy pro dívky - "Ribon" and "Betsuma." In: Anime Anime Global [online]. 13.04.2020 [cit. 2020-05-17]. Dostupné z: <https://animeanime.global/2020/04/13/52788.html>



Obr. 5 - Přední stránka mangy pro chlapce - Issue #2553. In: ComicVine [online]. 25. 05. 2020 [cit. 2020-05-17]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump/4050-43519/>

Postavy bývají nerealisticky vysoké a hubené. Zde je čerpána inspirace v pařížském světě módy. Této stylizaci se nevyhnou ani mužští protagonisté. Barevné vlasy jsou zde jako u většiny anime také v hojném zastoupení. Vše výše zmíněné je jakousi touhou japonců mít velké euroamerické oči a rysy. Před kontaktem s Evropu se vyobrazovaly postavy s japonskými rysy. Dnes je napodobení evropského stylu (snaha i o změnu fyzických rysů pomocí plastických operací) statusem bohatství. Obsese s evropským stylem a vzhledem je pozorovatelná i v prostředí, kde se příběhy odehrávají, valná většina především starší mangy i anime se odehrávala například ve Versailles nebo v jiných

evropských destinacích. Oproti chlapeckým hrdinům jsou ty dívčí pasivní, žijí pro jakoukoli lásku, a dost často se jedná o melodramata s naivními dívkami.¹⁴

Dovolila bych si rozdělit hrdinky do tří takových nejčastějších kategorií. Tou první by byla kategorie, která se shoujo skoro vyhýbá a tou je bojovnice (např. San – Princezna Mononoke-1997, Nausicaä – Nausicaä z Větrného údolí-1984, Sapphire – Princess Knight-1967). Dále tomboy (Winry – Fullmetal Alchemist-2003, Haruhi – Ouran High School Host Club-2006) a všední dívka (Mei – Say I love you-2012, Hotaru – Les světlušek-2011).

S hrdinkou se mohou identifikovat mladé dívky, nostalgicky s nimi mohou soucítit dospělé ženy, které se snaží uniknout nátlaku od nároků na dospělou ženu a slouží jako opora pro dospívající chlapce, kteří se cítí být ohroženi dospělými ženami. Kult shoujo byl odsouzen za povzbuzování a projevování regresivních a nostalgických forem ženského narcisismu a infantilismu nebo naopak byl i oslavován jakožto vzpoura proti zavedeným společenským hodnotám.¹⁵

4 Vznik shoujo žánru

Ženy v Japonské společnosti se oddělovaly od té mužské a to natolik, že muži a ženy mají dokonce rozdílnou gramatiku. Toto sociální odloučení a jasná role ve společnosti vedlo k tomu, že si ženy vybudovaly vlastní kulturní a společenský svět. Pro ženy byla tvorba mangy způsobem projevu vlastní nezávislosti, měly zde stejná práva jako muži a nemusely studovat speciální školy.

Nejstarší literaturou psanou ženami pro ženy je Genji Monogatari – romantický příběh o mladém princovi. Je psán deníkovou formou a často je dílo označováno jako první román vůbec. Autorkou je spisovatelka a básnířka Murasaki Shikibu.¹⁶

Poprvé se shoujo objevilo v časopisech v roce 1903 (Shoujo kai/ Girls world / dívčí svět). Jednoduché jednostránkové komiksy se začaly objevovat kolem roku 1910 a v 30. letech se krátké humorné komiksové stripky staly nedílnou součástí časopisu pro dívky. Populární manga tohoto období je Kurukuru Kurumi-chan (1938) od Katsuji Matsumota. Další významnou spisovatelkou a tvůrkyní mangy je Nobuko Yoshida, která byla

¹⁴ SCHODT, Frederik L. Manga! Manga!: the world of Japanese comics. New York, N.Y.: Distributed in the U.S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983. ISBN 0870115499 str. 92

¹⁵ FREIBERG, Freda. Miyazaki Heroines. Senses of cinema [online]. Melbourne, 2006 [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: <http://sensesofcinema.com/2006/feature-articles/miyazaki-heroines/>

¹⁶ Příběh prince Gendžiho. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/P%C5%99%C3%ADb%C4%9Bh_prince_Gend%C5%BEiho

průkopnicí lesbické (shoujo-ai) mangy, jinak se zaměřovala i na heterosexuální romantické příběhy. S příchodem 2. světové války nastal úpadek a tento druh komiksu začal mizet. Po válce většina autorů pokračovala v jednoduchých humorných komiksech až do revolučního momentu, kdy Osamu Tezuka, zapojil do svých děl pro děti drama a vážná témata. Neméně důležitým přínosem Tezuky byla i změna nahlížení na zachycení děje na papír. Přistupoval k manze tak, jako by přistupoval k filmu, čímž změnil způsob zachycení scén a zobrazení scény. Díky tomu dostaly komiksy pro děti lepší dějovou plynulost. Osamu Tezuka byl v této době již proslulý díky manze Astro Boy (1963) a Kimba the White Lion (1997) (podle níž se Disney, víc než dost, inspiroval při tvorbě Lvího krále). V návaznosti na tuto popularitu byl žádán, aby vytvořil v podobném duchu i mangu cílenou na dívky.

Pro shoujo to mělo i další důležitý zvrat. Do této doby byly příběhy převážně pomalého rázu a dost scén mělo abstraktní nádech, který může být i poměrně matoucí, i přes to že jeho hlavní úlohou má být vykreslení atmosféry momentu. Osamu Tezuka přišel s jiným stylem vyprávění v manze Princess Knight (Ribon no Kishi). Dějovým zařazením se jedná o mix mytologie, křesťanství a evropského prostředí. Hlavní hrdinka Sapphire má bisexuální sklony, jedná se o zamilovaný příběh, kdy se hrdinka chová spíše jako chlapecká hrdinská postava¹⁷

Bortí tedy podobně jako později Hayao Miyazaki genderové role hrdinů. Jejich hrdinky nejsou ty, co potřebují k záchraně prince na bílém koni, ale naopak, právě ony jsou tím, kdo zachrání někoho dalšího, nebo i celý svět. Staví se tedy proti klasickým hrdinkám, které jsou křehké, jemné a velice dívčí. Ženy mohou být opatrovatelky ale i válečnice.¹⁸

Problém s kategorizací žánru shoujo v Evropě a Americe je, že zde se klasifikuje pod žánr shoujo vše, co neofensivně zahrnuje mladé dívky a romantiku, i když japonští autoři danou mangu nebo anime kategorizovali jinak. Rachel Matt Thorn je antropoložka, která se zabývá studiem a překladem shoujo mang do angličtiny. Snaží se specifikovat, že shoujo manga je jen ta, která se vydává v dívčích časopisech. V zahraničí mají velký problém se zařazením a prodejem žánrů. Některé jsou zaměřené v Japonsku na mladší cílovou skupinu, ale v USA jsou pro mládež moc násilné. V tomto případě se cenzurují nebo se prodávají starší cílové skupině, než pro kterou byly vytvořeny. Většinou se tato

¹⁷ SCHODT, Frederik L. Manga! Manga!: the world of Japanese comics. New York, N.Y.: Distributed in the U.S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983. ISBN 0870115499 str. 96

¹⁸ DENISON, Rayna. Princess Mononoke: understanding Studio Ghibli's monster princess. New York: Bloomsbury Academic, 2018. ISBN 978-1501329760. str 102

cenzura vztahuje hlavně na anglická vydání, ve francouzštině nebo němčině k ní tak často nedochází.¹⁹

5 Shoujo a Miyazakiho hrdinky

Abychom mohli plně pochopit komplexní osobnosti skryté za jeho hrdinkami, je důležité se ponořit do vzniku studia Ghibli a Miyazakiho života, který je pro něj obrovským inspiračním zdrojem.

5.1 Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki (nar. 5.1. 1941, Tokyo) už od mládí tíhnul ke kreslení. V roce 1963 nastoupil jako animátor u společnosti Toei Douga, kde se podílel na filmech jako Kocour v botách (1969). V roce 1971 spolu s Isao Takahatou opustili studio a snažili se osamostatnit. Po režírování animovaných seriálů Rupan sansei (Lupin třetí) na sebe upozornil druhým celovečerním filmem Naushikaä z Větrného údolí (1984) natočeným podle jeho vlastního komiksu. Díky úspěšnosti filmu mu bylo umožněno založit si vlastní studio Ghibli. Tento filmový režisér, mangaka, scénárista, střihač, filmový producent a textař je nejslavnější japonský animátor, kterému se přezdívá „Walt Disney japonské animace“. Tuto přezdívku si vysloužil jak úspěchem svých filmů ale i jejich tematikou a zaměřením. Ve svých dílech klade důraz na vztah člověka k přírodě a k technice, humanismus, pacifistickou etiku, pout' mladých lidí za nezávislostí a vlastní identitou. Propojení s přírodou je odrazem tradičního japonského náboženství shinto. Například inspirace starými cedry z Yakushimi v princezně Mononoke (1997). V příbězích nejsou dobré a zlé postavy. Antagonisté jsou postavy, které byly dočasně uvedeny na zcestí. Jsou to často neurčité postavy s vlastními kvalitami. Jakožto milovník létání přenáší tuto tematiku v roli důležitého elementu i do příběhů.

5.2 Studio Ghibli

Studio Ghibli, přezdíváno také „japonské Disney studio“ bylo založeno v roce 1985 Miyazakim a Isao Takahatou. Právě Takahatův animovaný film Hrob světlušek (1988) byl v kinech doprovázen Totorem (Můj soused Totoro, 1988), jakožto odlehčení temné atmosféry filmu natočeného podle knižní novely. Hrob světlušek vypráví příběh sourozenců snažících se přežít v prostředí 2. Světové války a oproti tomu příběh sestřiček

¹⁹ Shōjo manga. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Djo_manga

a jejich otce, kteří se přestěhovali na venkov a v lese potkali podivuhodného Totoru a další lesní stvoření. Producenti se obávali, že film o dvou dětech a lesním duchovi nebude mít dostatečnou popularitu, a tak jej promítali společně s Hrobem světlušek. Mezi nejznámější filmy tohoto studia patří již zmíněný *Můj soused Totoro*, který se stal i maskotem studia, *Doručovací služba čarodějky Kiki* (1989), *Princezna Mononoke* (1997), *Cesta do fantazie* (2001). Většina jeho děl získala řadu ocenění na různých festivalech a přehlídkách. Mimo jiné i Zlatého lva na Benátském festivalu, čestného Oscara a několik nominací. Za celoživotní dílo získal Cenu Winsora McCaye (Los Angeles Film Critics Association). Celkem má toto studio na kontě přes 22 celovečerních filmů a procentuálně nejvíce japonských animovaných filmů, které se staly za hranicemi Japonska populární.

Rozdíl mezi filmovou tvorbou a mangou je znatelný. Filmy jsou laděny optimisticky ve stylu „kéž by to takto opravdu bylo“ s dobrým koncem. Jelikož jsou adresovány dětem, je na svět pohlíženo optimisticky a s nadějí. V manze se Hayao Miyazaki zabývá temnými stránkami člověka jako je násilí, nenávisť, zášť a válka. Nadále však věří v lidské odhodlání a jejich silnou vůli přežít. Proto je možno vidět svět optimisticky i přes negativa, která život přináší.

Na první pohled se může zdát, že jsou filmy primárně určeny malým dětem, ale jak to u japonských příběhů bývá, ponaučení v nich nalezne i dospělý divák. Totoro je asi nejpopulárnější postavičkou, stal se logem studia Ghibli, v Japonsku lze zakoupit v jakékoli podobě od jídla po postel, a v Čechách je plyšový Totoro hlavní cenou za nejlepší AMV²⁰ na brněnském Animefestu. Tento film je označován za Miyazakiho nejautobiografičtější dílo. Objevují se zde témata létání, stěhování a odloučení od maminky. Ta byla jeho velkým vzorem pro tvorbu jeho dívčích i ženských hrdinek.²¹

5.3 Miyazakiho specifické kouzlo

Hayao Miyazaki je spojován s tvorbou Walta Disneyho, protože oba mají podobnou estetiku. Hayao Miyazaki však řeší hlubší otázky a na rozdíl od Disneyho se nebojí zobrazit smrt nejen mimo obraz. Více společného má se sovětskou animovanou tvorbou, z níž si bral často inspiraci (*Sněžná královna* - Lev Atmanov, 1957). Zobrazuje i umírající zvířata, postižené nebo znetvořené lidi, zranění z bitev mají jasné následky a snaží se

²⁰ Anime music video (ve zkratce AMV) je hudební videoklip obsahující jednu nebo více scén z anime, doplněnou vhodnou a odpovídající hudbou.

²¹ *Cesta do fantazie*. Národní filmový archiv [online]. Praha [cit. 2020-04-23]. Dostupné z: <https://nfa.cz/cz/o-nas/dokumenty/zahranicni-filmy-v-ceske-kinodistribuci/zahranicni-tituly-v-ceske-kinodistribuci-v-roce-2016/a-c/cesta-do-fantazie/>

o „emocionální realismus“. Od filmů Walta Disneyho se odlišuje i tím, že zde chybí vtipná postava odlehčující příběhové napětí a také muzikálové pasáže.²² Na druhou stranu se zde čas od času vyskytují postavy, které je mohou připomínat, například Heen, sípající pes v Zámku v oblacích, je taková odlehčující postavička, není zde ale po celou dobu filmu.

Co dalšího je zajímavého na hrdinkách Hayaa Miyazakiho, je jejich jakási nadpřirozená síla, která se ale s dospělostí ztrácí. Je to podobné jako v knize Malý princ od Antoine de Saint-Exupéryho (1943), kde dětská fantazie a nevinnost také ztrácí na síle v momentě dospělosti. Například Satsuki a Mei jsou schopné vidět Totoru a jeho přátele, ale jejich otec už ne. Jsou ve věku, kdy na ně nejsou kladeny sociální kritéria a stále můžou mít nezodpovědnost dítěte. Jsou plné snů, naděje a touží po dobrodružství. Hrdinky mají pořád možnost být a chovat se jako děti.

Susan Napier popisuje hrdinky Hayaa Miyazakiho jako „anti-shoujo“, jelikož dívky zastupují patriarchální role, čímž vytváří obraz rebelie proti společnosti. Nejsou přehnaně feminizovány, nejsou pasivní, jsou asertivní a je tu jasný odstup od stereotypů ženství. Mají fyzickou zdatnost a sílu. Jedná se primárně o San, Eboshi a Naushiku. San je až animalistická a genderově fluidní. Bojují i proti zlu jako je ekologické ničení, kapitalismus a militarismu, podporují oběti agrese a konfrontují jejich pachatele.

Shoujo bylo na jednu stranu odsouzeno za povzbuzování a projevování regresivních a nostalgických forem ženského narcisismu a infantilismu, ale na druhou stranu je převážně oslavován jakožto vzpoura proti zavedeným společenským hodnotám. Nejedná se o idealizované romány, ale o akční boj za vlastní identitu. Obecně je romantický vztah upozaděn před vyšším dobrem a záchranou světa. Hayao Miyazaki nedává na romantiku takový důraz, spíše je vnímána jako určitá překážka, jelikož hrdinky dost často musí udělat rozhodnutí mezi svou magickou silou a láskou. Láska je nutí přinášet oběti. Některé příběhy končí tím, že se pár rozloučí a nezůstane spolu. San a Ashitaka mají sice romantický vztah, ale na konci se jejich cesty rozejdou, jelikož jejich světy jsou příliš rozličné. Ve většině shoujo anime má dívka problém s tím, že je o ni z ničeho nic zájem a dojde na situaci, kde si nedokáže vybrat z vícero nápadníků. Může se jednat o dva chlapce jako ve Vampire Knight, (2008), anebo se může stát, že zájemců bude celá řada jako v Ouran High School Host Club (2006) nebo ve Fruits Basket (2001/2019). Ve filmu Les světlušek (Hotarubi no mori e, 2011) je hlavní hrdinka zamilovaná do tajemného chlapce z lesa, který je kami (bůh).

²² DENISON, Rayna. Princess Mononoke: understanding Studio Ghibli's monster princess. New York: Bloomsbury Academic, 2018. ISBN 978-1501329760. str 78

Odstup se snaží držet od kawaii stylu, jinak hojně zastoupeného právě v tvorbě pro dívky. Význam slova kawaii je roztomilost. Boom tohoto řekněme stylu se objevil kolem roku 1980. V širším významu jde nejen o roztomilost, ale také o dětinskost, nezkušenost, slabost a zranitelnost smíchané s důrazem na to vypadat hezky.

5.4 Není anime jako anime

Lze ale vůbec pomýšlet na termín anime stejně u Hayaa Miyazakiho jako u ostatní komerčnější tvorby? Význam slova anime je odvozeno od anglického názvu animation, v jehož duchu jsou vytvářeny seriály, které se do světa hrnou jako na běžícím páse. V tomto případě bych to však brala spíše jako pojem označující japonský styl animace. Avšak u Hayaa Miyazakiho tvorby bych na pojem anime pohlížela jako na „duši“ nebo „oživení“²³. V jeho tvorbě jsou vidět prvky ze západní animace ať už je to inspirace skrze Walta Disneyho nebo skrze ruskou animaci. Sám několikrát v rozhovorech řekl, že anime opovrhne právě proto, že je prvoplánové a je vyráběno převážně počítačově, chybí mu tam lidská ruka, která by mu vdechla duši. Snaží se zůstat co nejvěrnější klasickému stylu tvorby animace a počítačové prvky do svých děl vkládá pouze okrajově, a jedná se o ojedinělé momenty. Jedním z jeho dalších argumentů, proč se snaží vymanit z pojmu anime je, že lidé nepozorují reálný život kolem sebe. Tvůrci neví nebo nedbají na to, jak se opravdoví lidé chovají a s postavou se lze těžce ztotožnit. Shoujo se to týká skrze fakt, že komerční anime často zobrazuje dívky a ženy jako fetišistické a sexuální symboly. Vymyslet a nakreslit to může každý, problémem je, pokud si tvůrce neuvědomí, zda někdo takový opravdu existuje. Snaží se svojí tvorbou divákům ukázat pouze to, co se jim bude líbit místo událostí, které se dějí ve skutečném světě. CGI generované obrázky nejsou tolik prostoupené každodenní lidskostí oproti silně naturalistické tvorbě studia Ghibli.²⁴

6 Vliv kawaii stylu na kulturu a život

Dospívající dívky jsou převážně touto módou naprosto posedlé a snaží se dosáhnout ideálu roztomilosti. To se odráží nejen v chování ale i ve stylech oblékání, jako je třeba lolita. Jako hlavním kawaii zbožím pro export je Hello Kitty.²⁵ Místo, kde se nejčastěji

²³ Výraz "Anima" vychází z latiny a vztahuje se k proudu vzduchu, větru (řecké anemos), životnímu principu, duši. Oživení, proces, kdy neživému vdechujeme duši.

²⁴ GRAMUGLIA, Anthony. Does Hayao Miyazaki Actually Hate Anime? CBR [online]. Montreal, 2020, Does Hayao Miyazaki Actually Hate Anime? [cit. 2020-04-19]. Dostupné z: https://www.cbr.com/does-hayao-miyazaki-hate-anime/?fbclid=IwAR2nw7DGI5cve3_LILwGK-NZAn4slfN-rx1eKw8_-BVP-sB_qAqvvejR074

²⁵ MATELA, Jiří, Ivona BAREŠOVÁ a Barbora DOHNÁLKOVÁ. *Japonská kultura*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4469-7. str. 101

můžeme setkat s rozmanitostí stylu ve směru kawaii je Harajuku²⁶, kde se to hemží nejen obchody s nejrůznější filmovou, seriálovou nebo herní tematikou, přes maid café²⁷ Obr. 6, až po cosplay obchody²⁸. Lidé toto místo využívají pro seberealizaci a pro vyjádření vlastní identity skrze módní styly. Může se jednat například o styly decora, cosplay, lolita styl, který může mít nejrůznější poddruhy jako gothic nebo sweet až po temnější styly jako visual kei ovlivněný japonskou rockovou scénou, punk rock, grunge... Jako snad u všeho se i zde japoncům podařilo spojit jejich kulturní tradice s evropskými nebo americkými styly, takže kimona, dřevěné sandály nebo vějíře mohou být do všech stylů zakomponovány. Hemží se to zde i fotografy, kteří poté na svých sociálních sítích nebo blozích mohou nejen cosplayerům udělat reklamu.



Obr. 6 - @home Café. In: *Toky Weekender* [online]. 24.07.2019 [cit. 2020-05-17]. Dostupné z: <https://www.tokyoweekender.com/2019/07/roundup-tokyos-top-5-must-visit-maid-cafes/>

²⁶ Harajuku je název pro oblast kolem nádraží Harajuku na Yamanote Line okrsku Shibuya v Tokiu, Japonsko. Je to centrum nevhední módy v Japonsku.

²⁷ Jedná se o kavárny, kde je obsluha oblečená do specifických kostýmů a obsluhují zákazníka jako svého pána. Inspirace pro kostýmy jsou založeny na stylu francouzských služebných. https://en.wikipedia.org/wiki/Maid_caf%C3%A9

²⁸ Cosplay z anglického costume (kostým, převlek) a play (hra). Lidé si kupují nebo vyrábí kostýmy svých oblíbených postav z filmů, seriálů, her nebo i knížek. Většinou je is převlekem spojené i herecké ztvárnění dané osoby, převzetí jejich charakteristik a způsobů. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Cosplay>

7 Rozdíly a podobnosti anime hrdinek s Miyazakiho hrdinkami

V této pasáži se zaměřím na porovnání hrdinek a do jaké míry lze dohledat určitou podobnost s postavami z klasických anime. Podařilo se Hayao Miyazakimu kompletně odlišit od anime ve všech aspektech? Nebo se zde stejně najde podobnost, jelikož všechny spadají do žánru shoujo?

Zabývat se budu porovnáváním snad těch nejznámějších Ghibli hrdinek, jako jsou San (Princezna Mononoke-1997), Sophie (Zámek v oblacích-2004), Chihiro (Cesta do fantazie-2001), Haru (Království koček-2002), Mei a Satsuki (Můj soused Totoro-1988) s anime hrdinkami Hotaru (Les světlušek-2011), Nana a Nana (Nana-2005), Tohru (Fruits basket-2001/2019), Yuuki (Vampire Knight-2008).

Většina hrdinek Hayaa Miyazakiho spadá do kategorie shoujo svým věkem, roztomilostí, láskou ke zvířatům a sexuální neviností. Oproti tomu nemají plně ženskou charakteristiku, disponují totiž i charakteristikou mužského hrdiny, jsou aktivně asertivní, odvážné a otevřené dobrodružství. San bojuje proti zlu jako je ničení přírody, militarismus. Tuto mužskou stránku je obtížné nacházet u komerčního anime. Tam bývají role mnohem viditelněji oddělené. Nalezneme sice výjimky jako například Haruhi, která díky tomu, že vypadá jako chlapec zapadne mezi ostatní mužské protagonisty, aniž by si toho její okolí všimlo. Je na tom postaven celý příběh. Když už se jedná o nějaké mužské rysy, jsou vyhnány do kontrastu s přehnaně vyvinutými vedlejšími postavami. Takto je odlišena hrdinka stylu tomboy například od svých spolužaček. Je zde i patrná závist a touha po tom vypadat stejně. To se u Hayaa Miyazakiho nevyskytuje.²⁹

Na druhou stranu se Haruhi řadí mezi ty, které neodsuzují ostatní a svou dobrosrdečností se snaží pomáhat všem kolem sebe. Snaží se ostatním pomáhat i navzdory šikanování od některých dalších dívek. Neodvrhne je, místo toho se společně s nimi snaží konfrontovat jádro jejich problému. Stejnou charakteristiku má i Mei z mangy a seriálu Say I love you (2012).

Co určitě nemají společné je polarita dobra a zla. Pokud má příběh nějakého antagonistu, nic se na tom nezmění. Není to jako u Miyazakiho, kde i oni mají pádný důvod proč dělají to co dělají a nejsou tedy ryze zlí, pouze sešli z té správné cesty. U Vampire Knight je alespoň zvrát, kdy se v druhé sérii konečně dozvídáme, kdo je ten, jenž stojí za zkázou rodu Kuran. Nejčastějšími prvky, které se v shoujo žánru objevují jsou slabá a nedůvěřující si hlavní hrdinka, její pohledný spolužák, studenti, kteří hlavní

²⁹ FREIBERG, Freda. Miyazaki Heroines. Senses of cinema [online]. Melbourne, 2006 [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: <http://sensesofcinema.com/2006/feature-articles/miyazaki-heroines/>

hrdinku šikanují, dále se zde objevují situace nepřímého polibku (moment, kdy se po někom napijete ze stejné skleničky nebo z lahve), školních oslav a výletů. V celku se jedná o silné kýče, které by člověk mohl najít i v telenovelách.

Hlavní prvky, které jsem našla ve většině z těchto filmů nebo seriálů jsou romantika, která je u Miyazakiho upozaděná, ale stále existující, snaha nalézt své místo ve společnosti nebo ve světě dospělých a s tím přerod z dítěte do dospělosti. S tímto dospíváním postav je však spojena i rebelie proti společnosti. Hrdinky často najdou lásku z jiného společenského postavení a často se musí potýkat i s převzetím zodpovědnosti za dospělé. Porovnání se týká nejen příběhového zasazení a děje, ale také vlastnostmi a charakteristikou hrdinek.

U tématu romantiky bych zmínila podobnost San a Ashitaky s Hotaru a Ginem, a to i skrze nadpřirozený les, kolem kterého se točí oba příběhy. Ke konci Princezny Mononoke San cítí náklonnost vůči Ashitakovi stejně jako on k ní, jsou však z natolik odlišných prostředí, že Ashitaka pochopil, že pokud chce, aby byla San opravdu šťastná, musí ji nechat jít a být svobodnou, nespoutanou a divokou. Podobné setkání člověka s někým, nebo něčím nadpřirozeným je tematikou i filmu Hotarubi no Mori e. Zde se malá dívka vydá do lesa, kde žijí tajemné bytosti. Jedna z nich se s ní spřátelí, je to lesní duch připomínající chlapce. Hotaru do tohoto lesa jezdí každé prázdniny a čím je starší, tím hlubší city má k Ginovi. Problémem však je, že v momentě, kdy se Gina dotkne člověk, zmizí a zemře. Jejich vztah se vyvíjí i bez fyzického kontaktu a vypadá to, že rozdílné světy mají možnost koexistovat. Z malé dívenky ztracené v lese vyroste středoškolačka a Gin se začíná bát o jejich společnou budoucnost a je pro něj těžké vydržet bez fyzického kontaktu. Jednoho dne se Gin vypraví s Hotaru na lesní slavnosti, kde se bohužel vyskytují lidé, kteří se mezi duchy vetřeli. Nic netušící Gin zachrání jedno z dětí před pádem z cesty. Toto rozhodnutí se Ginovi stane osudným. V posledních momentech, než se rozplyne úplně, se s Hotaru poprvé a naposledy pevně obejmou a vyznají si lásku. Láska Hotaru k Ginovi však i přes tento tragický incident nepolevuje a nadále jezdí na stejné místo, kde na něj vzpomíná a v životě se posouvá dál.

Něčím zapovězená láska se jako překážka dvou milenců vyskytuje po období Romea a Julie v mnoha příbězích. Nemusí to však vždy končit tragédií. Možná, kdyby Hotaru nechala Gina jít a oba si uvědomili, jaké nebezpečí jejich vztah provází, nemuseli se rozloučit v takové tristní situaci.

Vampire Knight je postaven na tématu zapovězené lásky, ať už se jedná o vztah mezi člověkem a upírem nebo mezi sourozenci. Yuuki si z dětství nic nepamatuje. Její otec je ředitelem na akademii, kde je utajováno, že noční studenti jsou upíři. Yuuki a její bratr

Zero se starají o pořádek na akademické půdě. Tento příběh je plný zvratů, které pomalu ale jistě odhalují pravdu o rodu Kuran.

Převzetí zodpovědnosti za dospělé lze hledat jak u Sophie tak u Tohru. V obou snímcích je zastoupeno prokletí, nutnost dospět rychleji z důvodu nějaké vyšší moci a dobrosrdečnost hlavní hrdinky. Sophie je prokleta a jako stará babička se stará o Howla a jeho pomocníky. Díky její pevné ženské ruce se celý zámek přemění v útulný prostor. Její dobrosrdečnost pomáhat ostatním i přes jejich temné stránky je její nejsilnější pozitivní vlastností. Podobný osud má i Tohru. Po smrti matky je nucena žít s dědečkem, její rodina však není nijak nápomocná k její životní situaci a Tohru je tedy nucena žít ve stanu a vydělávat si práci po škole, aby dědečka nezatěžovala. Musela tedy rychle dospět a začít se starat sama o sebe. Vše se změní, když je jí nabídnuto bydlení u rodiny Sohmů, přesněji od jeho spolužáka Yukiho. Co Tohru netuší je, že tato rodina je prokletá a slouží jako hosti pro duchy čínského zvířecího horoskopu, takže se čas od času změní na zvířata. Tohru se bez jakýkoli předsudků vůči jejich temné historii a prokletí stará s radostí o dům, hospodaří a stará se o všechny, kteří se v domě zrovna vyskytují. Po prvotním nezvyku mít kolem sebe nějakou ženskou figuru se z Tohru stává velice vítaná a nedílná součást domu rodiny Sohmů.³⁰

Chihiro a Nana. Na první pohled se může zdát, že tyto dvě postavy nemůžou mít společného snad nic. Chihiro se vydává do nadpřirozeného světa, aby zachránila své rodiče a přišla na to, kým doopravdy je. Na druhé straně se staví 20 letá Nana, která se vydává za svým přítelem bydlet do Tokya a po cestě se setkává se svojí jmenovkyní, která je její přesný protiklad. Jedna je rozmazlená dívka ze střední společenské vrstvy, druhá vyrůstala převážně na ulici, má už nějaké životní zkušenosti a hraje v punk rockové kapele.³¹

Nana a Chihiro jsou obě rozmazlené a zhýčkané. Obě se díky změně prostředí dostávají mezi lidi a jiná stvoření, se kterými by se jinak jejich cesty nezkřížily. Díky komunikaci s nově poznanými lidmi a bytostmi se naučí nesoudit všechno podle vzhledu a na základě předsudků. Chihiro pomáhá nadpřirozeným bytostem a Nana si vytváří hluboká přátelská pouta s punkovými muzikanty. Zmatená a pasivní hrdinka se učí, jak se stát sociálně schopnou, sebevědomou, tvrdě pracující, aktivní a podnikavou. Další hrdinky, které nesoudí podle vzhledu a snaží se pomáhat svému okolí jsou i Mei (Say I love you,

³⁰ CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The Anime Encyclopedia: Revised & Expanded Edition A Guide To Japanese Animation Since 1917*. 2nd ed. Berkeley, CA: STONE Bridge Press, 2006. ISBN 1-84576-500-1. str. 207

³¹ CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The Anime Encyclopedia: Revised & Expanded Edition A Guide To Japanese Animation Since 1917*. 2nd ed. Berkeley, CA: STONE Bridge Press, 2006. ISBN 1-84576-500-1. str. 442

2012) a Haruhi (Ouran Highschool Host Club, 2006). Haruhi je jedinou studentkou, která není nadbytečně finančně zabezpečená ve škole plné boháčů, takže se ocitá v cizím a neznámém prostředí. Aby splatila dluh za rozbitou vázu, musí se z ní stát jeden z chlapců, kteří vedou školní klub, kde dělají společnost slečnám z jejich školy. Normálně by se s namyšlenými boháči nikdy nebavila, v této situaci však dochází k závěru, že ani oni nemají život jednoduchý. Jako chlapec je oblíbená, jako dívka musí snášet šikanu. I přes tyto obtíže však pomáhá všem kolem sebe.³² Podobně je na tom i Haru z Království koček (2002). Té je po záchraně kočičího prince nabídnuta odměna se za něj vdát a skončí to jejím únosem a přeměnou na kočku. Haru se s pomocí jiných koček snaží dostat pryč z kočičího království zpátky do svého světa. Také se ocitá v jiném prostředí, jako výše zmíněné hrdinky. Předtím se jí zdálo, že potřebuje ke štěstí romantický vztah, a proto, pouze skrze úvahu, odsouhlasila sňatek s princem. Po prožitém dobrodružství si však uvědomuje, že přátelství má možná větší hodnotu než „láska“ za každou cenu.

Cestou ať už do fantazie nebo do velkoměsta se dostanou do jiného prostředí, ve kterém musí najít kým doopravdy jsou. Skrze nové prostředí se setkávají s lidmi, které by jinak nikdy neměli šanci poznat. Díky tomu si přerovnají žebříček hodnot, nesoudí lidi podle vzhledu a starají se o své přátele. Chihiro a Nana se dostanou do skoro okrajové společnosti ať už se jedná o práci v lázních, o Nanu, která se díky své spolubydlící dostává mezi punk rockery, a naopak Haruhi, která se z nižší společenské vrstvy dostane do té nejvyšší. Je docela možné, že příběh Nany jde více do hloubky, protože se jedná o starší hrdinku.

Všechny tyto hrdinky spojuje obtížná cesta k dospělosti a snaha nezbláznit se z toho, co jim osud přivane do cesty. Pokud ale celkově srovnáme hloubku promyšlení postav, jejich mentality a jejich symboliky, hrdinky studia Ghibli mají mnohem větší komplexitu. A to není pouze proto, že se jedná o filmové, a ne seriálové postavy. Genialita Hayaa Miyazakiho ohledně vytváření složitých emocionálně spleťtých charakterů je jen těžce překonatelná. Nechci tímto nijak upozadřovat možný vliv nebo sympatie k ostatním hrdinkám z anime, ty mají také své kouzlo, které pro někoho může být stejně silné, jako pociťujeme z hrdinek Hayaa Miyazakiho. Neuchylovala bych se k závěru, že jedno je lepší a druhé horší, někdo třeba nepociťuje tak silné souznění s například Chihiro, jako naopak

³² CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. The Anime Encyclopedia: Revised & Expanded Edition A Guide To Japanese Animation Since 1917. 2nd ed. Berkeley, CA: STONE Bridge Press, 2006. ISBN 1-84576-500-1. str. 472

pocit'uje s Nanou. Co je však důležité je, že je zde tolik hrdinek s rozličnými osudy, že si každý může najít tu, která je jeho srdci nejbližší.

8 Dostupnost anime mimo Japonsko

První velký boom anime byl kolem roku 2010, kdy se začaly vysílat Pokémoni. Velkou pomocí k rozšíření znalosti anime byl poté program Animax, který od 8 večer vysílal anime jako Král šamanů (2001), Inu Yasha (2000), Death Note (Zápisník smrti, 2006) nebo Vampire Knight (2008).

Ve světě se o dostupnost anime poslední dobou postaral Netflix. Letos se mu dokonce podařilo zařadit do své knihovny všechny filmy studia Ghibli. Dále nabízí klasiky jako Neon Genesis Evangelion (1995), Detektiv Conan (1996) a mnoho dalších. Můžeme zde dohledat i live action aneb hrané podoby anime Fullmetal Alchemist (2003) nebo Death Note (2017). Bohužel u Zápisníku smrti se nejedná o původní japonskou verzi filmového ztvárnění, nýbrž o americkou předělávku, která postrádá důležité osobnostní prvky postav a nedosahuje tak stejné promyšlenosti jako původní zápletka. Nejčastější nové anime přírůstky na Netflixu jsou ve formátu 3D. Mezi fanoušky je však tento formát už z principu odmítán.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

9 Porovnání z vizuálního hlediska

V praktické části se budu zabývat vizuální stránkou anime. Skrze rozbor a porovnání zkusím odpovědět na otázku, jestli by Hayao Miyazaki mohl přejít na 3D ztvárnění nebo ne. Zaměřím se také na rozdíl v detailnosti práce a do jaké míry si tvůrci anime usnadňují práci. Hlavním výstupem je zpracování a skombinování hrdinek z anime s hrdinkami studia Ghibli. Jak budou postavy vypadat, když se změní jejich typický Ghibli vzhled? Přetvářet budu pouze výraz obličeje, anatomii ponechám původní.

9.1 Pozadí

Pokud začneme s porovnáním pozadí, je zde hned vidět obrovský rozdíl. V seriálech se pozadí upozaďuje, používá se většinou nehybný obrázek, který není moc propracovaný. Seriály se na výtvarnou stránku, až na výjimky, moc nezaměřují. Kdybychom však zastavili jeden z filmů Hayaa Miyazakiho, mohli bychom pozadí použít jako samostatný obraz. Detailní propracovanost má na starost samotný Hayao Miyazaki, který dohlíží na to, aby se, sice s malým procentem stylizace, co nejméně oddálil reálné krajině.

Důvodem pro tento obrovský kontrast v přístupu k tvorbě jsou finance a ušetření co nejvíce času. Tuto limitovanou animaci jsem zmiňovala již u historie mangy a anime. Je velký rozdíl, pokud se jedná o celovečerní film nebo epizodu seriálu, která každý týden vychází nová.

Co však u kreslených pohádek ze západu a Hayaa Miyazakiho nenajdeme jsou nehybná pozadí, většinou jednobarevná s nějakými pruhy nebo hvězdičkami. Například v Pokémonech, když se chystá k útoku, po výskoku do vzduchu mizí reálné pozadí a objevuje se pouze barevná plocha. Nejčastěji je tímto způsobem znázorněna rychlá akce.

9.2 Krása a vznešenost

Rozdílným prvkem mezi těmito dvěma světy je také užití estetické kategorie krásy a vznešenosti.³³ Krása může tíhnout ke kýči, zobrazuje pouze líbivé prvky nebo okamžiky života. Oproti tomu vznešenost se zabývá všemi částmi života, tudíž i tím nehezským a odpudivým, dokonce i tím, co nás na první pohled děsí, ale zároveň nás to přitahuje. Zde je příklad ve vizuálním zpracování, kde Hayao Miyazaki používá dlouhé panoramatické

³³ Immanuel Kant se v knize Kritika soudnosti (1790) zabývá libostí a nelibostí, krásou a vznešeností https://cs.wikipedia.org/wiki/Immanuel_Kant#Estetika_a_p%C5%99%C3%ADroda

záběry, pro důležité scény dokonce omezuje hudební podkres. Jsou to scény, kde je potřeba zpomalit a plně vstřebat moment. Obraz je čistý, nejsou zde rušivé elementy.

V Princezně Mononoke (1997) je vzhled pána lesa doprovázen pozastavením zvuku, ve stejný moment se obraz vytrácí do bílé obrazovky. Objeví se prázdnota a ticho, které diváka donutí se zamyslet nad tím, co se stalo.³⁴

Vznešenost tohoto momentu vyzdvihuje obdiv a úctu, kterou zastupuje pán lesa.



Obr. 7 - Pán lesa, Princezna Mononoke 1997

Komerční anime je krásné. Hlavně, pokud se jedná o shoujo. Zde je důraz hlavně na líbivé prvky. Není zde problém dohledat i kýč v květnaté výzdobě a naivních zamilovaných výrazech. Vše utíká velice hbitě kupředu a není zde ani čas a ani místo na to, aby se divák mohl více ponořit do příběhu. Jedná se spíše o zahlcení přemírou symbolů v jedné scéně.



Obr. 8 - Tohru - Fruits Basket, 2019

³⁴ FREIBERG, Freda. Miyazaki Heroines. Senses of cinema [online]. Melbourne, 2006 [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: <http://sensesofcinema.com/2006/feature-articles/miyazaki-heroines/>

9.3 Lip-sync

Čeho si hodně všímají zahraniční fanoušci, je problém s lip-sync.³⁵ Oproti, pro nás standardnímu postupu, kde dabér nejdříve namluví své části a animátoři se pak snaží skrze postavu co nejlépe synchronizovat pohyby úst s nahrávkou, je to u produkce anime proces opačný. Nejdříve se vše naanimuje a poté se teprve postava namlouvá. Divákům v Japonsku to nevadí, jelikož se tolik nezaměřují na to, jestli sedí pohyby úst s tím, co postava říká. Někteří dokonce tvrdí, že předabované anime je přesnější na lip-sync než originál, jelikož se vytváří pro jiné publikum. Další, pro anime ale i západní animaci, klasickým prvkem je takzvaná loop „smyčková“ animace, kdy se například u chůze naanimuje jeden krok, který se následně opakuje.

10 3DCG a anime

V posledních letech je 3D obrovským lákadlem i pro anime. Proč jím fanoušci tolik opovrhují? V 3DCG³⁶ není snaha udělat vše v anime jasně 3D. Důvodem pro 3DCG je ulehčení a zkrácení doby práce. Je nákladnější. Animátor si vydělá trojnásobně více než 2D kreslíř a nemusí dělat tolik práce. Další výhodou je pohyb kamery, která poskytuje dynamiku a plynulé pohyby. Má blíže k hranému filmu než 2D animaci. I přes plno výhod se 3D anime označuje za nepřirozené a špatné, některým vadí i počítačově generovaná animace. CGI bylo stigmatizováno natolik, že jakákoli jeho viditelnost hned dává špatnou nálepku celému seriálu.

Ze začátku se tato technika používala především pro auta a vlaky. Je zde snaha zapojit 3D objekty co nejpřirozenějším způsobem do prostředí a vdechnout jim pocit, jako by byly kreslené ručně. Snaží se zahltit fakt, že 3D vůbec bylo použito. Při ručně kreslené animaci se často využívá nadsázka, například pro dramatičnost se změní pohled a perspektiva scény, při tvoření ve 3D prostředí se musí zvláště zaměřit na to, aby modely zapadaly ve správném poměru mezi ostatní, což může být docela výzva. Často se nepoužívá samotné 3D ve finálním produktu. Modely scén a objektů se používají jako muštr pro animátory, kteří je využijí při ručně kreslené animaci, pro lepší orientaci v prostoru.

Aby bylo jasno, pokud se 3D v anime snaží o realistické zpodobnění, jako například u Final Fantasy Kingsglaive (2016), výsledky jsou impozantní. Problémem je, když se na 3D model napasuje anatomie a výrazy kreslené stylizované postavy.

³⁵ Lip-synchronization - jedná se o synchronizaci zvuku, zpěvu, hovoru s pohybem a tvarem úst postavy.

³⁶ 3D computer graphics. 3D počítačová grafika..

10.1 Příklady povedeného 3DCG

Black Rock Shooter (2010) CGI bylo velice dobře zpracováno díky přítomnosti 2D kreslíře, který diktoval časování. Velkým nepřítelem je limitované CGI³⁷, které není schopno napodobit plynutí 2D.

Girls und Panzer (2012) bylo také kvitováno pozitivně i přes 3D zpracování. Pro tento film bylo zpracování do 3D důležité i z důvodu mecha žánru (středoškolské dívky závodí s tanky). Klasických animátorů, co se zabývají detailní a propracovanou kresbou strojů, ubývá a ne všichni jsou schopni nakreslit robota nebo jiný mechanismus, aby měl dostatečnou hloubku. Nic sice nenahradí dobře propracované a ručně kreslené mecha³⁸ ale v tomto případě 3DCG pomáhá (nelze to ale konstatovat o všech anime, kde byla tato technika použita).

Mimo mechanické stroje se 3DCG využívá i pro objekty v pohybu, které se otáčejí, například tanec – jde o udržení si formy v prostoru.

Kde je dost vidět zaostávání 3D za 2D je například u přemrštěných emocí a výrazů u postav. Program dokáže nasvícení a vytvoření prostředí jako z celovečerního filmu, ale nedokáže napodobit základní anime styl obličejů postav. Stává se, že se i u celo 3DCG snímků najde v pozadí 2D ručně malovaná postava- 3DCG je sice výkonnější, ale rychle načrtnutí davu ve 2D je rychlejší a levnější než jej celý modelovat.

Obecně ale 3D není hlavním nástrojem pro anime, spíše jenom výpomocí a to hned u zrodu scén. Nejčastěji se využívá na tvorbu storyboardů. Z náčrtku se udělá rychlý model prostředí, aby se rozšíření snímku o detailu mohlo držet realistické perspektivy vytvořené modely. Vytvoření těchto scén vyžaduje hluboké porozumění perspektivě a prostoru, proto je dobré mít vymodelované prostředí/ pozadí. Film Your name (2016) využil 3D nejen na tvorbu storyboardů, ale dokonce vytvořily simulace scén, aby měli jasno o tom, jak budou probíhat.

Fanoušci ani tvůrci se zatím nedokážou dohodnout na tom, co je tedy správné použití 3DCG, jestli se má tvořit pouze 2D nebo tyto prvky kombinovat.³⁹

³⁷ Computer generated graphics. Počítačově generovaná grafika.

³⁸ Mecha, ze slova mechanický = anime nebo manga, ve které jsou zastoupeny stroje jako tanky, mechanické stroje, které jsou ovládány lidmi uvnitř. Příkladem je Pacific Rim nebo Neon Genesis Evangelion.

³⁹ CIRUGEDA, Kevin. 3DCG in Anime: An Introduction. Anime News Network [online]. Quebec, 2017, 12. 07. 2017 [cit. 2020-04-23]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2017-07-12/3dcg-in-anime-an-introduction/.118724>

10.2 Příklad 3DCG mimo anime

Podobnému problému s užitím 3D modelů ve 2D stylu se setkal seriál *The Dragon Prince* (2018). Spíše se podobá videohře než seriálu. Někteří lidé si na „nepřirozeně“ vypadající 3D animaci po chvíli zvykli, jiní celý tento seriál odvrhli. Použit byl „cel-shading“. Je to technika nerealistického renderování modelu, aby vypadal jako plochý. Tedy 2D. Netflix se tímto asi také snaží pozvednout anime do moderní éry animace, a často to v animovaných seriálech používá. Dalším důvodem, který jsem již zmiňovala, je rychlost tvorby. Malá studia, která spolupracují s Netflixem raději používají počítačovou animaci než kreslenou animaci, jelikož to zabere méně času. Netflix navíc v poslední době chrlí jedno anime za druhým a klasickou cestou by se nestíhalo dodržovat uzávěrky.⁴⁰

Dračí princ měl kráčet ve šlépějích *Avatar: The Last Air Bender* (2005), *The Legend of Korra* (2012). Tvůrci se rozhodli experimentovat, ale bohužel to neskončilo moc velkým úspěchem. Kvůli snaze až moc se přiblížit 2D, se počet snímků snižuje na 12 fps⁴¹. Animace se zdá zasekaná, postavy vypadají, že skáčou podobně jako při stop motion animaci.⁴²



Obr. 9 - *The Dragon Prince*, 2018

Hayao Miyazaki obecně odmítá využívat nové animační postupy. I tak ale 3D využívá například v *Princezně Mononoke* (1997) a to v podobně démonicky posednutého lesního boha. V jeho stylu animace by technicky 3D použít šlo, jelikož nevyužívá klasické do

⁴⁰ BONO, Olivia. GUEST ROOM | Cel Shading, Framerates and The Dragon Prince. In: *The Cornell Daily Sun* [online]. The Sun, 2018, 28. 09. 2018 [cit. 2020-05-19]. Dostupné z: <https://cornellsun.com/2018/09/23/guest-room-cel-shading-framerates-and-the-dragon-prince/>

⁴¹ Fps= frames per second. Kolik snímků se za vteřinu přehraje.

⁴² SHAPLEY, Graham. *The Dragon Prince* takes risks with CGI and potential plot advancements. *The Rocky Mountain Collegian* [online]. Fort Collins, 2018, 24. 9. 2018 [cit. 2020-04-23]. Dostupné z: <https://collegian.com/2018/09/the-dragon-prince-takes-risks-with-animation-but-ultimately-falls-short-on-plot/>

extrému vytažené výrazy jako ostatní anime, na druhou stranu by to kompletně pozměnilo atmosféru, která je pro tvorbu Hayaa Miyazakiho tolik specifická.



Obr. 10 - Démon z Princezny Mononoke, 1997

10.3 Vnímání 3DCG

Osobně se řadím mezi ty, kteří preferují 2D anime, ale moje mysl je otevřená ohledně nových možností pro tuto tvorbu. V 3D anime mi neseď snaha o prostorové stínování a zároveň plošnost. Útržkovitý pohyb jako je u Dragon prince je něco, na co si lze po pár dílech zvyknout. Problém s plošností je nepříjemným trnem v oku hlavně v okamžiku, kdy zbytek scény má stínování jako reálný objekt a také textury. Potom je jednoduché vypíchnout co je v scéně CGI a co ne. U některých anime stačí pozastavit seriál, a i laik uvidí rozdíl. Potom postavy vypadají, jako kdyby do prostředí nezapadaly a tato nejednotnost diváka rozčiluje.

11 Proměny stylů ztvárnění anime

Nesmíme opomenout vývoj vizuálu anime a jeho zpracování jako takového. Je to viditelné například u Fruits Basket (2001/2019). V roce 2019 byl tento seriál znovu uveden na obrazovky a je zde vidět změna oproti anime z roku 2001. Změnil se nejen vizuál, který je přetvořen do modernějšího shoujo stylu, ale je zde nově kladen důraz na temnější stránku příběhu, který je v manze. Díky tomuto je viditelnější rozdíl mezi veselou Tohru a prokletou rodinou Sohmů. Změna stylu je viditelná v prokreslenosti detailů, jinačí anatomii, jako například menší oči a štíhlejší těla. Na rozdíl od nich si Hayao Miyazaki drží svůj specifický styl už roky.

Velkou proměnou neprošel pouze obličej. Vlasy a oblečení se také dočkali velké změny oproti prvnímu zpracování. Oproti verzi z roku 2001 se šatník postav rozrostl a školní uniforma tedy není to nejčastější, co postavy nosí. U vlasů je na první pohled vidět mnohem detailnější prokreslenost. Větší propracovanost se pojí i s faktem, že dnes už jsou mnohem lepší techniky na zpracování seriálu. Možný risk mohl být to, že se jedná o anime, které už jednou vyšlo. Propadák to však není, podle ČSFD má nová verze dokonce lepší hodnocení. Vizuální zpracování je mnohem přívětivější diváckému oku než stará verze.



Obr. 11 - Rozdíl mezi styly znovu vysílaného anime *Fruits Basket*

K těmto změnám ale nedochází pouze při předělání anime po letech ale také v rámci jednoho anime, které už je vysíláno roky. Jedná se nejčastěji o přechod k odlišnému animačnímu studiu s lepšími prostředky. Automaticky by tento krok měl vést k rychlejšímu a lepšímu zpracování a vydání nových dílů. U fanoušků to je to však přijímáno spíše negativně než pozitivně. Při přechodu k jinému studiu se mění animační styl, na který je už divák po desítkách epizod zvyklý. Změny v designu postav se můžou zdát nepatrné, avšak i tato malá úprava vede k rozčilení a k možnému zanevření na daný seriál. Příkladem tohoto je seriál *Fairy Tail* – pestrébarevný a akcí napěchovaný shounen. Příběh se pyšní velkému úspěchu a popularitě.



Obr. 12 - Styl první série Fairy Tail



Obr. 13 - Styl poslední série Fairy Tail

V tomto případě došlo mimo změn ve stylu animace ke změně intenzity používaných barev. Čím déle je anime vysíláno, tím většími změnami si musí projít.

Podobně je na tom i anime One Piece



Obr. 14 - One Piece, Luffy v roce 1999



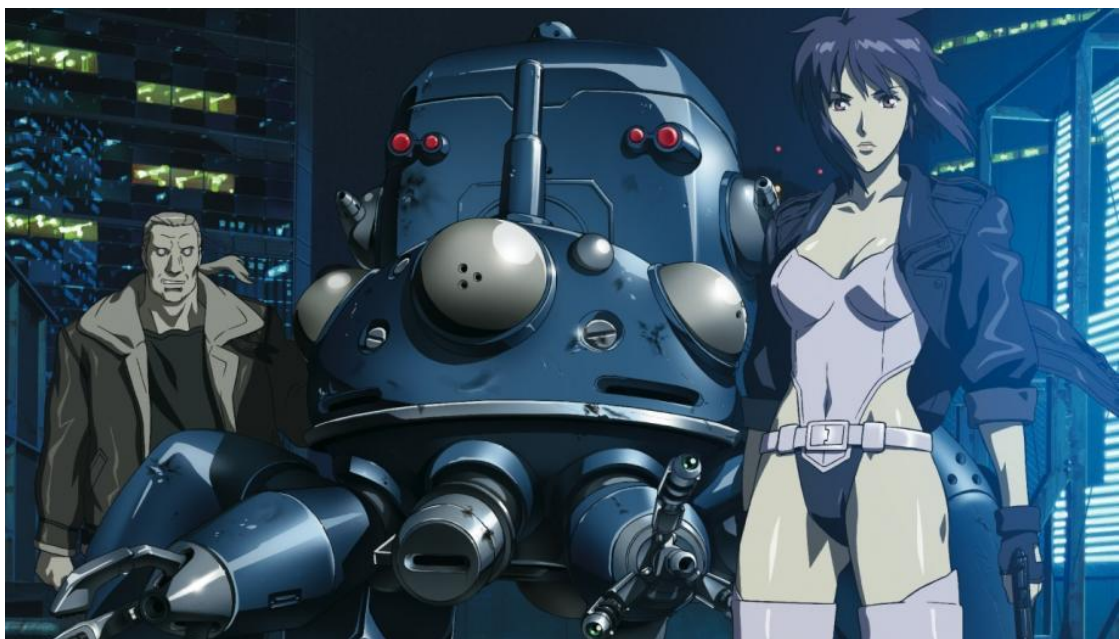
Obr. 15- One Piece, Luffy v roce 2019

Někdy se však remake⁴³ nezastaví pouze u zlepšení kvality a prokreslení, ale dostane se až do takových rozměrů, že se ze 2D přechází na 3D. Viz kapitola o 3DCG. Nejnovější anime, které si touto změnou prošlo je Ghost in the Shell na Netflixu.

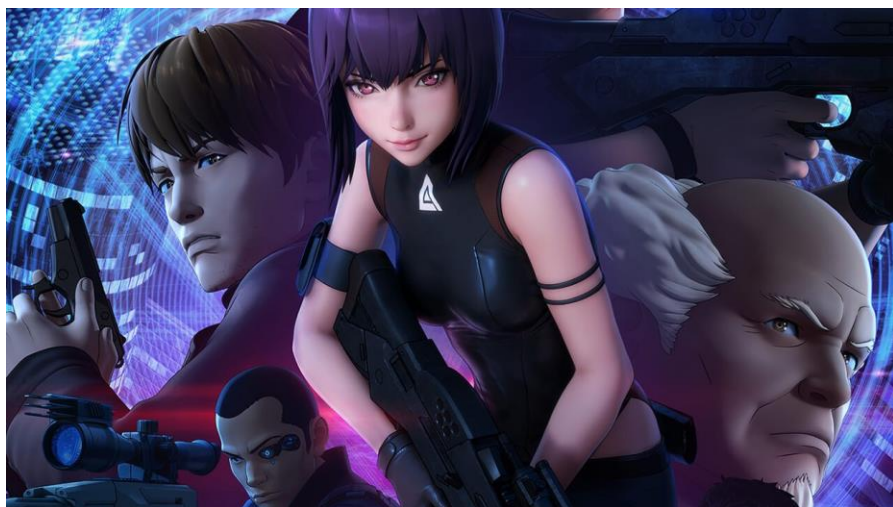
⁴³ Remake je nové zpracování filmu nebo seriálu, který již byl předtím natočen.



Obr. 16 - Ghost In The Shell, 1995



Obr. 17- Ghost In The Shell, 2002



Obr. 18 - Ghost In The Shell: SAC_2045 - Netflixová adaptace, 2020

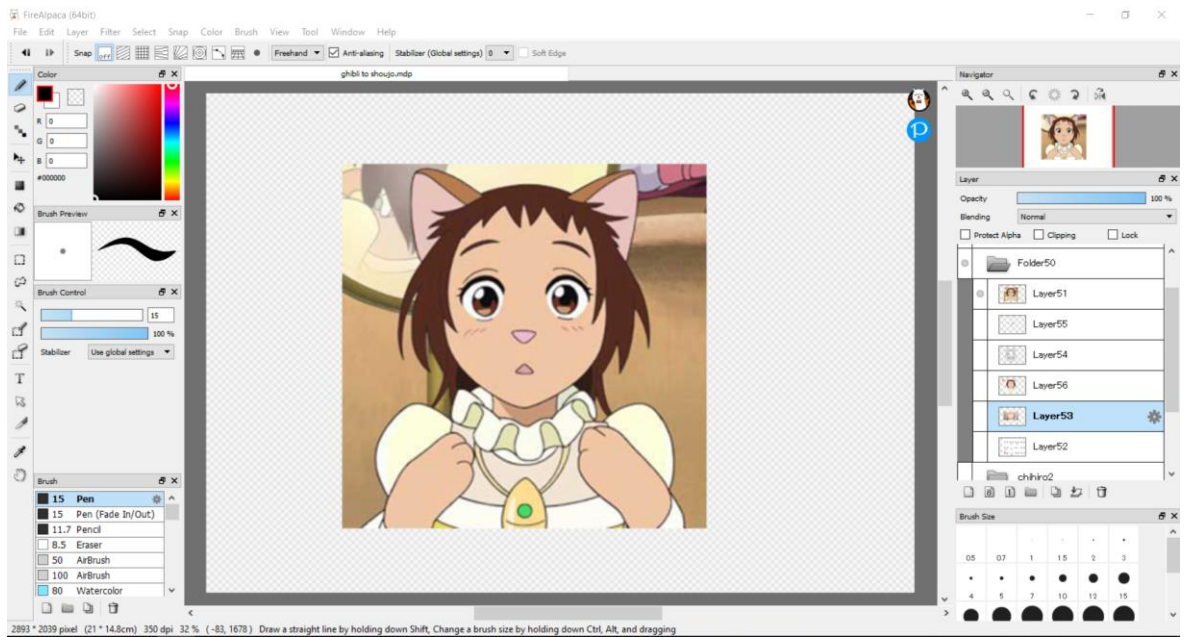
Bohužel jako u jiných těchto 3D verzí se seriálu dostává hlavně kritiky. Nejen, že seriál spíše připomíná hru, a to i skrze pohyby kamery a pohled z první osoby, ale opět se pohybuje na hraně „Uncanny Valley“. Jedná se o oblast na pomyslném grafu závislosti polaritě lidských emocí při vnímání humanoidů. U animace je tento termín využíván při nedokonalém pokusu o realistický model člověka. I když se na první pohled může jednat o velice podařený model, lidský mozek registruje i ty nejmenší odlišnosti od reálného člověka, jako je například rozpínání pórů na obličejí, nebo pohyb úst.

12 Miyazaki v novém stylu

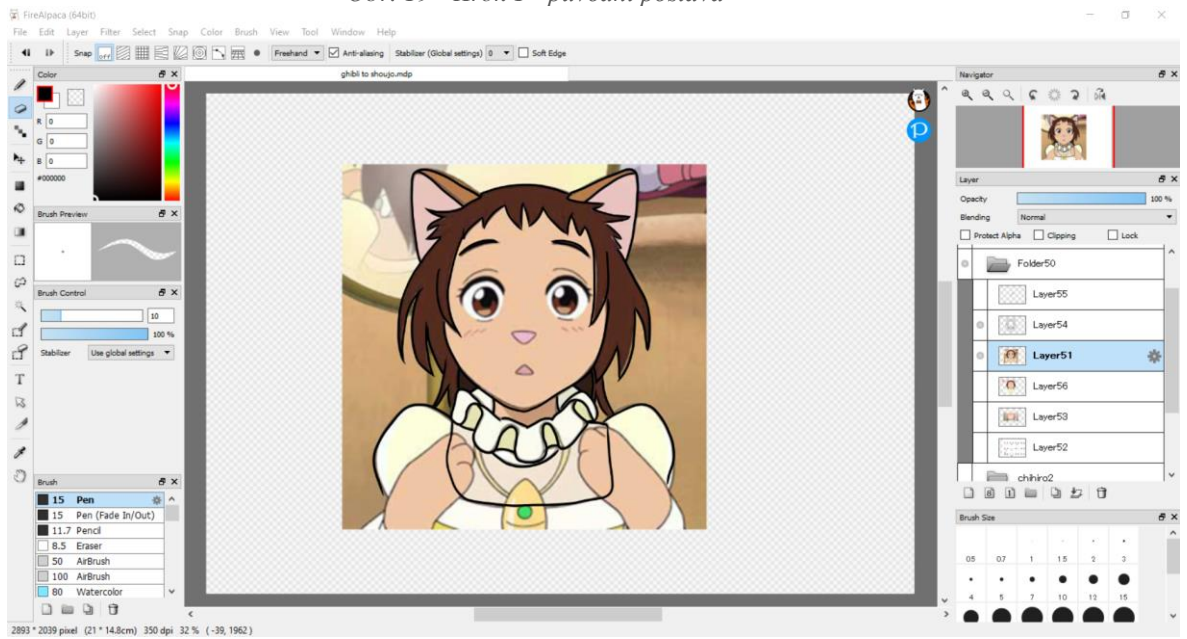
Jakožto hlavní část praktické části jsem vypracovala příklady toho, jak by mohly vypadat neznámější hrdinky studia Ghibli, kdyby byly tvořeny podle komerčního anime a jeho stylu vyjadřování emocí.

Při práci jsem postupovala tak, že jsem si nejprve našla část filmu, kde je jasně zřetelná emoce, kterou hrdinka pociťuje. Poté jsem si našla ekvivalent této emoce v klasickém anime a následně jsem tyto dva obrázky spojila dohromady v programu FireAlpaca. Měnila jsem pouze výraz tváře, anatomie postavy zůstává neměnná.

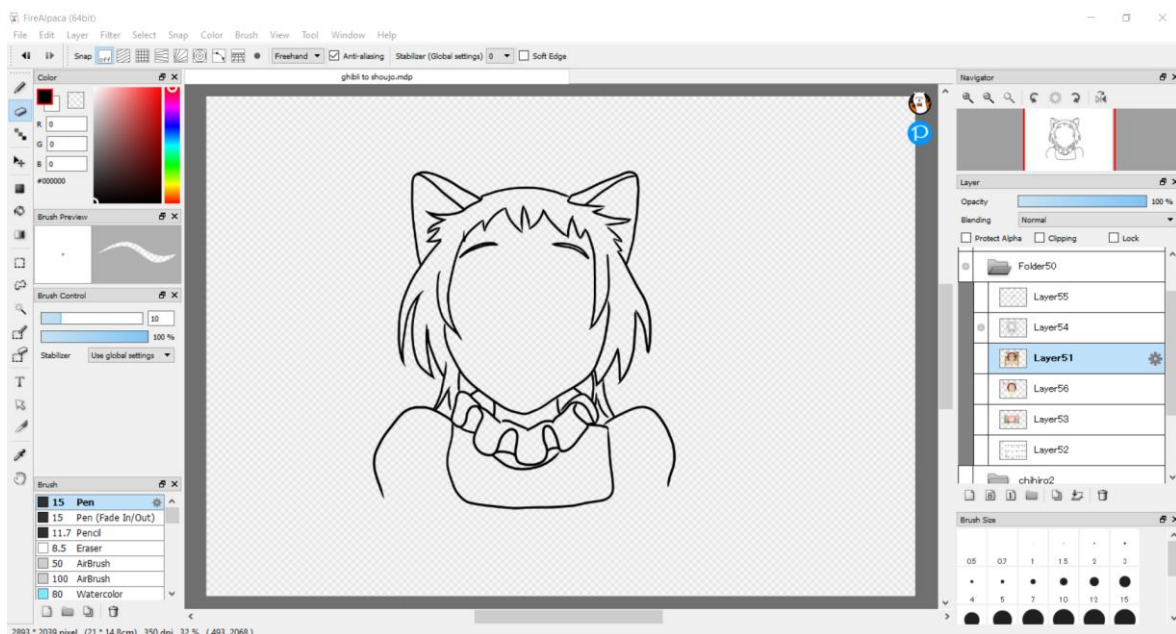
Krok 1, nahrání screenshotu z filmu s postavou s výrazem, který je jasně čitelný. Krok 2 sestával z překreslení linií postavy bez obličejí na novou vrstvu. V některých případech bylo nutno upravit pozici a tvar obočí, jelikož výraz obsahoval větší oči, nebo ostatní prvky tváře plně nekorespondovaly s novým výrazem. Dalším a to krokem 3 bylo nahrání postavy a přetransformování velikosti, aby obličej seděl na obkreslené tváři. Dále jsem dodala chybějící oči, ústa, nos a obočí z druhé postavy. Při tomto jsem si ještě výraz kontrolovala a porovnávala s dalšími, abych plně vystihla rozložení prvků ve tváři. Krok 4 byl posledním krokem. Pomocí nástroje kapátko jsem vybarvila vzniklý obrys postavy, aby barvy odpovídaly filmové předloze.



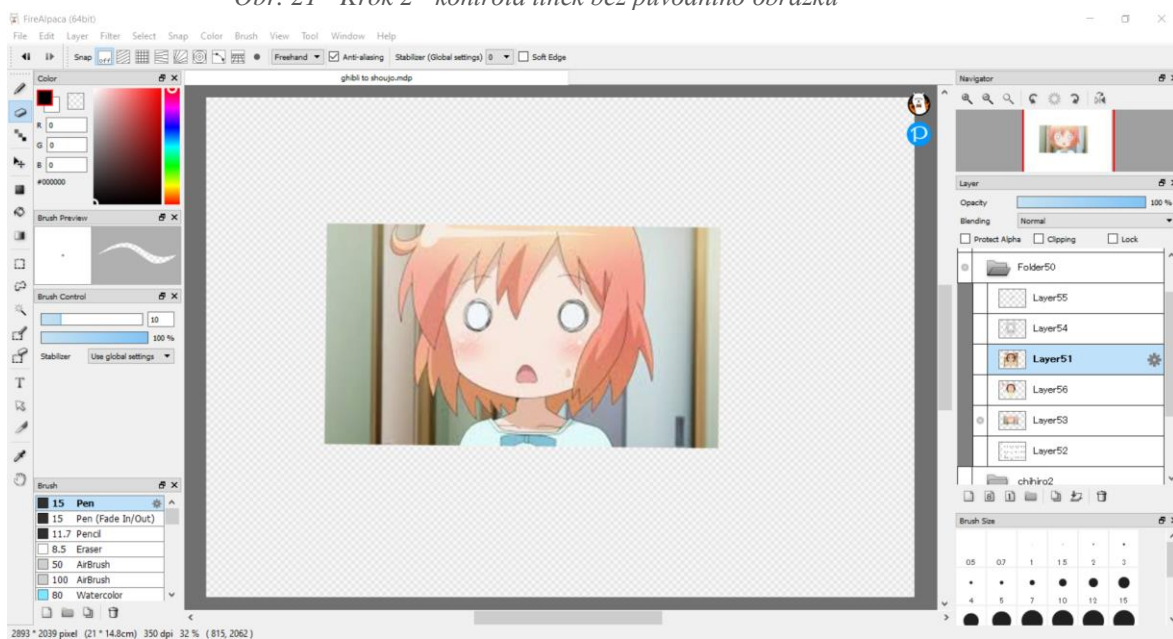
Obr. 19 - Krok 1 - původní postava



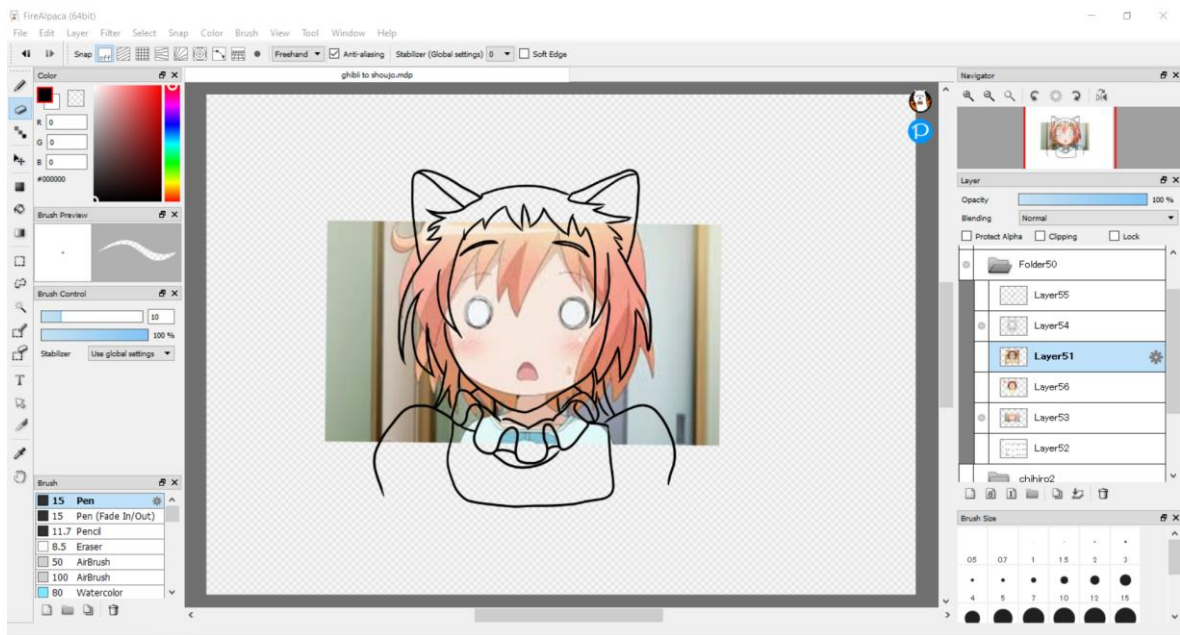
Obr. 20 - Krok 2 - obkreslení linek



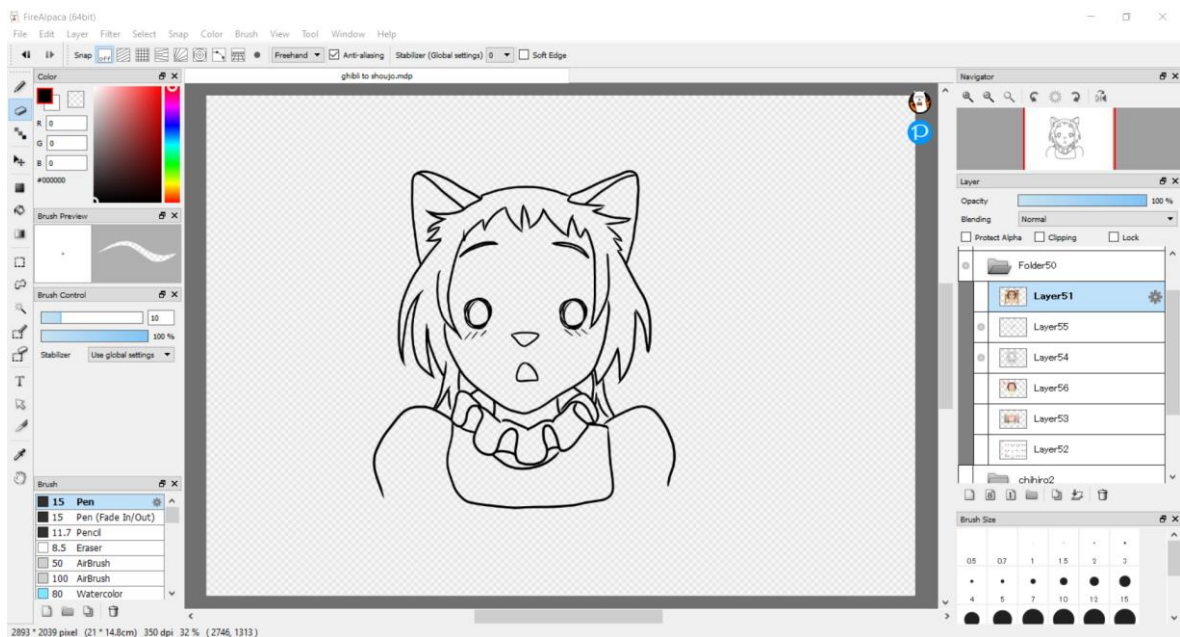
Obr. 21 - Krok 2 - kontrola linek bez původního obrázku



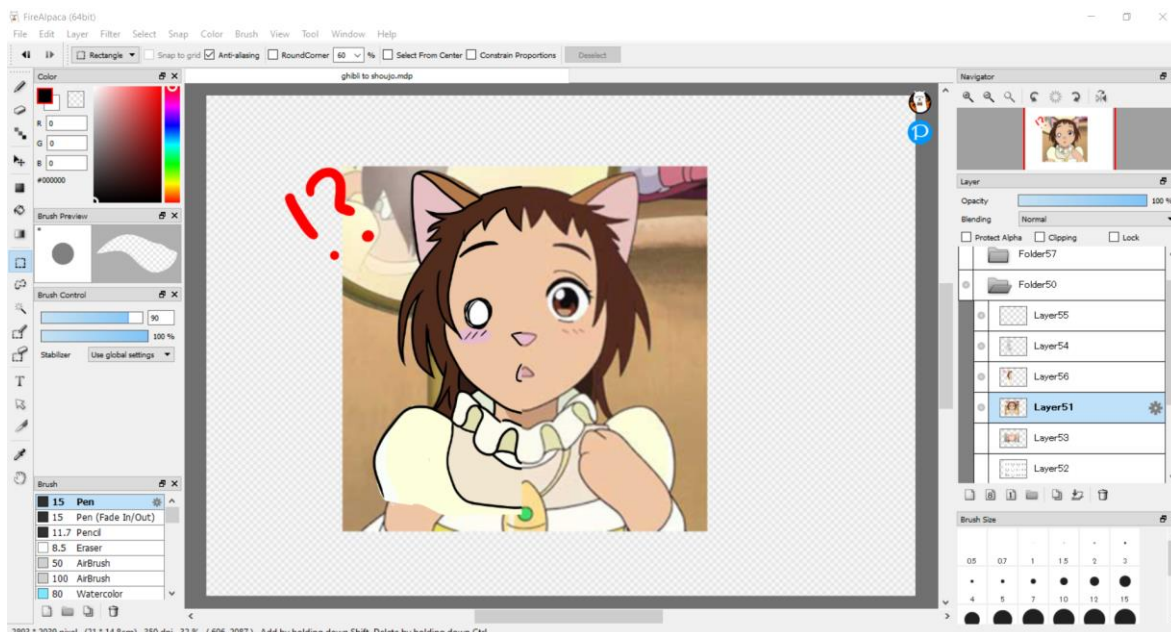
Obr. 22 - Krok 3 - výraz odpovídající emoci překreslované postavy



Obr. 23 - Krok 3 - srovnání obou obrázků do správné polohy skrze transformaci



Obr. 24 - Krok 3 - hotový obrys obou postav



Obr. 25 - Krok 4 - použití stejných barev jako v předloze pomocí kapátka

12.1 Chihiro (Cesta do fantazie, 2001)

U této mlad'oučké hrdinky jsem se rozhodla použít moderní styl. Podobný byl použit v anime K-ON! (2009)⁴⁴ a pro anime Love Live! School Idol Project (2013). Spojením těchto dvou jsem vytvořila finální výraz Chihiro. Jedná se o výraz nadšení, druhý výraz je vyjádření strachu nebo úleku.

Chihiro se chová jako dítě, nemá v sobě rozvážnost dospělého a ze začátku na ní lze pozorovat, že je rozmazlená. Občas se chová „ztreštěně“. Proto jsem si vybrala tento styl, který hlouběji podkresluje tuto stránku její osobnosti.

Jako inspirace mi pro první obrázek posloužily postavy Yui Hirasawa a Honoka Kousaka. Pro druhý výraz jsem si vybrala emoci strachu. V tomto případě posloužila jako inspirace postava Ika Musume z anime Shinryaku! Ika Musume (2012). Opět se jedná o moderní styl anime.

⁴⁴ Toto anime je označováno jako Seinen, což znamená, že je mířeno na mužské publikum ve věku od 18 do 35 let. Výrazové prostředky tím však nejsou nijak ovlivněny.



Obr. 26 - postava Yui Hirasawa ze seriálu K-ON!



Obr. 27 - Honoka Kousaka ze seriálu Love Live! School Idol Project



Obr. 28 - Původní vzhled Chihiro - nadšení



Obr. 29 - Chihiro - nadšení (vlastní tvorba)



Obr. 30 - Shinryaku! Ika Musume (The Squid Girl) - vyděšený výraz



Obr. 31 - Chihiro - strach



Obr. 32 - Chihiro - strach (vlastní tvorba)

12.2 San (Princezna Mononoke, 1997)

U San je použita stylizace vážnějšího výrazu. Nechtěla jsem tuto postavu připravit o její tajemnost a sílu. Zvolila jsem tedy menší stylizaci. Použila jsem starší styl anime. U první emoce se jedná o vztek u druhé je to zaskočení a smutek. U prvního mi jako inspirace posloužily Kagome z Inu Yasha (1996) a Sailor Venus z Sailor Moon (1992).

U druhého obrázku jsem se opět inspirovala Kagome a Sailor Venus, do toho jsem však vnesla i trošku z moderního anime, opět z Love Live! School Idol Project.



Obr. 33 - Kagome - Inu Yasha



Obr. 34 - Sailor Venus - Sailor Moon



Obr. 35 - Princezna Mononoke - San - hněv



Obr. 36 - Princezna Mononoke - San - hněv (vlastní tvorba)



Obr. 37 - Kagome - Inu Yasha - smutek



Obr. 38 - Sailor Venus - Sailor Moon - bezmoc



Obr. 39 - Love Live! School Idol Project - překvapení



Obr. 40 - San - výraz zaskočení a smutku



Obr. 41- San - zaskočení a smutek (vlastní tvorba)

12.3 Haru (Království koček, 2002)

U Haru jsem použila vysokou míru stylizace, pravděpodobně mě k tomu přiměl i fakt, že má kočičí ouška. Toto anime je odlehčené, a proto tam tato silná stylizace bez problémů zapadne. Haru se také řadí mezi ty mladší hrdinky a její chování tomu dopovídá. Jako inspiraci jsem si opět zvolila Yui a dále Haruka Kotura ze seriálu Kotura-san (2013).



Obr. 42 - Yui Hirasawa K-ON!



Obr. 43 - Haruka Kotura



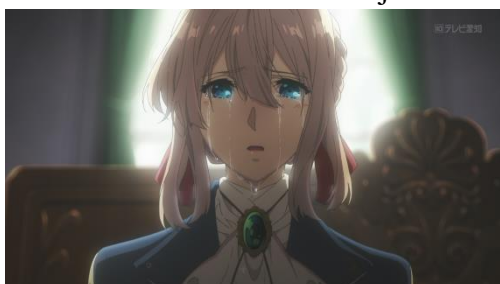
Obr. 44 - Haru - šok



Obr. 45 - Haru - šok (vlastní tvorba)

12.4 Sophie (Zámek v oblacích, 2004)

U této starší hrdinky jsem podobně jako u San zvolila nejdříve vážnější výraz a u druhého obrázku jsem stylizovala o něco víc. Jako inspiraci pro první, plačící Sophii jsem si vybrala Violet Evergarden (2018) ze stejno jmenného seriálu a Taigu z Toradora! (2008). Pro druhý veselý výraz jsem čerpala z výrazů postav Taiga a také Maki Nishiniko z Love Live! School Idol Project.



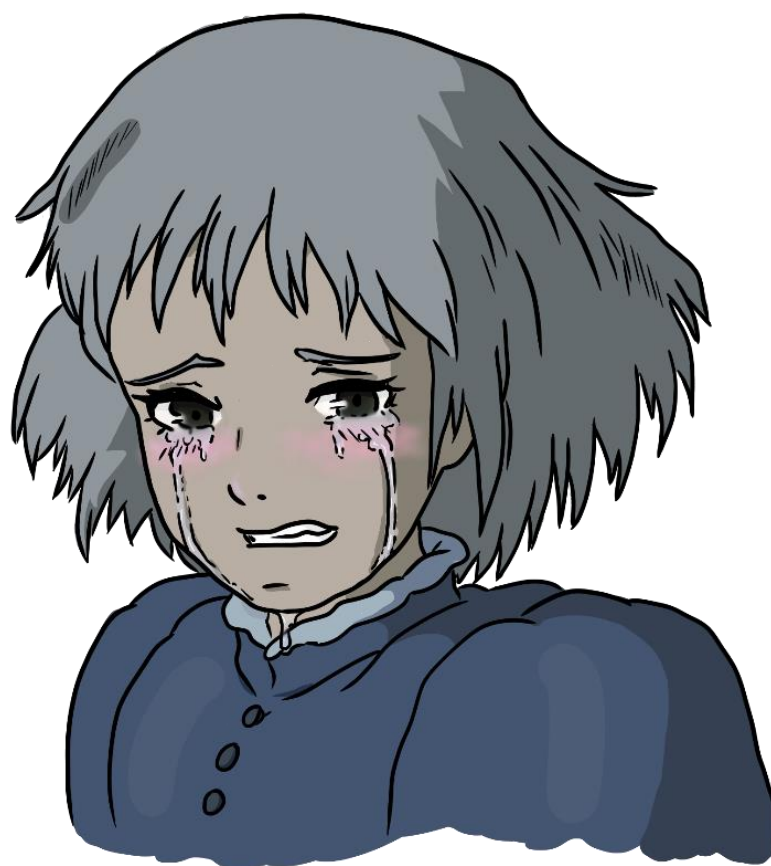
Obr. 46 - Violet Evergarden



Obr. 47 - Taiga Aisaka



Obr. 48 - Sophie - pláč



Obr. 49 - Sophie - pláč (vlastní tvorba)



Obr. 50 - Taiga - úsměv

Obr. 51 - Maki Nishiniko



Obr. 52 - Sophie - úsměv



Obr. 53 - Sophie - úsměv (vlastní tvorba)

13 Závěr

Po zkoumání rozdílů a podobností mezi hrdinkami Hayaa Miyazakiho a ostatního anime jsem došla k závěru, že oba tyto póly japonské animace mají společné prvky. Pokud se ponoříme dostatečně hluboko a popřemýšlíme o tom, co je opravdu hlavní náplní příběhu, ať už je jakkoli šílený, hrdinky spojuje jejich mladost, nerozváženost a snaha najít si své místo ve světě dospělých, buď ve společnosti nebo mimo ni. Všechny hrdinky mají stejné poslání. Ukázat dospívajícím dívkám, že to, jak se mění jejich život a strasti, které musí překonávat jdou přečkat. A možná i poskytnou návod jakým způsobem tak učinit.

Důraz je kladen na přátelství, odpouštění, a řešení konfliktů skrze komunikaci. Je zde ukázáno, že nelze člověka hned soudit podle jeho vzhledu, důležitější je jeho osobnost.

Komerční anime má širokou škálu vizuálního zpracování a stylizací. Ty mohou podle vážnosti příběhů sloužit jako akcent pro vážnost nebo naopak můžou scénu odlehčit. Někoho přílišná stylizace a přemrštěnost výrazů od anime odrazuje a preferuje méně stylizované varianty jako právě od studia Ghibli.

Je dobře, že existuje tolik mang a anime tohoto žánru, protože díky této variabilitě si nejen dospívající dívky mohou najít svou vlastní oblíbenou hrdinku, která jim pomůže projít skrze dospívání.

14 Bibliografie

Literatura

SCHODT, Frederik L. Manga! Manga!: the world of Japanese comics. New York, N.Y.: Distributed in the U.S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983. ISBN 0870115499

DENISON, Rayna. Princess Mononoke: understanding Studio Ghibli's monster princess. New York: Bloomsbury Academic, 2018. ISBN 978-1501329760.

CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. The Anime Encyclopedia: Revised & Expanded Edition A Guide To Japanese Animation Since 1917. 2nd ed. Berkeley, CA: STONE Bridge Press, 2006. ISBN 1-84576-500-1

MATELA, Jiří, Ivona BAREŠOVÁ a Barbora DOHNÁLKOVÁ. Japonská kultura. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4469-7.

NORRIS, Craig. Manga, anime and visual art culture. Manga, anime and visual art culture [online]. Cambridge: Cambridge University Press, 2009, s. 13-260 [cit. 2020-05-18]. DOI: 10.1017/CCOL9780521880473.014. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/298047415_Manga_anime_and_visual_art_culture

Webové stránky

Příběh prince Gendžiho. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/P%C5%99%C3%ADb%C4%9Bh_prince_Gend%C5%BEiho

Shōjo manga. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Djo_manga

Cesta do fantazie. Národní filmový archiv [online]. Praha [cit. 2020-04-23]. Dostupné z: <https://nfa.cz/cz/o-nas/dokumenty/zahranicni-filmy-v-ceske-kinodistribuci/zahranicni-tituly-v-ceske-kinodistribuci-v-roce-2016/a-c/cesta-do-fantazie/>

Does Hayao Miyazaki Actually Hate Anime? [cit. 2020-04-19]. Dostupné z: https://www.cbr.com/does-hayao-miyazaki-hate-anime/?fbclid=IwAR2nw7DGI5cve3_LlLwGK-NZAn4slfN-rx1eKw8_-BVP-sB_qAqvvejR074

FREIBERG, Freda. Miyazaki Heroines. Senses of cinema [online]. Melbourne, 2006 [cit. 2020-03-07]. Dostupné z: <http://sensesofcinema.com/2006/feature-articles/miyazaki-heroines/>

CIRUGEDA, Kevin. 3DCG in Anime: An Introduction. Anime News Network [online]. Quebec, 2017, 12. 07. 2017 [cit. 2020-04-23]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2017-07-12/3dcg-in-anime-an-introduction/.118724>

SHAPLEY, Graham. The Dragon Prince' takes risks with CGI and potential plot advancements. The Rocky Mountain Collegian [online]. Fort Collins, 2018, 24. 9. 2018 [cit. 2020-04-23]. Dostupné z: <https://collegian.com/2018/09/the-dragon-prince-takes-risks-with-animation-but-ultimately-falls-short-on-plot/>

BONO, Olivia. GUEST ROOM | Cel Shading, Framerates and The Dragon Prince. In: The Cornell Daily Sun [online]. The Sun, 2018, 28. 09. 2018 [cit. 2020-05-19]. Dostupné z: <https://cornellsun.com/2018/09/23/guest-room-cel-shading-framerates-and-the-dragon-prince/>

Filmy

Astroboy (Tetsuwan Atom, Osamu Tezuka, Japonsko 1963-1966)

Avatar: The Last Airbender (Michael Dante DiMartino, USA 2005-2008)

Black Rock Shooter (Shinobu Yoshioka, Hiroyuki Imaishi Japonsko 2012)

Cesta do fantazie (Sen to Chihiro no kamikakushi, Hayao Miyazaki Japonsko 2001)

Death Note (Tetsuro Araki, Japonsko 2006-2007)

Death Note (Adam Wingard, USA 2017)

Detektiv Conan (Meitantei Konan, Kenji Kodama, Japonsko 1996-)

Doručovací služba slečny Kiki (Majo no takkyubin, Hayao Miyazaki, Japonsko 1989)

Fairy Tail (Shinji Ishihira, Japonsko 2009-2019)

Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi, Seiji Mizushima, Japonsko 2003-2004)

Fruits Basket (Akitaro Daichi, Japonsko 2001)

Fruits Basket (Yoshihide Ibata, Japonsko 2019)

Girls und Panzer (Tutomu Mizushima , Japonsko 2012-2013)

Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai, Mamoru Oshii, Japonsko 1995)

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Kokaku Kidotai Sutando Arōn Conpurekkusu, Kenji Kamiyama, Japonsko 2002-2005)

Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai SAC_2045, Kenji Kamiyama, Shinji Aramaki, Japonsko 2020)

Howl's Moving Castle (Howl no Ugoku Shiro, Hayao Miyazaki, Japonsko 2004)

Hrob světlušek (Hotaru no haka, Takahata Isao, Japonsko 1988)

InuYasha (Masashi Ikeda, Japonsko 2000-2004)

K-ON! (Naoko Yamada, 2009 Japonsko)

Kimba the White Lion (Jungle taitei, Eiichi Yamamoto, Japonsko 1965)

Kotura-san (Masahiko Ohta, Japonsko 2013)

Král šamanů (Seiji Mizushima , Japonsko 2001-2002)

Království koček (Neko no ongaeshi, Hayao Miyazaki. Japonsko 2002)

Laputa: zámek v oblacích (Tenku no shiro Rapyuta, Hayao Miyazaki, Japonsko 1986)

The Legend of Korra (Joaquim Dos Santos, USA 2012-2014)

Les světlušek (Hotarubi No Mori e, Takahiro Omori, Japonsko 2011)

Love Live! School Idol Project (Takahiko Kyōgoku, Japonsko 2013-2014)

Můj soused Totoro (Tonari no Totoro, Hayao Miyazaki, Japonsko 1988)

-1991)

Nana (Morio Asaka, Atsuko Ishizuka, Japonsko 2006-2007)

Nausíka z Větrného údolí (Kaze no tani no Naushika, Hayao Miyazaki, Japonsko 1984)

Neon Genesis Evangelion (Shin seiki Evangelion, Hideaki Anno, Japonsko 1995-

1997)

One Piece (Konosuke Uda, Japonsko 1999-)

Ouran High School Host Club (Takuya Igarashi Japonsko 2006)

Pokémon (Masamitsu Hidaka, Kunihiko Yuyama, Japonsko 1997-2002)

Princezna Mononoke (Mononoke hime, Hayao Miyazaki, Japonsko 1997)

Princess Knight (Ribbon no Kishi, Masami Hata, Osamu Tezuka Japonsko, 1967)

Sailor Moon (Bishoujo senshi Sailor Moon, Junichi Sato, Japonsko 1992-1996)

Say I love you (Suki-tte Ii na yo, Toshimasa Kuroyanagi, Takuya Satō, Japonsko

2014)

Sněžná královna (Snezhnaya koroleva, Lev Konstantinovič Atamanov, Sovietský svaz 1957)

Squid Girl (Shinryaku! Ika Musume, Tsutomu Mizushima, Japonsko 2010)

Toradora! (Tatsuyuki Nagai, Japonsko 2008-2009)

Vampire Knight (Vanpaia Naito, Kiyoko Sayama, Japonsko 2008)

Violet Evergreen (Taichi Ishidate, Japonsko 2018)

Your Name (Kimi no Na wa, Makoto Shinkai, Japonsko 2017)

Seznam obrázků

Obr. 1 - Siddhartha's disarming of Bandaka in Tezuka's Buddha	8
Obr. 2 - Captain America v1 #105	13
Obr. 5 - Přední stránka mangy pro chlapce - Issue #2553	13
Obr. 6 - @home Café	20
Obr. 7 - Pán lesa, Princezna Mononoke 1997	28
Obr. 8 - Tohru - Fruits Basket, 2019	28
Obr. 9 - The Dragon Prince, 2018	31
Obr. 10 - Démon z Princezny Mononoke, 1997	32
Obr. 11 - Rozdíl mezi styly znovu vysílaného anime Fruits Basket	33
Obr. 12 - Styl první série Fairy Tail	34
Obr. 13 - Styl poslední série Fairy Tail	34
Obr. 14 - One Piece, Luffy v roce 1999	35
Obr. 15 - One Piece, Luffy v roce 2019	35
Obr. 16 - Ghost In The Shell, 1995	36
Obr. 17 - Ghost In The Shell, 2002	36
Obr. 18 - Ghost In The Shell: SAC_2045 - Netflixová adaptace, 2020	36
Obr. 19 - Krok 1 - původní postava	38
Obr. 20 - Krok 2 - obkreslení linek	38
Obr. 21 - Krok 2 - kontrola linek bez původního obrázku	39
Obr. 22 - Krok 3 - výraz odpovídající emoci překreslované postavy	39
Obr. 23 - Krok 3 - srovnání obou obrázků do správné polohy skrze transformaci	40
Obr. 24 - Krok 3 - hotový obrys obou postav	40
Obr. 25 - Krok 4 - použití stejných barev jako v předloze pomocí kapátka	41
Obr. 26 - postava Yui Hirasawa ze seriálu K-ON!	42
Obr. 27 - Honoka Kousaka ze seriálu Love Live! School Idol Project	42
Obr. 28 - Původní vzhled Chihiro - nadšení	42
Obr. 29 - Chihiro - nadšení (vlastní tvorba)	43
Obr. 30 - Shinryaku! Ika Musume (The Squid Girl) - vyděšený výraz	43
Obr. 31 - Chihiro - strach	44
Obr. 32 - Chihiro - strach (vlastní tvorba)	44
Obr. 33 - Kagome - Inu Yasha	45
Obr. 34 - Sailor Venus - Sailor Moon	45
Obr. 35 - Princezna Mononoke - San - hněv	45
Obr. 36 - Princezna Mononoke - San - hněv (vlastní tvorba)	46
Obr. 37 - Kagome - Inu Yasha – smutek	46
Obr. 38 - Sailor Venus - Sailor Moon - bezmoc	46
Obr. 39 - Love Live! School Idol Project - překvapení	46
Obr. 40 - San - výraz zaskočení a smutku	47
Obr. 41- San - zaskočení a smutek (vlastní tvorba)	47
Obr. 42 - Yui Hirasawa K-ON!	48
Obr. 43 - Haruka Kotura	48

Obr. 44 - Haru - šok	48
Obr. 45 - Haru - šok (vlastní tvorba)	49
Obr. 46 - Violet Evergarden	49
Obr. 47 - Taiga Aisaka	49
Obr. 48 - Sophie - pláč	50
Obr. 49 - Sophie - pláč (vlastní tvorba)	50
Obr. 50 - Taiga - úsměv	50
Obr. 51 - Maki Nishiniko	50
Obr. 52 - Sophie - úsměv	51
Obr. 53 - Sophie - úsměv (vlastní tvorba)	51