

VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY JAPONSKÉ ANIMACE

BcA. Eliška Houzarová

Diplomová práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Eliška HOUZAROVÁ**
Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická práce:
Výrazové prostředky japonské animace**
**2. Praktická práce:
"Myší svatba", animovaná pohádka**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektro-nické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická práce:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. a odevzdejte na 1 ks DVD – výstup komprimovaný soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1úDV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz + 1 ks CD-R ve formátu mpeg. Součástí prezentace praktické práce je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk–rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

Napier, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. 1. vyd. New York, Palgrave 2001, 311 s. ISBN 0-312-23863-0. Furniss, Maureen: *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London, John Libbey & Company 1998, 278 s. ISBN 1-86462-039-0. ČASOPISY: Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Nipponia č. 27, Tokyo 2003, str. 4-7. ISSN 1343-1196.
http://web-japan.org/nipponia/archives/en/art_entertainment/anime.html
<http://www.dukemagazine.duke.edu/dukemag/issues/010205/depsyl.html>
<http://www.aicanime.com/introanime/process01.html>
<http://animationinsider.net/article.php?articleID=1652>


Vedoucí teoretické části: **Mgr. Markéta Dvořáčková**
Vedoucí praktické části: **ak. mal. Michal Zeman**
Ústav animace a audiovizu
Datum zadání diplomové práce: **26. února 2009**
Termín odevzdání diplomové práce: **11. května 2009**

Ve Zlíně dne 10. března 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu



Prohlašuji, že jsem na diplomové práci pracovala samostatně a použitou literaturu jsem citovala.

Ve Zlíně dne

.....

podpis

ABSTRAKT

Termín *Anime* označuje japonskou kreslenou animaci, která je sjednocena svojí typickou estetikou. Obvykle je založena na výtvarném stylu komiksů *manga*. Pro *anime* je charakteristická pestrost žánrů a zaměření na různé věkové skupiny publika. Hrdinové jsou většinou děti nebo mladí lidé, i když je příběh myšlenkově složitý nebo tragický. Dobro a zlo není jednoduše odděleno. Typický je prvek „elegie“, zachycující témata pomíjivosti. Postavy v *anime* se vyvíjejí, dokonce stárnou. Jsou výrazně výtvarně stylizované, narozdíl od pozadí, které je velmi realistické. Nejpropracovanější *anime* bývají celovečerní filmy. Pro videotrž je určený méně náročný formát OAV (original animated video) a nejběžnější podobou japonské animace jsou seriály, jejichž kvalita se různí. *Anime* se objevuje společně s prvními animovanými filmy a postupem času získává svoji současnou podobu. Výtvarný styl má své zřetelné znaky, ale i přes to existuje u různých tvůrců výrazný individuální způsob práce. *Anime* vychází z japonských tradic, ale jsou zde i vlivy západní kultury a je proto dobře pochopitelné i jinde, než v Japonsku.

KLÍČOVÁ SLOVA: anime, manga, japonská animace, animovaný film

ABSTRACT

Japanese animation, also known as *anime*, is usually based on the graphic style of Japanese *manga* comics. *Anime* is jointed by its typical aesthetics. Diversity of genre and direction to different age groups is significant for it. Heroes are mostly children, or teen-agers, though story is intellectual, complicated or tragic. Good and evil isn't simply separated. Typical is “elegiac mode”, that conceive ideas of passing nature. Main characters are evolving, even growing older. They are very visual stylized, in contrast to background, that is much more realist. Full-length movies are the most sophisticate. OAV (original animated video) is less ambitious format that is directed to video-market. Series are most common shape of the Japanese animation, which have different quality. *Anime* is appeared along with first animated movies and is obtaining present form trough the time. Visual style have its obvious attributes, through creators have different expressive individual hand. *Anime* is integrated with Japanese tradition, but there are also western cultural influences, so it is even well understandable all over the world.

KEYWORDS: anime, manga, Japanese animation, animated film

I. TEORETICKÁ ČÁST

PODĚKOVÁNÍ

Za významnou pomoc, při hledání potřebné literatury, děkuji Danielu Řezníčkovi a Mgr. Markétě Dvořáčkové, které zároveň děkuji za vedení své práce. Dále pak Adéle Kabelkové za korekturu.

OBSAH

I	TEORETICKÁ ČÁST	6
	ÚVOD	9
1	ANIME JAKO STYL	10
1.1	VYMEZENÍ POJMU.....	10
1.2	SPECIFIKA	11
1.3	FORMA	13
1.4	ŽÁNRY	14
2	HISTORIE A VIZUÁLNÍ VÝVOJ	16
2.1	PŘEDCHŮDCI JAPONSKÉ ANIMACE	16
2.2	60. LÉTA.....	17
2.3	70. LÉTA.....	19
2.4	80. LÉTA.....	20
2.5	90. LÉTA.....	21
2.6	PO ROCE 2000	22
3	VÝTVARNÁ PODOBA	24
3.1	VZHLED POSTAV.....	25
3.2	TYPY A CHARAKTERY HRDINŮ.....	27
3.3	PROSTŘEDÍ	29
4	VLIVY NA DALŠÍ ODVĚTVÍ	31
	ZÁVĚR	34
	POZNÁMKY	36
	LITERATURA	39
	SEZNAM PŘÍLOH	45
II	PRAKTICKÁ ČÁST	71
	STORYBOARD – MYŠÍ SVATBA	73
	VÝSLEDNÉ NÁVRHY POSTAV	82
	UKÁZKA POSTUPU PRÁCE OD NÁVRHU K VÝSLEDNÉMU ZÁBĚRU	83

ÚVOD

Ve své diplomové práci jsem se rozhodla zabývat specifikami japonské animace. Termín japonská animace používám v užším slova smyslu, kdy je jím míněn styl známý jako *anime*, nikoli v širším smyslu, kdy označuje každý japonský animovaný film. Předmětem zájmu tedy bude oblast animovaných kreslených seriálů a filmů, i když v Japonsku vznikají i snímky za použití jiných animačních technik. Ráda bych alespoň částečně objasnila, čím se *anime* vyděluje, čím je typické, proč je na první pohled rozpoznatelné a jaká je příčina jeho rostoucí oblíbenosti po celém světě.

Od odpůrců *anime* můžeme slyšet jeden z argumentů, který říká, že „vše vypadá stejně“. Jistě, existuje tu určitý kánon tvorby, který nelze nevidět (ostatně právě to je jedním z hlavních důvodů, proč se jím zabývám ve své práci), přesto jsou u jednotlivých děl patrná individuální autorská specifika a ve vývojových dekadách nezpochybnitelná proměna stylu. Obecně i na příkladech se pokusím definovat tyto rozdíly ve výrazových prostředcích. Stručně se zmíním o historii, která zahrnuje i japonský komiks *manga* úzce související s japonskou kreslenou animací, vždyť mnoho jejích výtvarníků a režisérů jsou zároveň komiksovými tvůrci. Popíšu výtvarný vývoj v průběhu dvacátého století, podrobněji se jím budu zabývat od 60. let. Zajímat mne budou témata a žánry pro *anime* typická. Stejně tak výtvarná výrazová podoba v průběhu doby.

V následujícím textu také nastíním to, jak *anime* proniká do dalších odvětví jako je móda, hračky, počítačové hry, hudba, apod., jak s ním souvisí termíny *otaku* a *cosplay*.

U nás se tento styl animace do veřejného povědomí dostal teprve nedávno, zejména prostřednictvím seriálu *Pokémon*, i přesto, že zde bylo odvysíláno několik *anime* seriálů i filmů, včetně Miyazakiho oscarové *Cesty do fantazie*.

V závěru provedu shrnutí a zdůrazním výsledky, ke kterým jsem došla.

1 ANIME JAKO STYL

1.1 VYMEZENÍ POJMU

U nás i ve světě je termín *anime* výrazem pro japonskou kreslenou animaci, která je sjednocena svou typickou estetikou. Jde o slovo japonského původu označující animovaný film obecně. Vzniklo odvozením z anglického „animation“, nikoli přímo z latinského základu *anima* – duše¹, jímž přeneseně vyjadřujeme proces oduševnění (rozpohybování) neživého předmětu. Termín většinou užíváme výhradně pro práce japonských autorů, anebo případně pro označení díla vytvořeného podle určitých zásad tak, aby se svým celkovým pojetím co nejvíce přiblížilo japonské koncepci.

Anime je někdy prezentováno a označováno jako žánr, lze ale takto nazvat tak různorodou látku, zahrnující množství rozdílných filmových titulů? Pro *anime* je příznačné, že je zaměřeno na různé věkové kategorie a samo pojímá mnoho žánrů – zahrnuje vše, na co je západní divák zvyklý u hraného filmu – romantiku, komedie, vážná témata, dobrodružné příběhy, propracovanou psychologii, apod. Proto je lépe *anime* vnímat jako styl.² Po vizuální i obsahové stránce je *anime* snadno identifikovatelné a tvoří vlastní svět se svými zákonitostmi. Jde o specifický japonský fenomén, který získává stále větší oblibu ve zbytku světa, stejně jako má stále více příznivců i u nás. Více než cokoli jiného výraz *anime* „vyjadřuje pojmenování jedinečného estetického prostoru, kde se setkává zřetelný vizuální styl s množstvím žánrových, tématických a myšlenkových struktur vyprávění“, jak uvádí Susan J. Napier.³

Z mluvnického hlediska je slovo *anime* v češtině většinou řazeno ke střednímu rodu (výjimečně i ženskému) a je nesklonné.

Je také potřeba vymezit japonskou animaci oproti japonské animované produkci. Ne všechno, co vzniká v Japonsku v oblasti animovaného filmu je *anime*.⁴

V případě, že přijmeme tezi, že je *anime* umělecký styl, musíme si následně položit otázku, zda v něm může tvořit i někdo jiný než Japonci. Z technického hlediska je to možné, ale s *anime* je jako s každým uměleckým dílem spojena i duchovní rovina a to je stránka, kterou nelze uspokojivě napodobit, protože je provázána s japonským kulturním prostředím, tradicí a vnímáním světa. Mnohdy se tento prvek „japonskosti“ výrazně projevuje v koprodukcích. Japonci celou řadu seriálů a filmů animovali pro zahraničí a

mnohé z nich, jejichž děj je jim svou podstatou blízký (nostalgie „prchavého světa“), lze považovat za *anime*. Příkladem může být vynikající adaptace knihy Petera S. Beagla *Poslední jednorozec*, kterou Japonci vytvářeli jen po technické stránce. Dalším podobným případem je seriál *Mumínci*, který vznikl v japonské režii a adaptuje předlohu finské spisovatelky a ilustrátorky Tove Jansson mnohem volněji.

Základ pro vizualitu *anime* tvoří *manga*, stejně jako *anime* široce oblíbená. Samotný termín *manga* označuje v Japonsku jakýkoli komiks, ale u nás ho používáme pro práce japonských autorů, anebo jím přeneseně nazýváme výtvarný styl. Základním, na první pohled zřejmým, rysem je kontrastní černobílá dynamická kresba. Termín pochází od mistra Hokusai, který tak pojmenoval cykly svých dřevorezů, jenž významně ovlivnily následující generace umělců od 19. století až po současnost. Hokusai zkombinoval dva znaky, kdy „man“ je použit ve smyslu „volný či uvolněný“ a „ga“ znamená „obraz“. Idea vyprávět příběh prostřednictvím obrázků byla v Japonsku uplatňována už od 18. století, ale teprve vliv západních novinových *stripů* utvořil moderní pojetí *mangy*. K tomu došlo poté, co se Japonsko v důsledku reformy Meiji otevřelo západnímu světu.⁵ V 60. letech 20. století dal současnou podobu japonskému komiksu režisér animovaných filmů Osamu Tezuka. Tezuka v *mange* používal filmové postupy, střih, pohled na akci z různých úhlů a ne jen frontální zobrazení jako u starších komiksů. Výtvarná i dějová rovina *anime* je od té doby s *mangou* úzce propojená.⁶ Japonské komiksy se čtou v souvislosti s kulturní tradicí zprava doleva.

1.2 SPECIFIKA

Z hlediska současné tendence nedělit zkoumané umění na „vysoké“ a „nízké“ je *anime* ideální objekt. V Japonsku náleží tento fenomén k masové kultuře, v západním světě je pak součástí subkultury. Tento stav je proměnlivý. *Anime* sice začíná jako subkultura – nepočetní fanouškové, kluby, festivaly, shání se filmy a komiksy ze zahraničí, specializované televizní kanály (u nás *Animax TV*) – postupem ale začíná mít podíl v ekonomické sféře z prodeje DVD, hudebních CD a komiksů. Zároveň s tímto nachází své místo v hlavním proudu, např. „fenomén Pokémon“. *Anime* též aspiruje o to být vnímáno jako umění vysoké, vzhledem k jeho ukotvení v kulturní tradici a logické návaznosti na původní japonské umění. Mnohé jeho podoby byly ve své době taktéž součástí masové

kultury a jako ceněná umělecká díla jsou vnímány až dnes (dřevořezy *ukiyo-e*, divadlo *kabuki*, loutkové divadlo *bunraku*, tradice vypravěčů *rakugo*, ...).

Animace v západním světě je většinou vnímána jako záležitost určená dětem, nebo umělecký film. *Anime* se svou rozmanitostí žánrů a témat má větší potenciál, zaměřuje se na děti, dospívající i dospělé. Jednou z rovin je dokonce přímo pornografie *hentai*, zobrazující násilí, sex a zvrácenost. V Japonsku není *anime* vnímáno s předsudky. Jinde ve světě se setkáme i s názory, že jde o podřadné médium, občas se dokonce objeví tvrzení, že to není poctivá ruční animace (málokdo jiný než Japonci dnes ještě animuje klasicky!). Japonsko tradičně klade důraz na vyjadřování se pomocí obrazů (svitky, tanec, písmo, ideogramy, obrázkové návody u spotřebičů, příručky, ...), a proto zde nepovažují kreslené filmy za něco speciálního. *Anime* obrázky jsou všudypřítomné, na oblečení, na kreditních kartách, jízdenkách na metro, jídelních hůlkách, apod. Dnes, kdy současný svět stále více komunikuje skrze obrazy, stává se *anime* univerzálně pochopitelné a srozumitelné, přestože úzce vychází z japonských tradic a myšlení.

Kromě širokého spektra diváků, různosti žánrů a nezaměnitelné výtvarné podoby, o které se podrobněji zmíním později, je po obsahové stránce pro *anime* řada věcí příznačná. I když jsou ústředními charaktery většinou dětské hrdinové, můžeme očekávat závažný příběh, který nás donutí přemýšlet. I v komediálním seriálu se občas řeší velmi vážná témata a naopak. Většina sérií, které začínají vtipně a lehkovážně, končí v naprosto opačném duchu. Jednoznační nejsou ani hrdinové. Nefunguje tu klasické rozdělení na dobro a zlo. Každá postava má ke svému konání pochopitelné motivy. Ten, kdo se na začátku jeví nesympaticky, se v důsledku toho, že pochopíme jeho charakter a důvody chování, začne jevit v lepším světle. Což je ve zbytku světa typičtější spíše pro hraný film. Postavy se vyvíjejí, a to nejen psychicky, dokonce i stárnou. Typická je návaznost epizod a provázanost děje v celém seriálu. Když se některé z postav něco stane – zraní se, ušpiní se, roztrhne si oblečení, změní účes ... – je to tak až do konce dílu a není na dalším záběru hned v pořádku. Hrdinové si také pamatují, co se jim v předchozích epizodách přihodilo. Existují zde stejné principy v hraném i kresleném filmu, důraz na realismus a fungování systému. *Anime* není nutně nabitě akcí, nevyhýbá se pomalosti děje a lyrickým pasážím, oproti americkým klasickým animovaným seriálům, kde se děj se nezastaví a vše je stále v pohybu. Specifický je také motiv proměny, kdy postava objeví své „druhé já“, získá magické schopnosti (Oblíbené *Sailor Moon*, *Wedding Peach* či *Kamikaze kaitou Jeanne*),

může se stát zvířetem (*Fruits Basket*, *Wolf's Rain*), nebo se změnit v opačné pohlaví (*Ranma 1/2*). Dalším prvkem, kterým se může v některých dílech objevit, je nejednoznačná sexuální orientace (nebo pohlaví) některých hrdinů⁷ a láska k chlapcům (míněno homosexuální), vycházející z kulturní tradice.

V určitých žánrech *anime* se dá vysledovat strach z budoucnosti, či strach z techniky (zároveň spojený s fascinací), někdy přímo apokalyptické motivy. Souvisí to s válečnými zkušenostmi. Už japonští pováleční spisovatelé představují vize konce civilizace, nukleární války a zdevastování světa. Technologie je občas za hranicí lidské přirozenosti, neznamena to ale, že musí stát nutně proti lidem. Tato problematika je vnímána z širokého hlediska. Zejména v *anime* 70. let se objevují technicky dokonalí roboti různých podob, kteří mohou být stejně tak nepřátelskými zbraněmi jako spojenci hlavních hrdinů nebo jejich roztomilými kamarády. V 80. letech a později se v japonských filmech všech žánrů vyskytují kyborgové.

Charakteristický je útok na emoce diváka. *Anime* se nevyhýbá tragickým dějovým liniím a zobrazuje utrpení postav. Není povinně společensky korektní a nevyhýbá se ani smrti hlavního hrdiny. Často nabízí otevřené konce. Susan J. Napier popisuje typický prvek „elegie“ (melancholie, nárek a především nostalgie), provázaný s tradiční lyrickou poezií zachycující témata pomíjivosti, prchavé krásy, mládí a milování. Souvisí s učením buddhismu, že současný svět je pomíjivý a nemá žádný význam – tyto tendence byly spojeny s přírodními ději jako je změna ročních dob, opadající květy sakury, vrtkavý obraz na vodní hladině, tak zvané „*mono no aware*“, smutek věcí. Současná japonská společnost si je hluboce vědoma mizení pout s tradicí a minulostí a motiv elegie se objevuje ve všech žánrech.⁸

1.3 FORMA

U každého *anime* je určující, pro jaký filmový formát je vytvářeno. Nejpropracovanější jsou filmy určené pro projekci v kině. Tvoří asi polovinu japonské roční filmové produkce.⁹ Jsou technicky dokonalé, animované na větší širokoúhlý formát. Je pro ně příznačná precizní ruční animace a vysoká úroveň počítačových technologií. Někdy mají filmy původní námět a příběh, jindy jsou vytvořeny ke známému televiznímu seriálu. Například u série *Pokémon*, tvoří předěl mezi jednotlivými řadami a částečně i posouvají děj. U nás se ale vysílaly bez ohledu na to, jaká série *Pokémonů* v televizi

zrovna šla. Seriál funguje samozřejmě i samostatně a děj filmu není tak převratný, nepochopitelnější spíše bylo, že některé díly nebyly v televizi vysílány popořadě!

Dalším formátem je OAV (original animated video, někdy uváděno i jako OVA). Jde o nejčastěji čtyřdílné, někdy i vícedílné, série, které vycházejí pouze na audiovizuálních nosičích. Jsou po technické stránce kvalitnější než běžné televizní seriály. Obvykle jsou také širokoúhlé. Někdy navazují na už vysílaný televizní seriál a jsou jakousi další krátkou sérií. U hrdinů dojde za tu dobu, co jsme je neviděli, k nějaké proměně – většinou jsou starší, nebo dokonce sledujeme osud jejich dětí. Podobně to může být i v celovečerních filmech.

Nejčastější podobou japonské animace jsou seriály. Mají kolem 24 dílů (některé ale i více než sto) s délkou 20 – 25 minut. Starší *anime* měla jen jednu, nebo dvě série, dnes mají některá *anime* i pět a více sérií. Seriály jsou vytvářeny pro televizi a druhotně vydávány na DVD. Jsou distribuovány po celém světě. Pokud se do Evropy dostane *anime* série „pro mládež“, přes USA, můžeme očekávat, že bude z korektních důvodů zcenzurována. Tímto je pověstný především seriál *Yu-Gi-Oh!*, kde pravidelně byla v některých dílech vystřižena část děje, někdy i důležitá pro příběhovou stavbu, každá epizoda byla v důsledku toho jinak dlouhá. Docházelo také k vymazání nápisů (i anglických), zbraní (opravdu zábavné je, když ochranka na všechny ukazuje místo pistole nataženým prstem), alkoholu (i u dospělých postav) a samozřejmě krve. Nezbytné je zahalení nahé ženské postavy, méně logické pak polohové obrácení záběrů.

Japonská animace je také k vidění v reklamě, nebo ve videoklipu (například nádherný hudební příběh *On Your Mark* slavného režiséra Hayao Miyazakiho).

1.4 ŽÁNRY

Vedle klasických žánrů a subžánrů, které se v *anime* i *manze* objevují snad všechny (horor, detektivka, komedie, fantasy, sci-fi, historický film, western, gothic, romantika, akční film, drama, ...), existuje speciální dělení na *shounen* (tvorba pro chlapce) a *shoujo* (tvorba pro dívky).

Chlapecké *anime* je akční, bojové a dobrodružné. Není zde tolik propracovaná kresba a animace je méně statická. Do jisté míry je v *shounen* větší míra stylizace a zajímavé vizuální řešení – předimenzovanost, nadsázka, kontrastní barvy. Příznačné je

dokonalé načasování a střih. Chlapecké *anime* také může být „sběratelské“, kdy je volně spojeno se sbíráním hracích karet, figurek, nálepek, apod. (*Pokémon, Yu-Gi-Oh!, ...*).

Anime pro dívky je romantické, zaměřené na vztahy mezi postavami a vývoj osobnosti. V původní podobě, v 60. a 70. letech, obsahuje méně akčního děje, ale dnes může být i velmi dobrodružné. V současnosti není diference mezi *shounen* a *shoujo* tolik jednoznačná, obojí je propojeno. Hlavními hrdiny jsou chlapci i dívky.

Variantou *shoujo* jsou žánry *shounen-ai* a *yaoi*, které se zaměřují na homosexuální vztahy mezi mužskými postavami. *Shounen-ai* je mírnější, romantická podoba, *yaoi* je mnohem přímočařejší. Západní obdobou je tzv. *slash*, většinou se vyskytující ve formě fanouškovské povídky, nebo obrázku obsahující mužské hrdiny z oblíbeného seriálu. Výraz *slash*, který česky znamená lomítko „/“, vznikl, protože v podtitulu povídky se uvádí aktéři milostného vztahu, oddělení tímto znakem. Vše je určeno ženám, ty jsou také ve většině případů autorkami. Stejně tak existuje i varianta popisující poměr mezi dívkami – jemnější *shoujo-ai* a tvrdší *yuri*.¹⁰

Dalším specifickým žánrem je animovaná pornografie *hentai*, seriály zaměřené na zvrácenost, erotiku a násilí.

2 HISTORIE A VIZUÁLNÍ VÝVOJ

2.1 PŘEDCHŮDCI JAPONSKÉ ANIMACE

Techniky, které ovlivnily budoucí japonský animovaný film, mají svůj původ před staletími. K nejstarším dochovaným vizuální pramenům řadíme epické obrázkové svitky *emaki-mono* ze 12. století, které vyprávějí příběh prostřednictvím tušových kreseb. Čtou se zprava doleva. Například svitky z první části souboru *Choju Jinbutsu Giga* znázorňují zvířátka, která se chovají jako lidé. Jednoduchá kresebná linie těchto bajek používá nadsázku v zobrazení a vytváří dojem pohybu. *Emaki-mono* často vrcholí akcí, kdy se stane něco nadpřirozeného nebo šokujícího, někdy také zobrazují bitevní scény. V období Edo (1603 – 1867) přinesl vynález dřevořezu širší možnost reprodukce. Od roku 1720 jsou v Ósace tištěny a vázány první obrázkové knihy, které zachovávají principy kreslených svitků.¹¹

Od 50. let 18. století jsou známé stínové obrázky *kage-e*, kde je děj představen za pomoci vystřižených siluet připevněných na prsty, nebo bambusové tyčky, které vrhají stín na plochu před sebou za pomoci světelné projekce.

Nejvýznamněji k podobě pozdější *mangy* a *anime* přispěl Katsushika Hokusai a jeho série obrázkových knih *Hokusai Manga*, vydaná v patnácti svazcích mezi lety 1814 – 1878. Obsahuje více než 4000 ilustrací, které zahrnují krajiny (k nerozeznání od těch, co se objevují v současných *mangách*) i vylíčením pohybu lidského těla a studie pohybu svalů, zejména v *Suzume odori-zu* (Tanec vrabců), *Yari no keiko-zu* (Cviky s vrháním kopí) a *Bureiko-zu* (Neformální zábava).

Na techniku stínových siluet navazuje propracovanější stínové divadlo *utsushi-e*, oblíbené v 19. stol. Buď jde o japonskou variantu *laterny magiky*, kdy je několik diapozitivů s rozdílnými fázemi opakovaně promítáno ve „smyčce“, nebo o stínové loutky s pohyblivými končetinami, které jsou projektovány na tenké bílé plátno společně s předměty dokreslujícími děj (květy sakury, letící ptáci a jiné rekvizity). Vše je doprovázeno hudbou. *Utsushi-e* je k vidění i dnes, je technicky složité a propracované. Obsahuje mnoho pohyblivých částí, pozadí je někdy animováno předem a loutky hrají v reálném čase.

Utsushi-e byly záhy adaptovány pro film a objevují se společně s prvními zahraničními animovanými snímky kolem roku 1909. Autoři Terauchi Jun'ichi, Shimokawa Oten a Kitayama Seitaro jako jedni z prvních experimentují v Japonsku s animací. Jednou z technik byla křída na černém pozadí, kdy části postav byly mazány a kresleny v nové animační fázi. Ofuji Noburo tvoří stylem *Chiyogami-eiga*, animuje vystřižené siluety po vzoru Lotte Reinigerové, jejíž filmy byly tehdy v Japonsku rozšířené.

Klasická animace na celuloidové fólie je v Japonsku k vidění až po roce 1929, častěji se ale objevuje až pod vlivem Disneyho filmů, populárních ve 30. letech. V roce 1936 představuje J. O. Studio sérii krátkých filmů o Momotaróovi, který byl vytvořen jako protipól Mickeyho Mouse, objevuje se i v propagandistických filmech, které se točily během druhé světové války.

Ve 40. letech patří k nejvýznamnějším režisérům Masaoka Kenzo, který už za války tvořil poetické příběhy. V jeho půvabných dílech jako je *Suteneko Tora-chan* (*Opuštěné koťátko Tora*) nebo *Kumo to churippu* (*Pavouk a tulipán*), je jasně viditelná typická *anime* estetika. V obou dílech je znát smutek a nostalgii, dost možná se v nich odráží i válečné zkušenosti. *Pavouk a tulipán* nám může vizuálně připomínat *Včelku Máju*. Obsahuje zpívané party jako u Disneyho, což se v *anime* už později neobjevuje.

V 50. letech opět po vzoru Disneyho vznikají mnohem delší celovečerní filmy. Studio Toei Animation představuje *Legendu o bílém hadu*, příběh z čínského prostředí, který je záměrně obrazovou stylizací přizpůsoben této látce.

2.2 60. LÉTA

Výrazný posun k současnému *anime* stylu přichází v 60. letech s osobností režiséra animovaných filmů Osamu Tezuky, který tvořil už v poválečných letech. Je považován za duchovního otce dnešní podoby *manga* komiksů a je zván „Manga no Kamisama“ – bůh *mangy* nebo „Japonský Disney“. Do komiksu přinesl techniky z oblasti filmového průmyslu – používal detailní záběry, sledoval scénu z několika úhlů pohledu, či přibližoval, nebo oddaloval obraz. Dal tím obrázkovým seriálům iluzi třetího rozměru, kterou až do této doby postrádaly. Sjednotil strukturu *mangy* a *anime*. V průběhu let také žánrově rozdělil *mangu* na dobrodružnou chlapeckou *shounen* a dívčí romantickou *shoujo*.¹² Tezuka napsal, že „komiksy bez ohledu na jazyk, v jakém jsou publikovány, jsou důležitou výrazovou formou, která probíhá všemi národními i kulturními hranicemi, že je

to velká a vzrušující zábava, která může podpořit věc míru a přátelství mezi národy. Jemný a intelektuální humor komiksu má možnost přispět k dorozumění všech lidí“.¹³

Výtvarný základ jeho animovaných filmů byl odvozený od stylu slavných amerických tvůrců, jako byl Walt Disney a především bratři Fleischerové, autoři postav Betty Boopové a Pepka námořníka. V roce 1963 Tezuka režíroval první animovaný televizní seriál *Astroboy*, který vymezil výtvarné i technické zásady *anime*. Nepoužíval absolutní animaci (25 kreseb na vteřinu), ale snímal po dvou i více oknech. Zjednodušil technický proces tvorby a snažil se uspořít peníze na produkci. Používal i statické obrázky, dojem pohybu vytvořil rychlým stříhem, nebo prudce se pohybujícím pozadím („slité čáry“, technika využívaná dodnes, hojně se objevující v seriálu *Pokémon*). Soustředil se na příběh a dramatické momenty.

Menší náklady na výrobu umožnily vznik velkého množství *anime* seriálů a filmů. Významně k tomu přispěl i rozvoj televize. Televizní seriál je vhodnější formát pro adaptace *mangy* se složitou strukturou vyprávění a obsáhlým dějem. Přináší příležitost pro začínající talentované animátory, kteří mají větší pravděpodobnost, že se uchytí v televizi, než u filmu, kde nebyla produkce tak velká.

Přes polovinu *anime* příběhů šedesátých let je založeno na *manga* příbězích. *Manga*, která je vlastně série filmových obrazů, se jeví pro převedení do filmové podoby ideální. Zdálo by se, že příběh ani nepodléhá adaptaci. Z časových důvodů ale dochází k zestručnění, a když *anime* režíruje někdo jiný, než tvůrce předlohy, dochází ke změně dějových zvrátů, nebo i konce. Fanoušci natáčení své oblíbené série hlídají stejně bedlivě, jako jinde ve světě.

V této době je k vidění mnoho sci-fi, fantasy a pohádkových příběhů, ale objevují se i témata ze všedního života, pro chlapce ze sportu, pro dívky například příběhy čarodějky Sally, co žije v našem světě. Hlavními hrdiny jsou lidé i zvířata. Tvorba se zaměřuje především na děti, televizní seriály ale ukotvily *anime* v oblasti popkultury, oblíbené u lidí všech generací.

2.3 70. LÉTA

V následujícím desetiletí vzniká v Japonsku více než čtyřicet nových sérií ročně, třetina prodaných knih jsou *mangy* a polovina lístků do kina je na *anime*. Je založeno později velmi významné studio Ghibli.¹⁴

Jsou natáčeny samostatné TV série, kterým nepředchází *manga*, někdy je komiks vytvořen až druhotně. Na počátku 70. let ukázal nový směr vývoje seriál *Mazinger Z*. Předznamenal nástup obřích bojových robotů („transformerů“), takzvaného žánru *mecha*. Došlo k provázání se zábavním průmyslem a začaly se vyrábět hračky podle animované předlohy. Proslulý *Space Crusier Yamato* – oblíbený u teenagerů – započal nový sci-fi boom. Vzbudil zájem starších diváků, vydávaly se časopisy o *anime* a utvářela se budoucí *anime* generace. V tomto směru pokračoval neméně slavný *Mobile suit Gundam* a mnoho dalších sérií. I když mají *mecha* především technickou polohu, nejsou určeny pouze pro muže, vztahy mezi postavami a dějová rovina jsou v nich také velmi důležité. Pouze na ženskou část publika byly zaměřené romantické smutné příběhy popisující spletitý životní osud hlavní hrdinky. Narozdíl od *mecha* měly svou předlohu v *manze* a je v nich znát umělecký rukopis autorek. U nás jsme měli před mnoha lety možnost vidět půvabnou *Candy Candy*.

Ve výtvarném výrazu dochází k proměně. Vzhled hrdinů není tolik oblý a pohyb tak měkký a plynulý. Oči jsou menší a protáhlé s dlouhými řasami, v dívčím *anime* jsou oči někdy naopak velké, výrazné a oduševněle hluboké. Obličeje jsou úzké, stejně jako postavy a končetiny. Hrdiny se stávají spíše než děti mladí dospělí, příběhy jsou složitější, sofistikovanější, občas s tragickým koncem a je v nich více romantických vztahů. *Anime* se zaměřují i na dospělé diváky.

Mezi významné autory patří výtvarnice Yumiko Igarashi a Riyoko Ikeda, výtvarník Leiji Matsumoto a režiséři Shigeyuki Hayashi (známý pod pseudonymem Rintaro), Tadao Nagahama, Hiroshi Shidara nebo v budoucnu slavný Hayao Miyazaki.

Anime ze 70. let jsou oblíbená zejména v Itálii a ve Španělsku, vycházejí tam na DVD i dnes a existuje zde spousta fanouškovských internetových stránek.

2.4 80. LÉTA

Tvůrci 80. let pokračují v utváření formy a stylu. Komiksy se inspiroují od *anime* a zaměřují se na všechny věkové skupiny. Divácké publikum se začíná zajímat o režiséry, animátory a dabéry jako o celebrity. V televizních seriálech se upouští od „vzletných“ témat s morálním apelem a objevují se příběhy ze současnosti, komedie, fantasy a boj s démony. Ke konci desetiletí jsou k vidění celovečerní filmy v žánru cyberpunk (kultovní *Akira*) a filmy s psychologicky a filosoficky složitějšími příběhy (mnohoznačné a výtvarně jedinečné *Angel's Egg* režiséra Mamoru Oshii). Film se nevyhýbá ani vážným tématům, jaké má tragický příběh z období konce druhé světové války *Hrob světlušek*. V této době se také představuje OAV formát, který pokrývá video trh a pomáhá v distribuci *anime* do zahraničí.¹⁵

Manga i *anime* přijímají nový vizuální styl. Hrdinové seriálů více než dříve nosí módní oblečení a účesy. Souvisí to s tím, že vznikají díla ze současnosti a je zde proto větší snaha o realitu. Podobně jako v letech sedmdesátých se objevují netradiční barvy vlasů, ale u hlavních postav je většinou „přírodní“, neobvyklá zelená a modrá je vyhrazena pro démony a bytosti z jiného světa. Lidské postavy mají přirozenější tvary a oproti minulému desetiletí nejsou tolik protáhlé a „hranaté“, dívky mají oblé boky a vlnité poprsí, muži široká ramena. Někdy je hlava větší v poměru k tělu. Obličejové jsou kulaté, čím je hrdina mladší, tím jsou zaoblenější a oči větší.

Podle komiksů slavné autorky a výtvarnice Rumiko Takahashi vznikají seriály *Urusei Yatsura*, *Maison Ikkoku* a *Ranma 1/2*, určené pro teenagery a dospělé.

Studio Ghibli, kromě již zmíněného *Hrobu světlušek*, natáčí pod režii Hayaa Miyazakiho celovečerní širokoúhlé filmy *Naušika z Větrného údolí*, *Laputa: zámek v oblacích*, *Můj soused Totoro* a *Doručovací služba slečny Kiki*.

U nás byly vysílány seriály *Sally, malá čarodějnice* (remake původního seriálu z 60. let), *Javorové městečko*, *Pohádky bratří Grimmů* a film *Poslední jednorožec*, který vznikl v koprodukcí USA, Velké Británie, Německa a Japonska.

2.5 90. LÉTA

Pro období 90. let je příznačná pestrost žánrů, velké množství titulů a významnější šíření mimo Japonsko. Jsou natáčeny adaptace *mangy*, ale setkáme se i s tím, že je komiks zpětně vytvořen na základě série, stejně jako v 70. letech.¹⁶

Anime je propojeno se zábavním, oděvním a jiným průmyslem. Má velkou skupinu fanoušků, kteří pořádají setkání, výstavy a festivaly. V polovině 90. let vzniká fenomén *cosplay*. Výraz, který vznikl zkrácením z anglického „Costume play“, popisuje to, když se především mladí lidé stylizují tak, aby vypadaly jako postavy z *anime* i jiných seriálů a počítačových her. S *cosplay* se setkáme při příležitosti festivalů a veletrhů, nebo v ulicích Tokia ve čtvrti Akihabara, která je známá množstvím obchodů s *anime* zbožím a restauracemi, kde obsluhují dívky oblečené jako viktoriánské služtičky. Lidé v oblečení jejich oblíbených hrdinů pózují fotografům nebo pořádají pěvecká vystoupení. Kostýmy se dají zakoupit ve specializovaných obchodech, nebo se šijí na míru.

Ve výtvarném výrazu dochází k ustálení stylu: Štíhlá postava, velká hlava s velkýma očima, malá ústa, drobný nos. Obličej má ostřejší rysy a špičatý nos a bradu. Barvy jsou kontrastnější a přechod ze světla do stínu je výrazný. Hrdinové mají různé barvy vlasů, běžně se objevují u jakékoli postavy, některé barvy se vztahují k určitým charakterům.

V 90. letech vznikají, mimo mnoha jiných, díla se složitou interpretací a množstvím významových rovin, která zaujala i odbornou veřejnost, například jde o seriál Hideaki Anna *Neon Genesis Evangelion*, cyberpunkový *Ghost in the Shell* režiséra Mamoru Oshii nebo slavná Miyazakiho *Princezna mononoke*. Jen pro pořádek, *mononoke* není jméno hlavní hrdinky, jak to bylo použito v českém překladu, ale je to jakási „zlá duše“, která může získat vládu nad tělem, pokud se člověk ocitl na pokraji smrti nebo v podobné mezní situaci. Hrdinka se jmenuje San. V žánru *shoujo* je vytvořeno mnoho sérií na téma „boj s démony“, kdy se hlavní hrdinky pomocí magických schopností metamorfují v super bojovnice a chrání ostatní proti zlým silám. Patří sem legendární *Sailor Moon* a neméně slavné hrdinky ze seriálu *Wedding Peach*. Tvůrci se vrací i k japonským tradicím a historii, příběh potulného samuraje *Rurouni Kenshin* se odehrává v éře Meiji.

Dále se objevují „dospělá *anime*“, která mají sexuální zaměření a násilná témata. U těchto filmů je složitý export. V západních zemích, kde je animovaný film vnímán jako

tvorba pro děti, je to nepřijatelné. Některé filmy byly přestříhány a zcenzurovány, jiné se nemohly ve světě vydávat vůbec.

U nás byly na českých televizních kanálech k vidění seriály *Tiko a její přátelé*, *Mumínci* a samozřejmě *Pokémon*, který se natáčel i po roce 2000. Na Animax TV, která není dostupná všude, bylo jistě vysíláno i mnoho jiných seriálů z této doby.

2.6 PO ROCE 2000

Současná *anime* jsou po výtvarné stránce dokonalejší a preciznější. Některé seriály se natáčejí na širokoúhlý formát, dříve vyhrazený pro film. Používají se moderní počítačové technologie, zejména v postprodukcí. Jednotlivé fázové kresby se ale dělají nadále ručně. Vzniká mnoho nových seriálů, většinou založených na *manze*, ale i remaky starších sérií. Objevuje se kombinace s počítačovou 3D animací, nebo kompletní 3D filmy. Jsou zaměřené na starší publikum, než snímky, co vznikají v USA. V koprodukcí se Spojenými státy byl natočen film *Final Fantasy – Esence Života*, který volně odkazoval na slavnou konzolovou hru. Fanoušci ale nebyli spokojeni a později vznikl film *Final Fantasy VII: Advent Children*, který už dělali pouze Japonci. Navazuje na děj sedmého dílu hry a vystupují v něm stejné postavy. Technicky jsou oba snímky na vysoké úrovni.

Po roce 2000 je kladen velký důraz na výtvarnou stránku a animace je více statická. Barvy už nejsou tolik jasné a kontrastní, někdy jsou doslova vybledlé. Používá se rozostření obrazu, například pokud na záběru stojí dvě figury dost daleko od sebe, je zaostřeno pouze na jednu. Obraz je v určitých situacích (ve vzpomínkách, v jiné duchovní rovině, ...) zdánlivě jakoby zahalen v mlžném oparu. V žánru *shounen* je výtvarno některých *anime* a mnoha komiksů naopak velmi stylizované a expresivní. Animace je tu propracovanější a dynamická.

Jsou i autoři tvořící v předchozích desetiletích, co si zachovali svůj styl. Například rukopis Rumiko Takahashi je v oblíbeném seriálu *InuYasha* stále dobře čitelný. Stejně tak Hayao Miyazaki, který získává v roce 2003 za svůj film *Cesta do fantazie* cenu americké akademie Oscar a mnoho dalších ocenění po celém světě. *Anime* se prostřednictvím jeho tvorby stává známější i u nás a je bráno vážněji těmi, co znali pouze „*Pokémon*“. Studio Ghibli také v této době adaptuje několik zahraničních látek. Miyazaki natáčí podle knihy britské autorky Diany Wynne Jonesové film *Howl's Moving Castle*, u nás nepochopitelně uváděný jako *Zámek v oblacích*. Na knize *Příběhy ze Zeměmoří* ale nakonec pracuje,

k nelibosti americké autorky předlohy Ursuly Le Guin, jeho syn Goro Miyazaki. Nejnovějším Miyazakiho filmem je *Ponyo on the Cliff by the Sea* („Ponyo z útesu na pobřeží“) o rybce, která chtěla být člověkem.

3 VÝTVARNÁ PODOBA

Anime přistupuje k zobrazované látce stejným stylem jako hraný film. Používá neobvyklý pohled kamery, jízdy, extrémní detail, různou ostrost obrazu nebo dlouhé pomalé záběry. Zejména přestřeny na blízké a vzdálené předměty se v západních animovaných filmech objevuje až s příchodem 3D animace. V extrémním případě se v rámci příběhu může objevit i nepřímá propagace nějakého výrobku (product placement), což je jinde k vidění pouze v hraných filmech.¹⁷ Hlavními hrdiny jsou většinou lidé (nebo antropomorfizovaná zvířata), podobně jako ve filmech a seriálech studia Disney, zpravidla tu ale nevystupuje mluvící nábytek a podobně. Zvířecí a jiní malí kamarádi ústředních postav až na výjimky nemluví lidskou řečí a dorozumívají se jen v rámci svého „druhu“.

Vše je zaměřeno na děj a vývoj příběhu. Není to jako v amerických *cartoons*, kde si hrdinové nepamatují, co se stalo v minulém díle a kde se jim může cokoli fyzického stát, aniž by je to ohrozilo na životě. Určitou paralelu nadsázky a metamorfóz částí těla postaviček, které se objevují v kreslených groteskách, můžeme vysledovat v tak zvaném *SD* – „super deformed“. „Super deformace“ se používá pro vyjádření vypjatých emocí, obvykle s humorným podtextem.¹⁸ Má mnoho podob. Nejobvyklejší je, když normálně dospělý hrdina náhle vypadá jako dítě nebo jakýsi plyšový maňásek. Je z něj roztomilá, drobná figurka s velkou hlavou („*chibi*“), může být zmatený, vystrašený, konsternovaný, nebo v blaženém rozpoložení. Rozzlobené nadávající postavě se zase výrazně zvětší hlava a někdy má ostře špičaté zuby. Tyto transformace jsou provázány dalšími grafickými prvky. Kapička u hlavy značí náhlé ustrnutí, nervozitu, rozpaky, pocit trapnosti sám za sebe, nebo za někoho jiného. Křížky (naběhnuté žilky) na čele, nebo na ruce zatnuté v pěst, znamenají rozzlobení a potlačovaný vztek. Obláček vydechnutý koutkem úst vyjadřuje úlevu. Afektované zoufalství je naznačeno vodopády slz po obou stranách obličeje. Omámení nebo zmatenost ukazují černé vlnky nad hlavou, pokud má postava schoulená v podřepu nad sebou černé dlouhé čáry, je deprimovaná. Krvácení z nosu může být známkou vzrušení, atd. S *SD* je spojena celková stylizace scény. Pozadí za postavou se výrazně zjednoduší, nebo je úplně jiné, jednobarevné s různými ornamenty, nebo rastrem. Objevují se „slité čáry“, jako při prudkém pohybu.

Anime je někdy vytýkáno, že se snaží vytvořit dojem skutečnosti a přitom není realistické v příbězích ani ve vzhledu postav. Dostává se zde do konfliktu zobrazování reality a realita sama. Tento rozpor řeší i hraný film. Nemožnost přesného

„fotografického“ zobrazení v animovaném díle dává prostor představivosti autora. Za výtvarný vzhled většinou zodpovídá tvůrce *mangy*. *Manga* je autorská záležitost (ne jako u amerického komiksu, který má scénáristu, kreslíře, inkera, lettering, atd.) a do *anime* se přenáší autorský styl. *Anime* je stylizované, autor představuje vytvořenou skutečnost, vlastní svět, který ale musí logicky fungovat. Ve filmech ze současnosti může být, podle některých, realita také ovlivněna oblibou Japonců něco řídit a programovat (japonské zahrady, počítačové hry) a *anime* tedy představuje skutečnost, jaká by měla být, ne jaká je.¹⁹

Často je také poukazováno na nadnárodní vzhled prostředí a postav, který je bez kulturního určení. Je to hlavně v žánru science fiction. Ačkoli mnoho sci-fi *anime* obsahuje symboliku i reálie odkazující na pokrokové Japonsko, jsou obvykle v době, kdy se příběh odehrává už nemoderní. Susan J. Napier uvádí, že *anime* obývá svůj vlastní nadnárodní „svět bez hranic“ („*mukokuseki*“). Možná to souvisí to s krizí národní identity po druhé světové válce.²⁰ Oproti tomu je ale nutné poukázat na četné příběhy, kde jsou jasně patrné japonské reálie a myšlení. Mnoho sci-fi se odehrává v budoucnosti na Zemi, často přímo v japonských lokacích, které mohou být změněné například přírodní katastrofou. V *Blue Submarine no.6* se vyskytuje „Neo Tokyo“ a v *mecha* seriálu *Daimos tosho Daimos* se v titulku zobrazuje název místa, kde zrovna nepřátelští roboti zaútočili.

3.1 VZHLED POSTAV

Při pohledu na typickou postavu z japonských animovaných filmů na první pohled zaujmou někdy až extrémně velké oči. Ty se vyskytují zejména v žánru *shoujo* a více u ženských postav mladšího věku, ale záleží na stylu autora. Čím je hrdina starší, tím spíš budou oči užší a realističtější. Dívky mají oči v koutcích lemované řasami, ty jsou někdy jen na horním víčku. Jejich hustota a délka je dána taktéž věkem a autorským rukopisem. Chlapci mohou mít oči stejně velké jako dívky, ale obvykle nejsou tak „něžné“. Řasy mají většinou pouze na horním víčku, nebo vůbec (velmi výjimečně jen na spodním).

Nosy jsou drobné, většinou bez nosních dírek, někdy se linka nosu táhne až k obočí, jindy je zobrazena jen špička. Jako u všeho jsou výjimky, někdo má nos velký a hákovitý, někdo hodně dlouhý a vytáhlý, závisí to na charakteru.

Vlasy dívek jsou bohaté, většinou dlouhé a rozpuštěné, ale některé mají charakteristické účesy. Úprava vlasů určité postavy se během seriálu mění, stejně jako oblečení. Chlapci mají vlasy všech délek a účesů, třeba i cop. Některé *anime* postavy, zejména v pozdějších desetiletích, mají neobvyklé barvy vlasů. Má to částečně i symbolickou funkci. Bílá barva je například vyhrazena mystickým, tajemným, případně prokletým hrdinům. Jasně červenou mají temperamentní, soutěživé postavy, modrou a zelenou démoni, sladce růžovou hodné a roztomilé dívky.²¹

Když se postava hodně směje, nebo křičí, mohou se její obvykle drobná ústa zvětšit přes půl obličeje. Zuby a jazyk jsou vidět jen někdy a spíše ve starších seriálech. Zuby nejsou oddělené a tvoří jednu bílou plochu. V prvních filmech jsou naopak jednotlivé zoubky vykreslené a postavy mají i rty. V novějších *anime* se rty objevují pouze namalované rtěnkou, nebo jen pokud je to na člověku výrazná část.

Hlava bývá v poměru k tělu o něco větší. V různých obdobích se u postav objevuje různé zobrazení těla. Někdy jsou hrdinové hubení a vytáhlí, jindy mají oblé tvary. Dospělí muži mají široká ramena. Hodně staří lidé bývají asi poloviční výšky, než ostatní postavy (někdy i menší) a mají hodně vrásčitou pleť.

Kromě lidí se v *anime* objevují, zvířata (ta mívají mandlové, jakoby lidské oči), různé mýtické bytosti, démoni, víly, roboti, apod.

Seriózní vyprávění a vážné témata příběhů jsou někdy v kontrastu s výrazně stylizovaným vzhledem hrdinů.

Nejvíce diskutovaný problém týkající se *anime* postav se opírá o předpoklad, že hrdinové údajně nevypadají jako Japonci. Je to dáváno do souvislosti s japonskou národní povahou, přijmout zvyky nepřítele, který nám ukázal svoji převahu. V éře Meiji, ale hlavně po druhé světové válce došlo k modernizaci, napodobování západní civilizace a odmítání vlastní historie. Propojení s americkou kulturou vedlo k přetrhání pout s vlastními tradicemi. Přestal se běžně nosit tradiční oděv *kimono*, ženy se emancipovaly, začaly si odbarvovat vlasy, líčit se a nosit vysoké podpatky. Touhy moderních Japonců po tom, vypadat jako Evropané by mohly ovlivnit i vzhled *anime* hrdinů v ideálním kresleném Japonsku.²²

Dalším možným vysvětlením je, že když se první tvůrci inspirovali klasickými americkými animovanými filmy a seriály, napodobovaly vzhled postav a učili to tak i své

žáky.²³ Tvar hlavičky a účes Astroboye je zřetelně odvozen od stylu bratrů Fleischerových a velikost očí Betty Boopové také stojí za povšimnutí.

Uvažme i, že ne všechna *anime* se odehrávají v Japonsku a ani každý hrdina není Japonec. A pokud někdo uvádí jako argument extrémně velké oči, pak postavy nevypadají ani jako Evropané. Naopak malá ústa a malé nosy svědčí spíše pro japonskou fyziognomii. Opravdu nejaponsky působí snad jen velká ňadra některých ženských figur. Také *cosplay*, které dělají Japonci, je mnohem lepší a postavy lépe vystihuje, než když se za anime charakter převléká Evropan, nebo Američan.

3.2 TYPY A CHARAKTERY HRDINŮ

Kromě hlavních hrdinů (jde častěji o ženy), kteří mají komplikovanou psychologii a jsou celkově komplexněji promyšleni, vystupuje v *anime* seriálech řada dokreslujících postav osobitého charakteru. Jelikož nemají zpravidla takový prostor, jako ústřední hrdinové, je potřeba, aby je divák odhadnul bez složitého vysvětlování. Disponují proto určitými typickými znaky, podle kterých se odlišují. Některé z těchto vlastností se mohou samozřejmě objevit i u postav hlavních.

„Tradiční dívka“ se pozná podle toho, že je způsobná a domácky založená. Barvu vlasů má černou nebo v různých odstínech hnědé. Nosí je většinou rozpuštěné, nebo v nich má mašli. Běžně nechodí vyzývavě oděná a neváhá se obléct do kimona (Kasumi Tendo z *Ranma 1/2*, Rei Hino – Sailor Mars ze *Sailor Moon*, Yuri Tanima z *Wedding Peach*, Shizuka Jounouchi z *Yu-Gi-Oh!*).

Dalším typem je dívka nebo žena, která bývá většinou starší, než hlavní hrdinové. Je zralejší a zkušenější. S hlavními hrdiny zpočátku moc nekomunikuje, ale má pro ně shovívavé pochopení. Může být i zápornou postavou, nebo se tak v prvních dílech projevuje. Někdy bývá materiálně založená, je většinou nalíčená a nosí výrazné (nebo alespoň nějaké) náušnice (Grandis Granva z *Nadii z tajemných moří*, Megumi Takani z *Rurouni Kenshin*, Mai Kujaku z *Yu-Gi-Oh!*, Manx z *Weiß Kreuz*, v některém ohledu i Musashi z *Pokémon*).

„Chlapecká dívka“ se stylizuje do mužské figury. Nemá typicky ženské zájmy, může se oblékat jako chlapec, ale může být i jen sportovně založená. Někdy jde pouze o

starší kamarádku, u které se projevuje ochranný komplex (Haruka Ten'ou – Sailor Uranus ze *Sailor Moon*, Kanna Kirishima ze *Sakura Wars*, Arisa Uotani z *Fruits Basket*).

Bojovná „dívka ranařka“ si na první dojem nenechá od žádného mužského hrdiny nic líbit. Rozhodně si dokáže chlapce „srovnat“ podle svého. Věnuje se nějakému bojovému sportu, nebo touží po tom se realizovat v typicky mužské profesi. Ženské úlohy a ruční práce nezvládá. V budoucnu se z ní ale může stát oddaná manželka (Akane Tendo z *Ranma 1/2*, Miyako Toudai z *Kamikaze kaitou Jeanne*, Kaoru Kamiya z *Rurouni Kenshin*).

Mezi mužskými typy se vyskytuje například „zmatený spolužák“. Jde o mladíka, který není fyzicky zdatný, bývá dokonce nešikovný a obvykle nosí brýle. Nemusí být ani úspěšný student, jak bychom předpokládali. S dívkami je většinou jen kamarád, ale někdy má i vážnější vztah (Yamato Minazuki z *Kamikaze kaitou Jeanne*, Takuro z *Wedding Peach*).

Divácky nejoblíbenější charakter je „charismatický záporák“. Není to postava výrazně negativní, jen z různých důvodů stojí na opačné straně, než hrdina. Není ani skutečnou zlou silou příběhu. Diváckou obcí je fanaticky zbožňován a nejvíce podléhá procesu přivlastnění. Někdy je špatně chápán jako antihrdina. Je zásadový a nesentimentální. Zajímavé je, když je za určitých okolností nucen s hlavními postavami spolupracovat (Hajime Saitou z *Rurouni Kenshin*, Sesshoumaru z *InuYashy*).

Dále se v *anime* objevuje malý chlapec, který je odvážný, hrdý a vytrvalý, přestože ho nikdo nebere vážně. Není těžké urazit jeho čest, jedná zbrkle a nechá se snadno vyprovokovat. Jelikož je silná osobnost, objevuje se někdy i v hlavních úlohách (Tetsunosuke Ichimura z *Peace Maker Kurogane*, Yahiko Myojin z *Rurouni Kenshin*).

Pokud je nějak příběhově důležité, že hrdina je „cizinec/cizinka“, je to zpravidla vyjádřeno v jeho fyziognomii, oblečení a účesu. Někdy to může být až nadsázka.²⁴ Dívčí postavy, které jsou Číňanky, mají na civilním oblečení prvky tradičního oděvu, ale často jsou přímo v čínských šatech. Postava cizince může mít i přízvuk a chovat se podle národních stereotypů. Cizinci mohou být nepřístupní, exotičtí a někdy je jim jejich odlišnost dávána ostatními najevo. U některých hrdinů je také důležité, že jsou Japonci jen napůl. Tam už nejsou rozdíly ve vzhledu tolik patrné, ale jejich chování je odlišné od ostatních. (Bandit Keith Howard z *Yu-Gi-Oh!*, Shampoo z *Ranma 1/2*, Ri Kohran ze *Sakura Wars*, Scarlet O'Hara z *Wedding Peach*, Ken Hidaka z *Weiß Kreuz*).

Určité typické znaky mají i *seme* a *uke* z žánru *Yaoi*. *Seme* je dominantní, starší a zastává mužské úlohy. *Uke* bývá ve vztahu dvou mužů ten mladší a podřízený, co vypadá něžněji. Pokud spolu postavy žijí, stará se o domácnost.

Když oslovuje hrdina svého staršího kamaráda, přidává ke jménu zdvořilou koncovku „-kun“. Někdy mu říká i příjmením. Pokud jde o dívku, nebo velmi blízkého přítele, používá se důvěrnější koncovka „-chan“. Postavě výrazně starší, nebo jinak vyžadující uctivost, přidáme ke jménu „-san“. Nejvíce uctivá je koncovka „-sama“, která se používá pro osoby vysoce postavené a velmi vážené.

3.3 PROSTŘEDÍ

V kontrastu s výraznou stylizací postav je maximálně realistické pozadí. Je obvykle vytvořeno technikou akvarelu. Vyjadřuje náladu scény. Velkou roli zde zastává světlo a to, jak se šíří prostorem. Světlo může být jasné a průzračné, barevně zatónované, či zamlžené.

Anime se dá dobře rozeznat podle toho, jak je zde nakreslena voda. Moře s bílou pěnou je stejné jako na slavných Hokusaiových dřevorezech *Vlny*. Velmi věrně jsou zobrazeny světelné odlesky a zčeřená hladina. Hluboce působivé je, i když je voda klidná a vytváří mírumilovnou atmosféru. Hustý proud deště také připomíná styl na dřevorezech. Tato grafická stylizace je patrné více ve starších filmech, v současnosti se uplatňuje realističtější přístup.

Některé elementy v prostředí mohou být dnes animovány ve 3D. Většinou to nepůsobí rušivě a je to s dvourozměrnými postavami dobře sladěno. Jen pro zajímavost, trojrozměrné pozadí se objevuje i v několika starých černobílých filmech s Pepkem námořníkem. Není samozřejmě vytvořeno na počítači, ale postaveno ve studiu.

Pro *anime* jsou typické dlouhé záběry na krajinu, které oddělují jednotlivé scény. Často můžeme vidět slunce pronikající korunami stromů, vítr, jak se prohání trávou a vertikální pohyb kamery směrem k obloze.

Jak už bylo řečeno, při *SD* je pozadí nahrazeno jednoduchou stylizovanou plochou. Dojem výrazné pohybové akce vzniká, když je statická postava podkreslena rychle se míhajícími objekty, které se ve směru pohybu jakoby slijí v rovné čáry. Jiná vizualita je také ve zprostředkovaném vyprávění. Obraz obvykle vypadá jako dětská kresba, nebo jako kdyby vše animoval někdo další. Ve snech, nebo v jiné úrovni reality, kde hrdina

symbolicky promlouvá sám se sebou, se postava nachází v kuželu jasného světla a zbytek scény je černý.

V akčních scénách dobrodružných seriálů se objevuje paralelní dělení obrazu, kdy je ukázáno několik postav zároveň. Je to k vidění ve vypjatých situacích, kdy je například ukázán hrdina versus jeho protivník. Objevuje se to také při telefonním hovoru.

Prostředí je odvozeno od toho, kde se příběh odehrává. Mnoho *anime* je situováno do soudobého Japonska, jsou ale točeny i příběhy z jiných částí světa. Hayao Miyazaki se ve svých filmech jako například *Doručovací služba slečny Kiki* nebo *Porco Rosso* náladově zaměřuje na Evropskou krajinu Itálie a Jižní Francie. Vznikají také sci-fi, fantasy a historické seriály.

4 VLIVY NA DALŠÍ ODVĚTVÍ

Na popularitě *anime* v Japonsku se podílí zejména výrazný vliv oblíbených *manga* komiksů a také to, že je zde vyhledávaný animovaný film obecně. Zbytku světa přináší *anime* příběhy všech žánrů, zajímavé charaktery, akci a technicky propracované vizuální efekty.²⁵ Přestože vychází z japonského vnímání světa, hovoří do jisté míry univerzálním jazykem, a je proto snadno uchopitelné nadnárodním publikem. Je přitažlivé tím, že přináší něco nového a exotického. Západní divák má ale někdy problém přijímat formu animovaného filmu pro vyjádření závažných témat. S oblibou japonské *animace* je to podobné jako u filmů studia Pixar, které jsou řemeslně precizní a zároveň nenabízí jen dokonalý zevnějšek a efekty, ale mají i nevšední, zajímavý obsah. Na druhou stranu je třeba říci, že se do světa z *anime* seriálů a filmů dostane jenom to, co je dobré a prověřené publikem.

Součástí *anime* popkultury jsou počítačové a konzolové hry, hry na automaty, karetní hry, hudba, hudební skupiny, móda, akční figurky a jiné produkty s *anime* motivy nebo „Hello Kitty“.

Kitty je originální postavička roztomilé kočky vytvořená společností Sanrio v roce 1974, kdy začátkem jara měla velký úspěch peněženka s jejím obrázkem. Následně byly vytvořeny s Kitty i další výrobky. Dnešní podobu dostala postupem času po redesignu, který provedla Yuko Yamaguchi v 80. letech. Zajímaly jí názory fanoušků Kitty, kterým vadilo, že má stále stejnou pózu (hlavička zepředu, tělíčko z profilu), oblečení a výraz. Také jim přišla málo přátelská a roztomilá. Kitty tedy získala „měkčí“ plyšový vzhled a objevovala se s různými rekvizitami. Ani to ale nevyhovovalo a další požadavek byl, aby Kitty vypadala naopak dospěleji. Došlo tedy ke zjednodušení linií. Autorka sama popisuje, proč je Kitty tolik oblíbená: „Ústa jsou považována za výraznou část těla, Kitty je ale nemá. Přijímá tvář, kterou na ní chceme vidět. Když jste smutní, Kitty bude vypadat jako, že se vás snaží rozveselit. Když jste veselí, cítíte, že je šťastná s vámi. Myslím, že odtud pramení její půvab.“²⁶

Cosplay, o kterém už byla řeč, je většinou provozován dívkami (oblékají se i jako mužští hrdinové), oproti tomu skalní fanoušek *otaku* bývá muž. U nás se výraz *otaku* používá pro někoho, kdo má v oblibě *mangu* a *anime*, v Japonsku jde o pejorativní označení skalního fanatika. *Otaku* je posedlý sledováním *anime*, sbíráním akčních figurek

a jiných souvisejících předmětů. Kontakt s okolním světem má převážně přes internet, realita ho nezajímá. Rozumí počítačům a technice, obvykle pracuje v nějakém technickém oboru.²⁷

Fanoušci po celém světě mají potřebu kreslit obrázky (*fanart*) a psát příběhy (*fanfiction*) s postavami z jejich oblíbených seriálů. Propracovaný, dobře nakreslený komiks, který vytvoří fanoušek ke známé sérii se nazývá *doujinshi*. Často jde o *hentai*. Postavy se zde obvykle nechovají podle kánonu. Scény ze seriálu sestříhané na hudbu se označují *AMV* („anime music video“). Někdy je původní význam příběhu záměrně změněn.

S *anime* souvisí také kult dabérů zvaných *seiyuu*, například Yamaguchi Kappei, Yuki Hiro, Seki Tomokazu, Suzuoki Hirotaka, apod. Také japonská populární hudební scéna (ve světě označovaná jako žánr *J-pop*) má nevyčerpatelné množství interpretů. Dívčí skupiny, jako slavné *Morning Musume*, které jsou součástí celku *Hello Project*, mají kolem deseti členek a vystupují ve složitých choreografiích, někdy oblečené v roztomilých sladěných kostýmech.

Asijské sběratelské panenky vizuálně připomínají *anime* hrdiny a navazují na tradiční výrobu loutek. Jsou vysoké až 70. cm, mají kompletně pohyblivé kloubové tělíčko. Jeho konstrukce spočívá v provázání jednotlivých končetin zevnitř pružnou gumičkou a panenky mohou zaujmout jakoukoli pozici, dokonce bez opory stát. Jejich oblečení je velmi propracované, botky se šněrují, košile se zapíná na knoflíky, apod. Obvykle jsou velmi drahé. Obdobou běžné panenky *Barbie* je *Licca*, která je také podobná *anime* postavám

Vzdáleněji s *anime* a *mangou* souvisí i japonské postpunkové módními styly *Gothic & Lolita* a *Visual Kei*, které jsou občas k vidění u některé z postav. Pro *Visual Kei* je příznačné výstřední líčení, obarvené vlasy, výrazně barevné doplňky a oblečení neobvyklého střihu. Je spojený s určitými hudebními skupinami. *Gothic & Lolita* je vlastní především mladým japonským dívkám, které se inspiroují v romantické módě devatenáctého století a s oblibou se stylizují do podoby viktoriánských porcelánových panenek. Základ tvoří sukně ke kolenům s množstvím spodniček, krajkové halenky ke krku, podkolenky, boty na vysoké platformě a klobouček nebo mašle ve vlasech. Lolitky mají mít vybrané chování, vypadat sladce, roztomile a zároveň tajemně. Jejich archetypem je Alenka v kraji divů. Styl se dále dělí na specifické druhy (*Gothic Lolita*, *Sweet Lolita*,

Classic Lolita, Punk Lolita, Wa Lolita, ...). *Gothic & Lolita* módu a životní styl s tím spojený, vyznávají i některé Češky, doporučuji prohlédnout si stránky <http://saiyanka.sblog.cz/>.²⁸

Ve zbytku světa se dá inspirace japonskou animací vysledovat například v seriálu *Powerpuff Girls*, u módní značky *Emily the Strange*, v komiksově sérii o pěti čarodějkách W.I.T.C.H., kterou vydává společnost Disney, v módní kresbě a mnohde jinde.

Se studiem Disney byly také svého času spojeny aféry „Kimba vs. Simba“ a „Nadia vs. Atlantida“. Podobnost *Lvího krále* a japonského filmu a seriálu z 60. let *Jungle taitei* (*Kimba the White Lion*) by se dala chápat i jako pocta Osamu Tezukovi, který byl výtvarníkem a scénáristou a Disneyho výtvarný styl mu byl inspirací. *Atlantida: Tajemná říše* ale přímo kopíruje typy postav, motivy, nebo dokonce záběry podle seriálu *Nadia z tajemných moří* a eventuelně i jiných. Vizuálně zajímavá *Atlantida* (Výtvarník Mike Mignola, tvůrce *Hellboye*) měla být jakási americká obdoba *anime*, dobrodružný příběh pro starší diváky. Podobnost hrdinů je ale zarážející. Hlavní postava *Atlantidy*, mladík Milo, má stejně jako jeho mladší *anime* protějšek Jean nazrzle hnědé vlasy, červeného motýlka pod krkem a velké kulaté brýle. Jean je technicky nadaný, Milo má zase zájem o kulturní antropologii. Milo je vůbec netypický americký hrdina, je zmatený, nesmělý, není fyzicky zdatný, apod. Ponorka, na které se na začátku nachází prvoplánově připomíná *Nautilus* z *Nadii z tajemných moří*, stejně jako její posádka. Hlavní hrdinka Kida pochází z *Atlantidy* a nosí na krku tajemný modrý krystal, právě tak *Nadia*. Ukáže se, že krystaly jsou zdroj síly, co pohání atlantské technologie, které mohou být zneužity, atd.²⁹

ZÁVĚR

Vizualita japonských kreslených filmů *anime* je úzce propojena s komiksem *manga*. Vychází z japonského vidění světa a je svázána s jeho kulturní tradicí.

Anime je jedinečné svou žánrovou pestrostí a zaměřením na široké spektrum publika. Nevyhýbá se závažným tématům, které se prolínají všemi žánry. Hrdinové nejsou jednoznačně dobří, nebo zlí. Důležitá je motivace postav a jejich vývoj. Z toho vyplývá, že hrdinové si pamatují a jednotlivé epizody seriálu na sebe navazují (objevuje se zde „v minulé části jste viděli“ a „v příští části uvidíte“). *Anime* není za každou cenu akční, některé scény jsou velmi pomalé a lyrické. Příznačný je prvek „elegie“ a nostalgie, zachycující téma smutku a pomíjivosti. Specifickými *anime* žánry jsou *shoujo* – tvorba zaměřená na dívky a seriály a *mangy* určené chlapcům – *shounen*. Dále *shounen-ai* a *yaoi*, kde se řeší homosexuální vztahy mezi mužskými postavami, obdobně *shoujo-ai* a *yuri*, popisující vztah dívek a animovaná pornografie *hentai*.

Anime se objevuje ve stejné době jako první animované filmy. Výrazný posun k současnému stylu nastává v 60. letech 20. století, kdy pod vlivem filmů Walta Disneyho a bratrů Fleischerových, režisér a autor komiksů Osamu Tezuka předurčuje výtvarné i technické zásady *anime*. Vizualní a obsahová proměna stylu pak pokračuje v 70. letech s příchodem žánru *mecha*, kde vystupují obří bojovní roboti. Disneyovská „měkkost“ a oblost se vytrácí na úkor vytáhlých postav s protáhlýma očima a špičatou bradou. 80. léta přinášejí realističtější seriály ze současnosti. Hrdinové nosí módní oblečení a účesy, tvar těla je přirozenější a obličej je kulatější, zejména u dětí. V 90. letech dochází k většímu propojení se zábavním průmyslem a roste počet fanoušků po celém světě. Vzhled postav je prakticky shodný s dneškem, tzn. štíhlá postava, velká hlava s velkýma očima (především u žen a dětí), malá ústa, drobný nos, různé barvy vlasů, ... Barvy jsou výrazné a kontrastní. Současná *anime* jsou po výtvarné stránce preciznější. Točí se na širokouhlý formát, používají se počítačové technologie, animuje se ale stále ručně. Barvy nejsou tolik jasné, někdy jsou doslova vybledlé. Chlapecká *anime* jsou naopak výrazně stylizovaná a barevná.

Různí tvůrci *anime* a *mangy* mají v rámci stylu svůj osobitý výtvarný rukopis. Například Miyazakiho postavy jsou velmi realistické, hrdinky z komiksů Ariny Tanemury mají zase ostřejší rysy a obrovské oči.

Postavy v *anime* jsou výrazně výtvarně stylizované. Hlavní hrdinové mají komplikovaný charakter, vedlejší mohou být i jen určitými typy, které jsou definovány už svým vzhledem. Prostředí je naopak velmi věrné skutečnosti. Používají se stejné postupy jako u hraného filmu. Realistické tendence vymezují, že vše musí logicky zapadat do fungování celkového světa. Musí být splněna jednota děje, času a prostoru.

Někdy se objevuje tvrzení, že *anime* postavy nevypadají jako Japonci. Může to mít několik možných vysvětlení. Jednak je to dáváno do souvislosti s propojením s americkou kulturou po druhé světové válce, odmítáním vlastních tradic a napodobováním „mocnější“ západní civilizace. Pravděpodobné je také to, že první režiséři napodobovali americké animované filmy a učili to dál i své následovníky. Nebo je to i tím, že ne všechna *anime* se odehrávají v Japonsku a ne vždy v nich vystupují Japonci.

Japonská animace přináší něco nového a exotického západnímu světu, stala se oblíbená a populární. Příběhy mohou být šokující nebo se nás osobně vnitřně dotýkají. I když vycházejí z japonského vnímání světa, je v nich výrazný vliv západní kultury a jsou proto dobře pochopitelné nadnárodnímu publiku. S *anime* estetikou je spojena řada dalších odvětví, například počítačové hry, sběratelské karetní hry, hudba, móda, akční figurky, subkultura fanoušků, apod. Inspiraci v *anime* nacházejí i západní kinematografie.

Stále rozšířenější obliba *anime* je také jedním z důvodů, proč jsem se tomuto tématu rozhodla věnovat, protože i přes rostoucí zájem, je u nás málo textů, které se zabývají problematikou v kontextu. Řada lidí, i když jsou fanoušci, si nemusejí uvědomovat kulturní prostředí, ve kterém se *anime* rozvinulo a jeho inspirační zdroje, které se mi pro jeho pochopení zdají důležité. Ani tato práce zcela nepostihuje vše, jde spíše o úvod do toho, co je to *anime*. Snaží se ukázat rozličné podoby stylu jako vymezení se proti tvrzení, že „vše vypadá stejně“ a zvláště poukázat na to, že se styl postupně vyvíjel v tématech i formě až do dnešní podoby, která ale zdaleka nemusí být konečná.

POZNÁMKY

- ¹ Fila, Kamil: Rychlokurz o japonské animaci: část I. Praha 2003, s. 24.
- ² Ke stejnému závěru dochází i Kamil Fila. Fila, Kamil: Rychlokurz o japonské animaci: část I. Praha 2003, s. 25.
- ³ Napier, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York 2001, s.10.
- ⁴ Vzpomeňme například režiséra Kihachiro Kawamota a jeho loutkové filmy inspirované mytologií a klasickými japonskými příběhy. V letech 1963 a 1964 pobýval v Československu a k režii loutkového filmu ho přivedl Jiří Trnka.
<<http://www.kviff.com/download/daily/2005/070712kf.pdf>> (17. 4. 2009).
- ⁵ Amano Masanao, Ed. Wiedemann, J.: *Manga*. Köln 2004, s. 5.
- ⁶ Richie, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film*. Tokyo 2001, s. 250.
- ⁷ Srov. Fila, Kamil: Rychlokurz o japonské animaci: část I. Praha 2003, s. 24 – 26.
- ⁸ Napier, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York 2001, s. 31.
- ⁹ Údaj je z roku 2001, citováno podle: Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Tokyo 2003, s. 7.
- ¹⁰ Toto rozdělení uvádí více zdrojů, mimo jiné: Fila, Kamil: Rychlokurz o japonské animaci: část II. Praha 2003, s. 11.
- ¹¹ Při zpracovávání této kapitoly jsem vycházela především z těchto zdrojů:
Richie, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film*. Tokyo 2001, s. 247 – 248.
Shimizu, Isao: *Discovering the Origins of Animé in Ancient Japanese Art*. Tokyo 2003, s.12 – 13.
<<http://www.yomiuri.co.jp/adv/wol/dy/culture/080717.htm>> (19. 3. 2009).
Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Tokyo 2003, s. 5.
- ¹² Při zpracovávání kapitoly „60. léta“ jsem vycházela především z těchto zdrojů:

Amano Masanao, Ed. Wiedemann, J.: *Manga*. Köln 2004, s. 345.

Napier, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York 2001, s. 17.

Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Tokyo 2003, s. 5 – 6.

¹³ Citováno podle: Slabý, Zdeněk K., Thoma, Zdeněk: *Japonské reflexe*. Vimperk 1994, s. 121 – 122.

¹⁴ Při zpracovávání kapitoly „70. léta“ jsem vycházela především z těchto zdrojů:

Richie, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film*. Tokyo 2001, s. 250 – 251.

Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Tokyo 2003, s. 6.

¹⁵ Při zpracovávání kapitoly „80. léta“ jsem vycházela především z těchto zdrojů:

Napier, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York 2001, s. 15 – 18.

Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Tokyo 2003, s. 6.

¹⁶ Při zpracovávání kapitoly „90. léta“ jsem vycházela především z těchto zdrojů:

Napier, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York 2001, s. 29 – 30.

<<http://web-japan.org/nipponia/nipponia40/en/feature/feature14.html>> (18. 4. 2008).

Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Tokyo 2003, s. 7.

¹⁷ <<http://blog.mojizu.com/index.php/2006/12/27/kaneda-has-gained-the-power-of-the-noodle/>> (5. 2. 2008).

¹⁸ Srov. Fila, Kamil: *Rychlokurz o japonské animaci: část II*. Praha 2003, s. 10 – 11.

¹⁹ Richie, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film*. Tokyo 2001, s. 253.

- ²⁰ Napier, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York 2001, s. 24 – 25.
- ²¹ Symbolickým významem barev vlasů se zabývá i: Fila, Kamil: *Rychlokurz o japonské animaci: část II*. Praha 2003, s. 10.
- ²² Richie, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film*. Tokyo 2001, s. 252.
- ²³ Jedeno z možných vysvětlení, podle: Fila, Kamil: *Rychlokurz o japonské animaci: část I*. Praha 2003, s. 25.
- ²⁴ Fila, Kamil: *Rychlokurz o japonské animaci: část II*. Praha 2003, s. 10.
- ²⁵ Japonské vysvětlení obliby *anime*, podle: Yonezawa, Yoshihiro: *The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present*. Tokyo 2003, s. 7.
- ²⁶ <<http://web-japan.org/nipponia/nipponia40/en/feature/feature12.html>> (18. 4. 2008).
- ²⁷ Obsáhleji pojednáno v článku: Fila, Kamil: *Rychlokurz o japonské animaci: část I*. Praha 2003, s. 26.
- ²⁸ <<http://saiyanka.sblog.cz/>> (25. 4. 2009).
- ²⁹ <<http://www.theseecretofbluewater.com/atlantis-i.htm>> (25. 4. 2009).

LITERATURA

Amano Masanao, Ed. Wiedemann, J.: Manga. 1. vyd. Köln, TASCHEN 2004, 569 s. ISBN 3-8228-2591-3.

Napier, Susan Jolliffe: Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation. 1. vyd. New York, Palgrave 2001, 311 s. ISBN 0-312-23863-0.

Richie, Donald: A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History. Tokyo, Kodansha International 2001, 298 s. ISBN: 4-7700-2682-X.

Slabý, Zdeněk K., Thoma, Zdeněk: Japonské reflexe. 1. vyd. Vimperk, MARSYAS 1994, 224 s. ISBN 80-901275-9-2.

ČASOPISY:

Fila, Kamil: Rychlokurz o japonské animaci alias anime na pokračování: část I. Cinepur č. 27, Praha 2003, str. 24–27.

Fila, Kamil: Rychlokurz o japonské animaci alias anime na pokračování: část II. Cinepur č. 28, Praha 2003, str. 10–15.

Yonezawa, Yoshihiro: The Worldwide Phenomenon of Animé: Past and Present. Nipponia č. 27, Tokyo 2003, str. 4–7. ISSN 1343-1196.

Shimizu, Isao: Discovering the Origins of Animé in Ancient Japanese Art. Nipponia č. 27, Tokyo 2003, str. 12–13. ISSN 1343-1196.

Šebek, Filip: Trnka byl pro mě Bůh. Oficiální deník 40. ročníku Mezinárodního filmového festivalu Karlovy Vary, zvláštní vydání deníku Právo, 7. července 2005. <<http://www.kviff.com/download/daily/2005/070712kf.pdf>> (17. 4. 2009).

<<http://www.aicanime.com/introanime/process01.html>> (20. 5. 2008).

<<http://animationinsider.net/article.php?articleID=1652/>> (18. 4. 2008).

<<http://www.dukemagazine.duke.edu/dukemag/issues/010205/depsyl.html/>> (18. 4. 2008).

<<http://www.usp.nus.edu.sg/cpace/anime/animeov.html/>> (20. 5. 2008).

<<http://web-japan.org/nipponia/nipponia40/en/feature/feature12.html>>

(18. 4. 2008).

<<http://web-japan.org/nipponia/nipponia40/en/feature/feature14.html>>

(18. 4. 2008).

<http://web-japan.org/nipponia/archives/en/art_entertainment/anime.html>

(18. 4. 2008).

INTERNET:

<<http://www.absoluteanime.com>> (18. 3. 2007).

<http://www.akihabaranews.com/news_pics/13476/Hello_Kitty_2.jpg> (25. 4. 2009).

<<http://www.animated-divots.com>> (18. 3. 2007).

<<http://animeclick.lycos.it>> (20. 5. 2008).

<<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php>> (25. 3. 2007).

<http://www.anime-vidcaps.net/list_series-284_page-1.php> (20. 5. 2008).

<<http://blog.mojizu.com/index.php/2006/12/27/kaneda-has-gained-the-power-of-the-noodle/>> (14. 12. 2007).

<http://bp3.blogger.com/_2eN7oRFYlQ/SJM480QfQUI/AAAAAAAAIck/Is075qW2n18/s1600-h/Kasumi+Tendo.jpg> (23. 4. 2009).

<http://www.counterfeitchic.com/Images/Betty_Boop.jpg> (21. 4. 2009).

<<http://gallery.digik.net/view/10736>> (21. 4. 2009).

<<http://elysiumdoll.com/>> (25. 4. 2009).

<<http://www.imdb.com>> (18. 3. 2007).

<<http://www.myspace.com/geoffmeister>> (24. 4. 2009).

<<http://myworld.ebay.com/fujiarts/>> (18. 3. 2009).

<<http://myworld.ebay.com/ilovelefty/>> (24. 4. 2009).

<<http://myworld.ebay.com/marblebooks3110/>> (18. 3. 2009).

- <<http://myworld.ebay.com/silvrdrago/>> (24. 4. 2009).
- <http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page> (18. 3. 2007).
- <http://perso.wanadoo.es/imperio45/galerias/uran_nept/haruka02.jpg> (23. 4. 2009).
- <http://perso.wanadoo.es/imperio45/galerias/uran_nept/haruka08.jpg> (23. 4. 2009).
- <<http://saiyanka.sblog.cz/>> (25. 4. 2009).
- <<http://samuraix514.proboards.com/index.cgi?board=cb&action=display&thread=29&page=1>> (23. 4. 2009).
- <http://shop.sanrio.com/on/demandware.static/Sites-eStore-Site/Sites-OnlineCatalog/default/products/33036/33036-200612_500.jpg> (25. 4. 2009).
- <<http://souldoll.net/>> (25. 4. 2009).
- <<http://www.theseecretofbluewater.com/atlantis-i.htm>> (25. 4. 2009).
- <<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/Betty-bimbo-minnie-the-mooc.jpg>> (21. 4. 2009).
- <<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/zh/d/db/Nadia-Grandis003.png>> (23. 4. 2009).
- <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/10/Popeye_and_Betty.JPG> (21. 4. 2009).
- <<http://www.yomiuri.co.jp/adv/wol/dy/culture/080717.htm>> (19. 3. 2009).

CITOVANÉ FILMY A SERIÁLY:

- Akira* (Otomo Katsuhiro, Japonsko 1988)
- Angel's Egg* (*Tenshi no tamago*, Mamoru Oshii, Japonsko 1985)
- Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, Osameu Tezuka, Japonsko 1963-1966)
- Atlantida: Tajemná říše* (*Atlantis: The Lost Empire*, Gary Trousdale, Kirk Wise, USA 2001)
- Blue Submarine no.6* (*Ao no roku-go*, Mahiro Maeda, Japonsko 1998)

- Candy Candy* (Hiroshi Shidara, Japonsko 1976 – 1979)
- Cat's Eye* (Kenji Kodama, Yoshio Takeuchi, Japonsko 1983 – 1985)
- Cesta do fantazie* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Hayao Miyazaki, Japonsko 2001)
- Doručovací služba slečny Kiki* (*Majo no takkyubin*, Hayao Miyazaki, Japonsko 1989)
- Emma: A Victorian Romance* (*Eikoku koi monogatari Emma*, Tsuneo Kobayashi, Japonsko 2005 – 2007)
- Final Fantasy VII: Advent Children* (Tetsuya Nomura, Japonsko 2005)
- Final Fantasy – Esence Života* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, Japonsko/USA 2001)
- Fruits Basket* (Akitaro Daichi, Japonsko 2001)
- General Daimos* (*Daimos tosho Daimos*, Tadao Nagahama, Japonsko 1978 – 1979)
- Ghost in the Shell* (*Kokaku kidotai*, Mamoru Oshii, Japonsko 1995)
- 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)
- Javorové městečko*, také uváděno jako *Palmové městečko* (*Maple Town Monoga-tari*, Hiroshi Shidara, Japonsko 1986 – 1987)
- Kamikaze kaitou Jeanne* (Atsunobu Umezawa, Japonsko 1999)
- Kocour v botách* (*Nagagutsu o haita neko*, Kimio Yabuki, Japonsko 1969)
- Kimba the White Lion* (*Jungle taitei*, Eiichi Yamamoto, Japonsko 1965)
- Kumo to churippu* („*The Spider and the Tulip*“, Masaoka Kenzo, Japonsko 1943)
- Laputa: zámek v oblacích* (*Tenku no shiro Rapyuta*, Hayao Miyazaki, Japonsko 1986)
- Last Exile* (Koichi Chigira, Japonsko 2003)
- Legenda o bílém hadu* (*Hakuja den*, Kazuhiko Okabe, Taiji Yabushita, Japonsko 1958)
- Lví král* (*The Lion King*, Roger Allers, Rob Minkoff, USA 1994)
- Maison Ikkoku* (Tomomi Mochizuki, Japonsko 1986 – 1988)
- Mazinger Z* (Tomoharu Katsumata, Bonjin Nagaki, Nobuo Onuki, Yugo Serikawa, Japonsko 1972 – 1974)
- Metropolis* (Rintaro, Japonsko 2001)

- Mobile Suit Gundam (Kidou senshi Gundam*, Yoshiyuki Tomino, Japonsko 1979 – 1980)
- Momotaró: Umi no shinpei* (Mitsuyo Seo, Japonsko 1945)
- Můj soused Totoro (Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, Japonsko 1988)
- Mumínci (Moomin*, Hiroshi Saito, Ryosuke Takahashi, Japonsko/Finsko/Nizozemí 1990 – 1991)
- Nadia z tajemných moří (Fushigi no umi no Nadia*, Hideaki Anno, Japonsko 1990-1991)
- Naušika 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 –)
- On Your Mark* (Hayao Miyazaki, Japonsko 1995)
- Peace Maker Kurogane* (Tomohiro Hirata, Japonsko 2003 – 2004)
- Pohádky bratří Grimmů (Gurimu meisaku gekijou*, Kerrigan Mahan, Tom Wyner, Japonsko 1987 – 1989)
- Pokémon* (Masamitsu Hidaka, Kunihiko Yuyama, Japonsko 1997 – 2002)
- Ponyo on the Cliff by the Sea (Gake no Ue no Ponyo*, Hayao Miyazaki, Japonsko 2008)
- Porco Rosso (Kurenai no buta*, Hayao Miyazaki, Japonsko 1992)
- Poslední jednorozec (The Last Unicorn*, Jules Bass, Arthur Rankin Jr., USA/Velká Británie/Německo/Japonsko 1982)
- Powerpuff Girls (The Powerpuff Girls*, Craig McCracken, USA/Hong Kong 1998 – 2004)
- Princezna mononoke (Mononoke hime*, Hayao Miyazaki, Japonsko 1997)
- Příběhy ze Zeměmoří (Gedo Senki*, Goro Miyazaki, Japonsko 2006)
- Ranma ½* (Tutomu Shibayama, Japonsko 1989)
- Ribbon no Kishi* (Masami Hata, Osamu Tezuka Japonsko 1967)
- The Rose of Versailles (Versailles no Bara*, „Lady Oscar“, Osamu Dezaki, Tadao Nagahama, Japonsko 1979)
- Rurouni Kenshin* (Kazuhiro Furuhashi, Japonsko 1996 – 1998)
- Sailor Moon (Bishoujo senshi Sailor Moon*, Junichi Sato, Japonsko 1992 – 1996)
- Sakura Wars (Sakura Taisen*, Ryutaro Nakamura, Japonsko 2000)

Sally, malá čarodějnice (Mahou tsukai Sally, Harume Kosaka, Hiromichi Matano, Hiroshi Ikeda, Kazuhisa Takenouchi, Yoshikata Arata, Japonsko 1966)

Saint Seiya: Kamigami no atsuki tatakai (Shigeyasu Yamauchi, Japonsko 1988)

Saint Seiya: Tenkai-hen josu (Shigeyasu Yamauchi, Japonsko 2004)

Sally, malá čarodějnice (Mahou tsukai Sally, Osamu Kasai, Japonsko 1989)

Slayers Next (Takashi Watanabe, Japonsko 1996)

Slayers Evolution-R (Takashi Watanabe, Japonsko 2009)

Suteneko Tora-chan („Abandoned Cat Little Tora“, Masaoka Kenzo, Japonsko 1947)

Space Cruiser Yamato (Uchu senkan Yamato, Noboru Ishiguro, Toshio Masuda, Leiji Matsumoto, Yoshinobu Nishizaki, Japonsko 1974 – 1975, 1978 – 1979, 1980 – 1981)

Tiko a její přátelé (Nanatsu no umi no Tiko, Jun Takagi, Japonsko 1994)

Tokyo Godfathers (Satoshi Kon, Japonsko 2003)

Urusei Yatsura (Mamoru Oshii, Kazuo Yamazaki, Japonsko 1981 – 1986)

Včelka Mája (Mitsubachi Maaya no Boken, Hiroshi Saito, Mitsuo Kaminashi, Seiji Endo, Rakousko/Německo/Japonsko 1975)

Wedding Peach (Ai tenshi densetsu Wedding Peach, Kunihiko Yuyama, Japonsko 1995 – 1996)

Weiß Kreuz (Kazutoku Tanahashi, Kiyoshi Egami, Japonsko 1998)

Wolf's Rain (Tensai Okamura, Japonsko 2003)

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters (Kunihisa Sugishima, Japonsko 2000 – 2004)

SEZNAM PŘÍLOH

1. Obrázkový svitek z cyklu *Choju Jinbutsu Giga*
2. Ukázka tištěného dřevořezu
3. *Hokusai Manga*
4. Atmosféra krajiny na tiscích
5. *Momotaró: Umi no shinpei*
6. *Suteneko Tora-chan*
7. *Legenda o bílém hadu* z 50. let
8. Styl 60. let
9. Postavy z filmů bratrů Fleischerových
10. 70. léta, obří bojovní roboti a tvorba pro dívky
11. Styl 80. let
12. Hayao Miyazaki a tvorba studia Ghibli v 80. letech
13. Ukázka tvorby 90. let
14. Tvorba po roce 2000
15. Výtvarná proměna u sérií, které vznikaly v různých obdobích
16. Vyjádření emocí a vypjatých situací
17. Porovnání výtvarného stylu různých autorů
18. Rozdílné typy ženských charakterů
19. Představitelé typů mužských postav
20. Realistické pozadí tvoří protiklad výrazně stylizovaným postavám
21. Ukázka postupu od skicy k barevnému fázovému okénku
22. Animační fólie umístěná na pozadí
23. Výrobky s kočičkou Kitty
24. Japonské a korejské panenky

PŘÍLOHY

1. Obrázkový svitek z cyklu *Chōju Jinbutsu Giga* znázorňuje zvířátka v lidských úlohách:

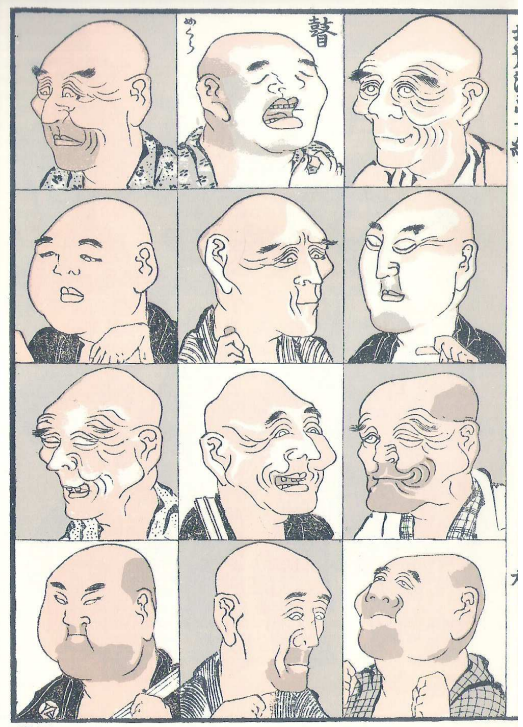


2. Ukázka tištěného dřevorezu:





3. Katsushika Hokusai do souboru *Hokusai Manga* (1814 – 1878), mimo jiné, zařadil studie pohybu (*Tanec vrabců*) nebo typy tváří:



4. Zachycení atmosféry krajiny na starých i modernějších tiscích připomíná pozadí

animovaného filmu:





日本アルプス会館第一〇年社念

日本アルプス会館の作 高橋子雲作

Hideo G. Honda

5. Momotaró: *Umi no shinpei* z roku 1945, ukázka vzhledu postav a prostředí:



6. Krátký film *Suteneko Tora-chan*, natočený v roce 1947, vypráví příběh osiřelého kocourka, kterého se ujme maminka tří koťátek. Nejmladší kočička ale žálří na přízeň, kterou mu hned ostatní věnují a uteče z domu. Kocourek se ji snaží najít a přesvědčit, aby se vrátila. Animace je velmi pěkná a projevuje se tu typická „disneyovská“ měkkost pohybu, velmi působivě jsou v tomto filmu znázorněny přírodní živly – voda, vítr a bouře:



7. *Legenda o bílém hadu z 50. let* je výtvarně uchopena s ohledem na čínskou tematiku:



8. Styl 60. let dokládá *Kocour v botách*, který vyšel na DVD i u nás,...



...nebo *Ribbon no Kishi* („Princess Knight“) a *Tetsuwan Atom* („Astroboy“) Osamu Tezuky:



9. „Japonský Disney“ a duchovní otec *mangy* Osamu Tezuka se inspiroval i animovanými filmy bratrů Fleischerových, kteří jsou autory postavy Pepka námořníka, Betty Boopové a mnoha jiných:



10. 70. léta a obří bojovní roboti. V některých pasážích *Uchu senkan Yamato* po vizuální stránce tak trochu připomíná hvězdné války:



Seriál *Daimos tosho Daimos* („General Daimos“) je výtvarně zajímavý a má silný příběh:



Nostalgická tvorba pro dívky, *Candy Candy*...



... a *The Rose of Versailles* („Lady Oscar“):



11. Styl 80. let prezentují *anime* podle komiksů Rumiko Takahashi (*Urusei Yatsura*, *Maison Ikkoku*, dole *Ranma ½*)...



...a seriál *Cat's Eye*:



12. Hayao Miyazaki a tvorba studia Ghibli v 80. letech:



Nausika z Větrného údolí



Laputa: zámek v oblacích



Můj soused Totoro



Doručovací služba slečny Kiki

13. Ukázka tvorby 90. let. Výtvarný styl Yoshiyukiho Sadamota v seriálech režiséra Hideaki Anna *Neon Genesis Evangelion* a *Nadia z tajemných moří*:



Magické dívky se objevují v mnoha seriálech, *Sailor Moon*, *Wedding Peach* a dole *Kamikaze kaitou Jeanne*:



14. Po roce 2000 je kladen velký důraz na výtvarnou stránku. Barvy nejsou tolik kontrastní, v některých scénách je obraz je jakoby zahalen v mlžném oparu (*Wolf's Rain*, *Fruits Basket*, *Last Exile*, *Emma: A Victorian Romance*):



V dobrodružných anime je naopak větší stylizace, barevnost a předimenzovanost (*One Piece*, *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters*):



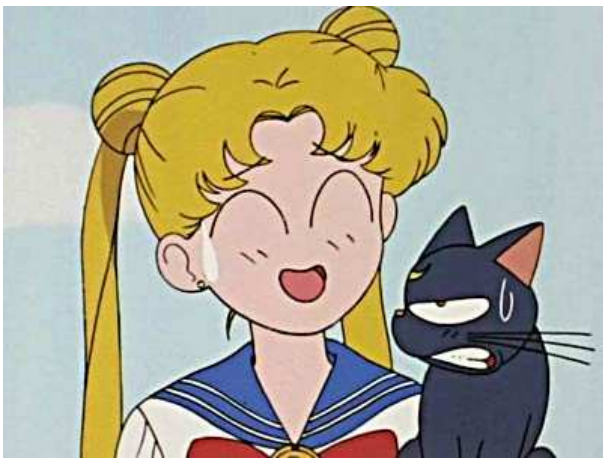
15. Série, které se natáčely po řadu let si nesou svůj výtvarný rukopis. Přesto jsou tu patrné změny po výtvarné i technické stránce. *Saint Seiya* z roku 1988 (nahore) dokonce odkazuje ke stylu 70. let. Na porovnání *Saint Seiya*, natočená 2004:



Podobně seriál *Slayers*, vlevo rok 1996, vpravo 2009:



16. SD se využívá pro vyjádření emocí a různých vypjatých situací:



17. Pro příklad porovnání výtvarného stylu různých autorů:

a) Osamu Tezuka



b) Riyoko Ikeda



c) Rumiko Takahashi



d) Yoshiyuki Sadamoto



e) Arina Tanemura



f) Eiichiro Oda



18. Rozdílné typy ženských charakterů – „tradiční dívka“ Kasumi Tendo, „chlapecká“ Haruka Ten'ou, „zralá žena“ Grandis Granva a „bojovná“ Kaoru Kamiya:



19. Představitelé typů mužských postav – nesmělý student Takurou z *Wedding Peach*, hrdý a čestný Tetsunosuke z *Peace Maker Kurogane*, Keith Howard, který je Američan na první pohled, nebo Hajime Saitou z *Rurouni Kenshi*, „charismatický záporák“, co není zlý:



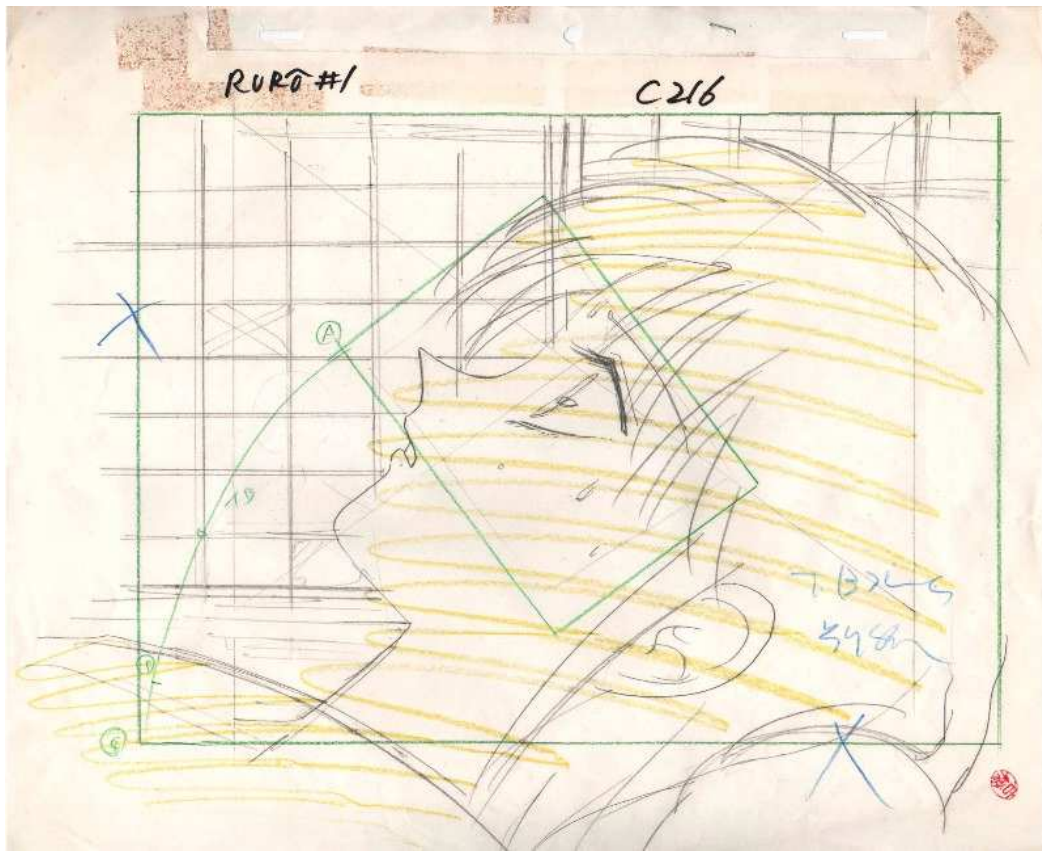
20. Realistické pozadí tvoří protiklad výrazně stylizovaným postavám:



Pro vyjádření rychlé akce se používají „slité čáry“:



21. Ukázka postupu od skicy k barevnému fázovému okénku:





22. Animační fólie umístěná na pozadí:



23. Výrobky s kočičkou Kitty od společnosti Sanrio se prodávají po celém světě:



24. Japonské a korejské panenky s loutkovými tělíčky jsou vysoké až 70 cm:



II. PRAKTICKÁ ČÁST

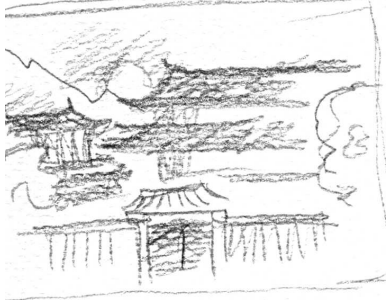

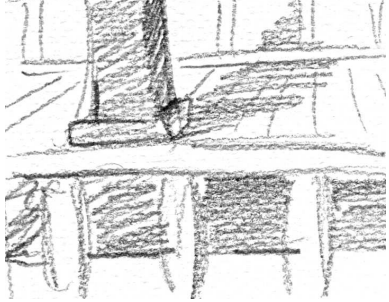

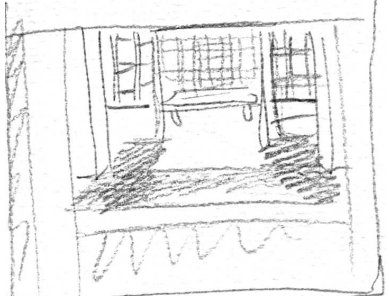





PODĚKOVÁNÍ

Za podnětné připomínky děkuji svému vedoucímu práce ak.mal. Michalu Zemanovi. Děkuji také všem, kteří se podíleli na vzniku komentáře, Heleně Houzarové za přebásnění textu, paní Evě Daňkové za namluvení a Luboši Ondráčkovi za nahrání.

STORYBOARD – MYŠÍ SVATBA

MYŠÍ SVATBA

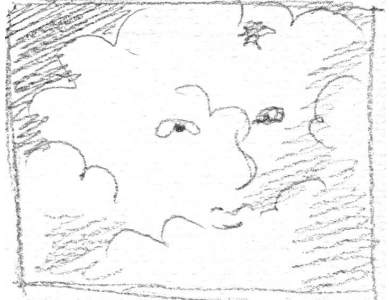

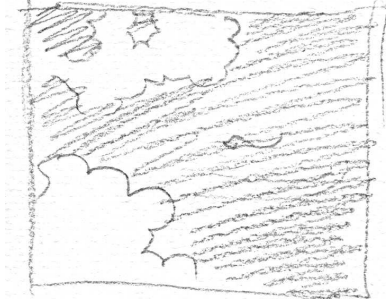




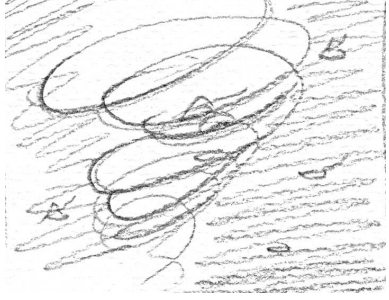
		00:00:10:11 Daleko za ...
		00:00:11:10 ... mořem, kde země japonská je, jsou vysoké ...
		00:00:15:05 ... hory a bambusové háje. ...
		00:00:17:20 ... A mezi horami tam stojí starý chrám, ...

		<p>00:00:20:23</p> <p>... co známý je větru a horským sakurám. ...</p>
		<p>00:00:24:15</p> <p>... Pod jeho podlahou rodina ...</p>
		<p>00:00:27:00</p> <p>... žije myší, mají srst ...</p>
		<p>00:00:29:17</p> <p>... bílou, tím od jiných se liší. A navíc bydleli v chrámovém prostoru, hned proto nosili čumáčky nahoru. ...</p>
		<p>00:00:38:00</p> <p>... Když dcera vyrostla ve velkou krasavici, těžko se hledali nejlepší nápadníci. ...</p>

		<p>00:00:43:18</p> <p>... „Koho jen zvolit mám?“ táže se otec myší.</p> <p>„Kdopak má větší moc v naší japonské říši? ...</p>
		<p>00:00:51:15</p> <p>... Měl by být statečný, silný a sličný k tomu, aby k cti posloužil dcerce i mému domu.“ ...</p>
		<p>00:00:58:20</p> <p>... „Nad Slunce mocnější, to není nikdo asi.“povídá matka. „Však škoda její krávy. Z náruče slunce byla by popálená a k tomu slunce v noci nic neznamená.“ ...</p>
		<p>00:01:10:20</p> <p>... „Má milá ženo, měsíc i v noci svítí.“ Proto se myšák rozhodl za ním jít. ...</p>
		<p>00:01:18:05</p> <p>... Obléct se svátečně otázkou bylo chvíle a záhy před chrámem k úplňku mluví mile: ...</p>

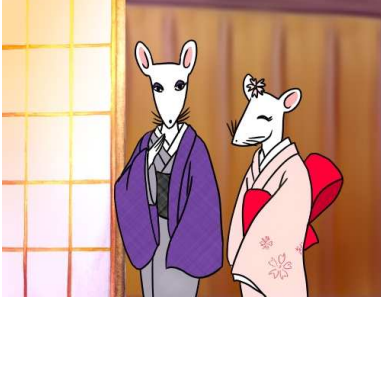

		<p>00:01:25:10</p> <p>... „Vážený Měsíci, mám dcerku Hatsaku ...</p>
		<p>00:01:29:00</p> <p>... a její nádhera rovná se zázraku. ...</p>
		<p>00:01:32:00</p> <p>... Velice toužíme by tvojí ženou byla, vždyť ani k půlnoci nemizí tvoje síla.“ ...</p>
		<p>00:01:38:12</p> <p>... „Můj milý myšáku, teď sice jasně svítím, jenomže v zápětí mě Oblak může skrýti.“ ...</p>
		<p>00:01:46:10</p> <p>... Jakmile domluvil, jak v řeči prorokoval, ...</p>

		<p>00:01:49:15</p> <p>... přilétl Oblak a za sebou ho schoval. ...</p>
		<p>00:01:52:20</p> <p>... „Opravdu vidím, že Měsíc se nemýlí ...</p>
		<p>00:01:56:00</p> <p>... a sňatkem s Oblakem můj rod jen posílí.“</p> <p>Tak myšák smýšlel, a jak už leckdo tuší, promluvil ...</p>
		<p>00:02:04:10</p> <p>... k Oblaku, s úctou, jak se sluší.</p> <p>„Ctihodný ...</p>
		<p>00:02:08:02</p> <p>... Oblaku, mám velmi krásné dítě</p> <p>a že jsi silný dost, za muže chtěla by tě.“ ...</p>

		<p>00:02:14:10</p> <p>... „Vážený myšáku, já mocný nejsem, že ne? vždyť vždycky utíkám tam, kam mě vítr žene.“ ...</p>
		<p>00:02:23:15</p> <p>... Že lež to nebyla, to myšák poznal taky. Když Vítr zafoukal, rozehnal ...</p>
		<p>00:02:29:10</p> <p>... náhle mraky. „Vážený Větre, ...</p>
		<p>00:02:32:20</p> <p>... to vy jste nejmocnější, s vámi má dcera musí být nejšťastnější.“ ...</p>
		<p>00:02:37:10</p> <p>... „Byl bych moc poctěn, kdybych s ní svatbu slavil, však dovol myšáku, abych tě poopravil. ...</p>

		<p>00:02:45:20</p> <p>... Pohlédni směrem, kde sloup chrámový stojí. Tomu se nemohu postavit v rovném boji. ...</p>
		<p>00:02:52:20</p> <p>... Rozfoukat mraky, to pro vítr je snadné, však pevná stavba ...</p>
		<p>00:02:58:00</p> <p>... mou silou sotva spadne.“ ...</p>
		<p>00:03:00:20</p> <p>... Myšák jen kývl a k Sloupu vážně hledí a jako dříve si ...</p>
		<p>00:03:06:10</p> <p>... žádá odpovědi: „Nežli ty silnější to sotva kdo být může, byl by si ochoten být mojí dcerce ...</p>

		<p>00:03:15:00</p> <p>... mužem?“</p> <p>Sloup se jen rozesmál: „Ne, silný nejsem věru, však rád ti poradím, ...</p>
		<p>00:03:21:10</p> <p>... za koho provdat dceru. I když se může zdát, že pevně tady stojím, ...</p>
		<p>00:03:26:20</p> <p>... jednoho protivníka já velice se bojím. I když mé dřevo i tvar se stále zdají, nemohu stát, ...</p>
		<p>00:03:35:00</p> <p>... když myši mě podhlodají. „Muže být pravda, všechno co tady slyším? Ani jsem netušil, jak silné jsme myši!“ ...</p>
		<p>00:03:44:20</p> <p>... Přemýšlel myšák a šel zas zpátky domů a ženě vyprávěl, jak dobrali se k tomu, že myši jsou mocnější než ...</p>

		<p>00:03:53:05</p> <p>... Měsíc a mraky, Vítr je slabší a chrámový Sloup taky. Hatsaku proto myšáka vzít si měla, ...</p>
		<p>00:03:58:15</p> <p>... Hatsaku proto myšáka vzít si měla. Kdo se jí zalíbil, to matce pověděla. I otci zamlouval se. Hezký byl a smělý. ...</p>
		<p>00:04:08:08</p> <p>... Pak byla svatba, velká, jak hrdost velí. Ke krásné Hatsaku choť její byl moc milý a potom šťastně, ...</p>
		<p>00:04:17:17</p> <p>... přešťastně spolu žili. A ze všech nejšťastnější byli na celém světě ...</p>
		<p>00:04:23:00</p> <p>... a myšák radost měl, že mocného má zetě. ...</p>

VÝSLEDNÉ NÁVRHY POSTAV



UKÁZKA POSTUPU PRÁCE OD NÁVRHU K VÝSLEDNÉMU ZÁBĚRU

