

# Kolekce YUME

Lucie Jašková

---

Bakalářská práce  
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Design oděvu

Akademický rok: 2019/2020

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Lucie Jašková
Osobní číslo:	K17041
Studijní program:	B8206 Výtvarná umění
Studijní obor:	Multimédia a design – Design oděvu
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Volné téma / Oděvní kolekce inspirovaná anime tvorbou

### Zásady pro vypracování

#### 1. Teoretická část:

Prostudování a analýza dostupných materiálů a informací k zadanému tématu, obrazová příloha, vlastní závěry v minimálním textovém rozsahu 20-25 normostran. Téma se zabývá vznikem anime, jeho vývojem a působením na oděvní tvorbu od cosplaye k streetwear.

#### 2. Praktická část:

Výtvarné zpracování a realizace finálních návrhů v počtu 5-7 modelů. Teoretická a technická příprava projektu, sběr potřebných informací, dokumentace realizace dle zadaných parametrů (moodboard, kresebné návrhy, barevnost, popis materiálů, technické nákresy modelů, technické popisy, stříhové řešení modelů). V praktické části zhotovím kolekci inspirovanou japonským anime, konkrétně zpracováním pohádky „princess Mononoke“ s použitím vlastních dezénů. Práci doplní dokumentační fotografie z procesu tvorby, módní fotografie, popřípadě krátké video.

Rozsah práce: minimálně 40 normostran, formát A4. Odevzdám ve dvou stejnopisech v pevné vazbě (1 může být v kroužkové vazbě). Součástí předané písemné práce je dodání elektronické verze bakalářské práce na Flash disku, který bude obsahovat taktéž samostatné fotografie v tiskové kvalitě z praktické části bakalářské práce. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formát pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.

Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**

**Seznam doporučené literatury:**

KRIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESAR a Karel VESELÝ, 2017. *Planeta Nippon*. Praha: Crew. ISBN 978-80-7449-491-8.

VESELÝ, Karel, 2014. *Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře*. V Praze: Labyrint. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-63-0.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Art. Pavel Brejcha**  
Ateliér Design oděvu

Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2019**

Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

---

**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka



**doc. MgA. Kristýna Petříčková, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. listopadu 2019

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: .....25.6.2020.....

Jméno a příjmení studenta: .....LUCIE JARŮKOVÁ'.....

podpis studenta



## **ABSTRAKT**

Má práce je založená na japonské popkultuře s bližším zaměřením na fenomén anime. V teoretické části se věnuji počátku japonské mangy a jejímu pozvolnému rozvoji, následnému přechodu v jeho další odvětví anime. Dále vysvětlím důležité pojmy a jak anime ovlivňovalo, a i nadále ovlivňuje japonskou kulturu. Na příkladech vysvětluji působení této popkultury na oděvní scénu, ať už jde o streetwear či přehlídky světových módních domů. V praktické části poté vycházím z konkrétní inspirace, a to z anime filmu známého japonského režiséra Míyazakiho s „Mononoke Hime“ u nás pod názvem „Princezna Mononoke“. Pracuji s jeho přenesením do moderního oděvu, za použitím mně blízkých stříhů, vlastních grafických potisků či doplňků.

Klíčová slova: Japonsko, anime, princezna Mononoke, malby, tisk

## **ABSTRACT**

My thesis is based on the Japanese pop culture focusing at anime phenomenon. The theoretical part is about the beginning of Japanese manga its gradual development and subsequent transition into another anime industry. After that I explain important concepts and how anime affected and still affects Japanese culture. Using examples I explain the effect of this popculture on the Fashion scene whether it is streetwear of fashion shows. In practice I chose a specific inspiration and that is an anime film “Mononoke Hime”. I transform this story into modern clothing by using signature patterns and author’s fabric prints or fashion accessories.

Keywords: Japan, anime, princess Mononoke, paintings prints

Děkuji Mgr. art. Pavlu Brejchovi za správné nasměrování, cenné rady a informace a přívětivý přístup.

Děkuji své rodině, především pak mé babičce za trpělivost, pomocnou ruku a podporu.

Děkuji firmě Subliprofi za spolupráci, díky které jsem mohla své vize a nápady přenést na látku.

Děkuji Univerzitě Tomáše Bati za spolupráci při realizaci mých vizí.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>5</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>6</b>
<b>1 JAPONSKO A JEHO POPKULTURA</b> .....	<b>7</b>
1.1 DŮLEŽITÉ ASPEKTY FORMOVANÍ JAPONSKÉ POPKULTURY.....	7
1.2 ROZDĚLENÍ JAPONSKÉ POPKULTURY .....	10
1.2.1 Otaku .....	10
1.2.2 Cool Japan.....	11
<b>2 OD ČTYŘ OBRÁZKŮ K ANIMOVANÉ TVORBĚ</b> .....	<b>12</b>
2.1 PRVNÍ „KOMICKÉ OBRÁZKY“ .....	12
2.2 ROZDÍL MEZI MANGOU A KOMIKSEM .....	14
2.3 ANIME TVORBA .....	15
2.4 HAYAO MIYAZAKI .....	17
2.4.1 Studio GHIBLI.....	19
<b>3 VLIV ANIME A MANGY NA MÓDU</b> .....	<b>21</b>
3.1 STREETWEAR .....	21
3.2 HARAJUKU .....	24
3.2.1 Kawaii .....	26
3.2.2 Decora .....	27
3.2.3 Lolita .....	28
3.2.4 Gyaru.....	29
3.2.5 Visual Kei.....	29
3.2.6 Schoolgirl .....	30
3.2.7 Cosplay.....	30
3.3 ČASOPISY JAPONSKÉHO STREET STYLU .....	32
3.3.1 „FRUITS“ .....	32
3.3.2 Olive Girls.....	33
3.3.3 KERA.....	34
3.4 ZNAČKY OVLIVNĚNÉ JAPONSKOU SUBKULTUROU .....	34
3.4.1 UNDERCOVER .....	35
3.4.2 BAPE.....	36
3.4.3 WTAPS .....	37
3.4.4 SUPREME x AKIRA.....	38
3.4.5 COACH x Michael B. Jordan x Naruto .....	38
3.4.6 Fila x Pokémon .....	39
3.4.7 Bulgari x Hirohiko Araki .....	40
3.5 MÓDNÍ NÁVRHÁŘI .....	41
3.5.1 Louis Vuitton – Nicolas Ghesqière .....	42
3.5.2 Prada.....	44
3.5.3 Alexis Martial za ICEBERG .....	46
3.5.4 Commes des Garçons x Macoto Takahashi .....	46
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>48</b>

<b>4</b>	<b>ÚVOD</b> .....	<b>49</b>
4.1	MONONOKE HIME .....	50
4.2	NÁZEV .....	51
<b>5</b>	<b>MOODBOARD</b> .....	<b>52</b>
<b>6</b>	<b>GRAFICKÉ MOTIVY</b> .....	<b>53</b>
6.1	VZNIK MOTIVU .....	53
6.2	PODKLADY K FINÁLNÍMU UŽITÍ .....	56
6.2.1	Výběr vzorů pro tisk.....	57
6.2.2	Raport, laserování .....	58
<b>7</b>	<b>KOLEKCE</b> .....	<b>60</b>
7.1	BAREVNOST, MATERIÁLY .....	61
7.2	OPASKY .....	61
7.3	POPIS JEDNOTLIVÝCH MODELŮ .....	62
7.3.1	První model .....	63
7.3.2	Druhý model.....	65
7.3.3	Třetí model .....	67
7.3.4	Čtvrtý model.....	69
7.3.5	Pátý model.....	71
<b>III</b>	<b>PROJEKTOVÁ ČÁST</b> .....	<b>73</b>
<b>8</b>	<b>FOTODOKUMENTACE</b> .....	<b>74</b>
8.1	FOTOGRAFIE.....	74
	<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>86</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>87</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK</b> .....	<b>96</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>97</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>101</b>

## ÚVOD

Ve své bakalářské práci se zabývám pro mě velmi inspirativní a obdivuhodnou japonskou popkulturou se zaměřením k fenoménu anime a mangy a jejím působení na oděv samotný.

Toto téma jsem si vybrala z důvodu neustálého působení této popkultury na můj osobní život. Již v útlém věku se kolem mě objevovali populární japonské výdobytky, které mě provázejí prakticky do nynějška. Největším vlivem a stálicí pro mě zůstává velmi uznávaný tvůrce, jenž by dle mého názoru rozhodně neměl nikomu uniknout, a to Hayao Miyazaki, a především jeho celovečerní anime s názvem Mononoke Hime, které vzniklo v roce 1997 tedy v roce mého narození. Provází mě po celé dětství a zůstává se mnou dodnes. Proto jsem svou práci jsem směřovala především k tomuto filmu.

Jelikož tato popkultura nemusí být zcela řekněme „šálkem kávy“ každého jednotlivce, dovolila jsem si téma v teoretické části více rozebrat, neboť tyto výstupy je nutno vnímat v širších souvislostech a pochopit základní faktory které mají na tuto tvorbu vliv. Ačkoli z prvo počátku se tyto informace zdají jako náhodně, zcela nesystematicky slávané částechy, po hlubším ponoření se do tohoto ztřeštěného světa barev, her a neonů se pohled na výsledný celek vyjasňuje. Je nutno sesbírat a seskládat střípky všemožných dat, abychom správně pochopily vizi japonských tvůrců.

Cílem této části je tedy utřídit srozumitelnou cestičku vedoucí od základního formování japonské popkultury samotné, přes vznik a tvorbu mangy, anime, streetwearu a japonských subkultur, až po jejich vliv na módní domy.

Praktickou část věnuji reflexi a propojení díla Hayaa Miyazakiho, Princezny Mononoke a můj postoj, vnímání a pocit z daného příběhu přenesené do nového moderního pojetí, a to ať už v malbě, užití materiálu či střihu. Tedy do kolekce zrcadlím, jak vliv tradiční japonské kultury ve formě střihového provedení, vliv Miyazakiho díla ve formě inspirace a výzoru jednotlivých modelů, tak svůj osobní styl, který je zastoupen funkčnějším, sportovnějším stylem.



## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 JAPONSKO A JEHO POPKULTURA

Ačkoli se může zdát, že japonská popkultura neboli „populární kultura“ je novodobějším pojmem, pro samotné kořeny musíme sáhnout hlouběji do minulosti. Ať už se jedná o fenomén anime, mangy, či počítačových her, kapesních monster tzv. Pokémon nebo roztomilé kočky Hello Kitty, která dlouhou dobu vévodila celosvětovému trhu, tato popkultura jako celek může na mnoho lidí působit banálně, bizarně, infantilně, a dokonce až hloupě. Jako pouhá náhražka a nápodoba a nesmyslné propojení nám známých věcí bez hlubšího významu či smyslu, které se Japonci snažili pojmout po vzoru ostatních, hlavně tedy západních zemí, z jejichž kultur často čerpaly.

Ráda bych ale zmínila že zájem, vlivnost a fascinace touto zemí, tak jak tomu bývá snad u všeho, samozřejmě není pouze jednostrannou záležitostí. Jak uvádí Křivánková, Tesař a Veselý (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.7) v knize Planeta Nippon-Tak, jako jsou Evropané uchvázeni zemí manga postav a animovaných hrdinů, jenž provází každodenním životem nejen děti, ale i dospělé, jsou i naopak Japonci fascinováni kulturou Evropskou a Západní.

Pro správné vnímání těchto popkultur, ať už fenoménu manga, anime, hudby či čehokoli co Japonci samy tak milují, je třeba zmínit pár informací, které nám pomohou souvislosti a tento křiklavý mišmaš lépe uchopit mnoha věcem porozumět.

### 1.1 Důležité aspekty formování japonské popkultury

Je nutné zmínit, že Japonsko samotné bylo po dlouhou dobu pro většinu světa velkou neznámou, a to kvůli dobrovolné izolaci trvající bezmála 200 let. (Kelly, 2019) Jakožto ostrovní země vystavená neustálému nebezpečí přírodních katastrof, naučila své obyvatele chovat úctu k přírodě a přítomnému okamžiku. Možná i právě proto se chápání určitých, pro nás zcela banálních věcí u japonských a evropských obyvatel tolik liší. Například vnímání času jako takového.

U Japonců, jak píše Křivánková, Tesař a Veselý (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.11,12) je nejdůležitější přítomnost, daný okamžik, to, co se děje právě teď a stejným způsobem pojmají i dějiny. Vnímají je jako za sebou neustále jdoucí přítomné okamžiky, které jedinec samotný nemůže ovlivnit, ale musí si jich být vědom, neboť nese jejich následky. (Veselý 2014, s.11,12)

Podobně je to i co se týče informací, ať už historických či novodobých. Japonci jsou fascinováni daty, avšak nevnímají je v širších souvislostech. Jednotlivé útržky si nejsou schopni propojit v jednotný pohled na svět jako takový, a tak je toto neustálé hltání dat spíše forma závislosti, fetiše a uspokojení. (Veselý 2014, s.30)

Pojem otaku, jenž si později přiblížíme více, neboť hraje důležitou roli v oblasti zábavního průmyslu Japonska neboli fanoušci naprosto posedlý touto popkulturou, či jak píše Veselý „děti konzumního ráje“ (Veselý 2014, s.24) se pak kvůli neutuchající potřebě znát co nejvíce detailů nesmyslně předhánějí počtem zjištěných informací, které ve své podstatě netvoří nijak důležitý či jakkoli podstatný celek.

Jedním z nejdramatičtějších a nejpodstatnějších období moderních dějin Japonska, které ovlivnily celkový následný vývoj, byla poslední fáze 2. světové války, kdy byla spojenými státy americkými v roce 1945 svržena atomová bomba na Hirošimu a Nagasaki.

Tak rychlý ne-li raketový vzestup, jenž nastal po těchto tragických událostech, by určitě jen málokdo čekal. Během tří dekad se Japonsko díky svému bojovnému duchu, jenž nese v japonské společnosti dokonce i své vlastní označení „Ganbatte!“ neboli bojuj, makej, pracuj až do konce sil, kdy se nikdy nejedná pouze o individualitu, ale o společnost jako celek prakticky povstalo z popela a svou houževnatostí se prodralo do popředí světových ekonomických velmocí. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.19)

Dá se říct že, „Duch ganbari tvoří páteř ideologie, na níž stojí moderní japonská společnost od éry Meidži.“ (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.19)

Je také velmi hojně využíván právě v Japonské popkultuře ať už se jedná o mangu, anime tvorbu, či různé billboardy a ukazatele, jenž neúnavně provází japonského obyvatele na každém kroku. Zároveň byl i používán velmi často během války jako propagandistický materiál, válečné heslo. V Japonsku vévodí tato ideologie prakticky dodnes. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.19)

K cestě na pochopení japonské popkultury jsou velmi podstatné složky, jenž tvoří každou kulturu, tradice. Japonsko je zemí s velmi bohatou sbírkou těchto kulturních akcí a zvyků. Nelze však říci, které z nich jsou původem Japonsku vlastní a které jsou pouze přejaté. Japonci se totiž nevyznačují úplně originálním pojetím dané věci. Jejich genialita vychází z toho, že jsou schopni cokoli uchopit, vložit do toho kus japonského ducha a dovést danou věc až k naprosté dokonalosti. Neustále přijímají nové vlivy, adaptují je, přetváří k obrazu svému. To platí prakticky u všeho.

Jak je trefně zmíněno v knize Planeta Nippon – postavy ze studií jako je například Ghibli žijí a pohybují se a obývají prostředí, které je výsledkem prolínání částí kultur celého světa. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.7)

Jenou z bezmála nejdůležitějších věcí, je také již zmíněná jakási fascinace řekněme obrazem. U nás se toto pojetí značně liší. Zatímco my se soustředíme hlavně na text, který je obrazem ve většině případů pouze doplněn, Japonci zakládají svou komunikaci či projevy hlavně na obrazech někdy doplněnými o texty.

Tedy „vizuální složka není textu podřízena, ale je mu zcela rovnocenná, a v některých případech obraz dokonce text nejen doplňuje, ale přímo nahrazuje.“ (Veselý 2014, s.18)

Díky obrazům lépe vstřebávají informace což může být zřejmě i následek zvyku používání přejatých obrázkových písem.

Proto je v Japonsku velký počet billboardu, ukazatelů, plakátů, potisků, infografiky, jenž je všemožně formují, nabádají a popostrkují. Tito lidé jim přikládají velký význam a nechávají se skoro bez rozmyslů strhnout prakticky k čemukoli od koupi nejrůznějších, ne-li zbytečných produktů, až po nezapomenutelné šílené zážitky.

Zajímavým faktem, který lze dobře znát a jenž se promítá v podstatě do každé možné části je to, že Japonci kladou velký důraz na detail samotný, a to i na úkor toho že ve finální verzi na vás nepůsobí daná věc dobře jako celek. Tzn. velmi rádi užívají všemožného míchaní a mixování drobnějších prvků jenž samostatně sice smysl dávají, ale ve výsledném celku působí spíše jako znět naprosto nesystematicky nahozených prvků, ať už se jedná o hudbu, televizní obrazy, jídlo, oděvy nebo ve své podstatě cokoli, kde lze tuto techniku použít. (Zenbu,2013)

Všechny tyto faktory mají vliv na samotnou japonskou tvorbu ve všech jejích odvětvích. Ať už na vás tato popkultura působí sebevíc zmateně, bezvýznamně či ztřeštěně, věřte, že po hlubším uvážení a pochopení těchto faktů vám dojde ne jeden drobný, ač nahodile působící promyšlený detail.

V současné době je japonská popkultura rozšířena po celém světě. U nás sice zatím nemá tak velké zastoupení jako například u některých našich sousedů, avšak počet fanoušků stále narůstá.

## 1.2 rozdělení japonské popkultury

Japonská popkultura nebo popkultura jako taková, je velmi obsáhlým pojmem a lze o něm hovořit velmi dlouho. Obklopuje nás prakticky každý den, na každém kroku a pokrývá pojmy jako komiks, videohry, televizní seriály ale i hudbu. Pojmy, jenž nás baví, ovlivňují a možná dokonce i částečně formují. Konkrétně ta japonská je velmi různorodá, rozvrstvená, složitá a rozhodně hodně rozšířená, až dá se říci invazivní, i když si svou oblibu musela tvrdě vybojovat.

Nebylo tomu tak vždy že pojem otaku byl brán jako již dnes pozitivně a manga komiksem pro každého s například neomezenými možnostmi co se obsahové stránky týče.

Díky velké celosvětové základně obsedantních fanoušků, kteří po většině určují její směr a tvoří hlavní složku spotřebitelů, neustále napomáhají jejímu budování tato popkultura může stále růst ve všech jejích odvětvích. (Hirotaka, 2012)

Charaktery japonské popkultury v podstatě vládnu tamějšímu vesmíru.

Pro vymezení jsem zvolila dva základní leč důležité pojmy, které jsou podstatné hlavně pro šíření a vliv této kultury na zbytek světa.

### 1.2.1 Otaku

Otaku je pojmem, který nebyl vždy vnímán v dobrém světle.

Poprvé byl použit v roce 1983 esejistou Akio Nakamorim v jednom z amatérských časopisů. V tomto sloupku popsal a zadefinoval tehdejší čtenáře komiksové pornografie, kteří se pravidelně setkávali na jeho slovy „bájném conu Komiketto“. (Veselý 2014, s.29)

V podstatě se jeho definice, či popis těchto fandů dá porovnat s našim pojetím takzvaných nerdů, počítačových maniaků či geeků. Obvykle se totiž jedná o komunitu fanoušků s enormní fascinací k dané části popkultury s velmi mizivými sociálním působením, schopnostmi, zájmem o okolí a neutuchající potřebou žít se v běžném životě naprosto nevyužitelnými ne-li zbytečnými daty a informacemi.

Otaku komunity mají mnohá dělení ať už dle žánru či znalostí. Své základy mají v generaci vyrůstající na prvních počítačích a videohrách, a jakkoli fádne a nepodstatně tato sorta lidí působí, ve svém jádru jsou tito tzv. nerdi pohonem pro zábavní průmysl Japonska.



V 70. letech byl zaznamenán obrovský rozkvět, co se této kultury týče, v pol. 70. let pak vznikl dokonce jeden z prvních časopisů vytvořený přímo pro onu komunitu. (Veselý 2014, s.29)

Na konci 80. let se stal negativním označením a tito japonští geeci byli vnímání spíše jako společenská spodina, odpad a počátkem let 90 se kvůli ukončení ekonomického vzestupu, kvůli kterému byli obvinováni hlavně členové komunity, jelikož jsou považováni za neproduktivní, většinou se totiž nejednalo o nijak zvláště pracující lidi vzhledem k jejich zálibě vysedávat u mangy či počítačových her, nic nezměnilo. (Veselý 2014, s.30)

Vzestup komunity otaku se pak přičítá hlavně exportu veškeré pop kultury a proslavení hlavně produkcí videoher a vzrůstající oblíba roztomilých animovaných postaviček na jehož základě byl vytvořen projekt takzvaný Cool Japan.

### 1.2.2 Cool Japan

Cool Japan je projektem vzniklým kolem roku 2012 s cílem orientovaným na export kulturních hodnot, jejich světovému rozšíření, za účelem hospodářského růstu, ale hlavně podpoře, propagaci a rozvoji tamního kulturně orientovaného kreativního průmyslového odvětví. (Nakane, Otsuji a S. Armour, ,2015 s.24)

Projekt byl vytvořen kvůli tehdejšímu ztížení tamní ekonomické situace, kdy lidé neutráceli tolik peněz kolik by měli, a tím pádem bylo potřeba nalákat svět nejen na dosavadní produktový vývoz z Japonska, ale i na jejich způsob života, styl oblékání či celkově obsahu knižního, televizního a hudebního.

Obrázek 1 – Logo projektu Cool Japan  
(Cabinet Office)



## 2 OD ČTYŘ OBRÁZKŮ K ANIMOVANÉ TVORBĚ

V počátcích tohoto typu popkultury neexistovalo anime či manga jako taková, ani se nepyšnilo svým postavením, jak je tomu dnes.

Poprvé se Japonci s vůbec prvotním náznakem moderních komiksových obrázků setkávají po ukončení izolace. Jejich největším strašákem bylo v té době bezmyšlenkovité připojení k ostatním Asijským regionům, a proto započala okamžitá modernizace japonské společnosti. Do země se dostali nejen turisté, obchodníci ale i významní autoři, kteří zde měli samozřejmě možnost založit různé základny pro časopisy, magazíny, produkční společnosti. Ty se následně staly základními kameny pro tvorbu japonského komiksu a pohyblivých obrázků jakožto opravdu silné, řekněme tažné části moderní popkultury, jež v Japonsku třímá výhradní postavení dodnes. (Veselý 2014, s.44, 45)

### 2.1 První „komické obrázky“

Vůbec prvním náznakem počátku novodobější japonské mangy se příběhy začali objevovat jako nám známe řekněme sekvence navazujících obrázků v různých magazínech, novinových denících a časopisech formované jako krátký doplňující obsah pro pobavení, odlehčení k hlavním nosným článkům a příběhům. Většinou se jednalo o pod sebou jdoucích 4-6 boxů s originálním názvem „Yonkoma“. Krátké příběhy byly většinou humorné tematiky, odtud pak název Manga, v překladu komické obrázky. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.16)

Byly vytvářeny hlavně v poválečném období, aby lidi motivovali, pobavili, odlehčily tak tíživou situaci zábavně pojatými problémy každodenního života.

Postupem času byly tyto banální, avšak humorné čtverečky doplněny po vzoru prvních západních komiksů o textové okénka. Zajímavostí je že tento předchůdce nynějších komiksů byl ve svých začátcích určen pouze pro dospělé, a ne mládeži, jak jistě mnoho z vás napadlo. Dětem se zpřístupnil v podstatě v rozmezí let 1912–89 kdy se infiltrovala do tehdejších chlapeckých a dívčích časopisů. (Veselý 2014, s.45, 46)

Ani těžké období, militaristický režim, cenzura, zákazy a nedostatek papíru mangu díky jejím fanouškům nezastavily, vycházela ať už v omezených počtech, na recyklovaném papíru, půjčovala se nebo vkládala na dřevěné desky.

Manga je pro Japonce velmi důležitá. V dnešní době v celkovém pojetí tvoří až čtvrtinu knižního trhu, a asi 38 % ze všech papírových tiskovin, prodává se po milionech kusů prakticky po celém světě ve všech možných obchodech, stáncích a knihkupectvích. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.10,11,12)

Zatímco u nás by se jedinec minimálně pozastavil nad dospělým člověkem, jenž horlivě listuje stránkami nově vyšlého dílu mangy ne-li rovnou odsoudil jej za tak povrchní formu zábavy, v Japonsku je to běžnou věcí. Nejen že manga je součástí každodenních životů ale je také médiem, které lidi ovlivňuje, v některých případech až přespříliš. Lidé všeho věku a postavení horlivě listují příběhy nyní již neomezenými žánrově, postavově, obsahově. Ať už jste tichá studentka střední školy či úřední pracovník, jenž vkládá do práce veškerou svou sílu a nasazení, dělník či sportovec, najdete si v příbězích přesný odraz svého já, které vás skrze stránky těchto časopisů neustále motivuje a nabádá dělat více, přemýšlet a být lepším nejen pro samu sebe ale hlavně pro společnost. Tady lze dodat snad jen jedno- Ganbatte!

Obrázek 2 – příklad příběhu „Yonkoma“

(Sugimoto, 2009, s.245)



## 2.2 Rozdíl mezi mangou a komiksem

První japonský komiks jako takový vznikl v roce 1902 spojením komiksu západního a vložením typických japonských prvků, tedy samozřejmě vzory přejaté spolu s mixováním jako nápodoba americké zábavy. (Veselý 2014, s.45)

Ačkoli pro mnoho lidí jde prakticky o tu samou věc s jediným odlišujícím bodem a to lokací, odkud tyto výtisky pocházejí nebo stylem kresby, není tomu úplně tak.

Zatímco typický komiks amerického typu si potrpí na muže/ženy, kteří jsou čirou náhodou či z nějakého důvodu obdařeni určitou super schopností, jako třeba čtením myšlenek, neviditelností, nadlidskou silou a v podstatě točí své příběhy kolem potírání zločinů a zachraňování nevinných jedinců většinou s absolutním nezájmem o jakýkoli duševní vývoj, japonský komiks sleduje růst svých hrdinů. A to nehovořím pouze o růstu fyzickém, který není zase až tak znát. Většinou se totiž nejedná o již zcela vyspělou osobnost. Postava se postupně vyvíjí, řeší mnoho banálních i důležitých věcí, překonává nejrůznější obtíže, tvrdě dře ať už v oblasti kariéry, zlepšení fyzické zdatnosti a získává větší rozhled a stává se tak znalejším, lepším člověkem tak jako v reálném životě. To je typické pro japonské autory a jejich tvorbu. Samozřejmě opět musím zmínit, že tato vlastnost souvisí a koresponduje s japonskou společností, jenž je neustále motivována a nabádána k lepším osobním výkonům ve prospěch společnosti. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.13, 14)

Důležitý je samozřejmě i typ a charakteristický vzhled postav v souvislosti k zmíněnému stylu kresby. Tvůrci si hodně zakládají na znázornění emocí, proto nadsázka u zobrazování manga očí a častá hra s výrazovými prvky nejen v obličejí. Někdy až přestřelené zobrazení vzteku, kdy se postava prakticky stává neřízenou atomovou střelou, vybuchující sopkou, či výraz smutky, jež je zobrazen jako by postava snad měla vyplakat během neuvěřitelně krátkého úseku jedno z moří. To samozřejmě platí jak pro mangu, tak pro anime.

Dalším bodem je délka. Zatímco dějový spád komiksu je většinou velmi rychlý, odehrávající se maximálně během pár vydání, manga vyprávění se hodně protahuje, a to až do několika sérií a mezi největší rozdíly vůbec pak patří způsob čtení, který je opakem americkému vzoru. Manga se čte z pravidla zprava doleva a co se barevnosti týče většinou své obrázky drží v černobílé. (Smart Art, 2017)

Samozřejmě rozdílů je mnohem více od velikosti tištěné formy po typ papíru, avšak pro přehled nám tyto informace rozhodně postačí.

Obrázek 3 – japonská manga série  
Dragon Ball  
(Widewalls,2016)



Obrázek 3 – americký komiks  
Iron Man  
(Fandom)



Obrázek 5 – japonská manga serie  
Astro Boy  
(Widewalls,2016)



### 2.3 Anime tvorba

Anime nebo animace, v Japonsku chápána jako všeobecný pojem, se ze začátku využívala spíše k válečné propagandě a šlo především o velmi krátké útržky. Například první animované dílo vzniklo již v roce 1907. Šlo o pouze o zhruba tři sekundové video. (Shashin,2013)

Kolem roku 1917 vzniklo dokonce hned několik kratších animovaných filmů o délce zhruba pěti minut. V té době byla velkým problémem druhá světová válka a kvůli bombardování a devastování se Japonsko potýkalo s nedostatky ať už mluvíme o chybějících prostorách či finanční stránce. Anime se však ujalo a stalo se fascinací pro mnoho tvůrců mangy.

Původní příběhy nevznikali tak jak je známe, ale kreslili se na tabulky křídou, byly černobílé a vyprávěly banální příběhy samurajů c té nejzákladnější podobě. (Cooper)



V roce 1985 se dokonce objevuje první barevná tvorba, ale co se zahraničních produkčních studií týče, Japonsko prozatím bezprostředně válcovale.

Pro srovnání, v té době mělo například konkurenční studio Disney na kontě mnoho celovečerních filmů počínaje Sněhurkou, která vznikla jako prvotina této dílny, a to v roce 1937. (A Japonsko!,2016)

První anime studio vzniklo již v roce 1921, avšak nepřežilo příliš dlouho kvůli zemětřesení, a právě finanční náročnosti. (Cooper)

Obrázek 4 – první animace bez podstaty  
z dílny Toei animations

(Stepheson, 2019)



Obrázek 5 – první barevné celovečerní  
anime: The tale of the white Serpent

(Stepheson, 2019)



Vůbec první moderní animační společnost tak jak je známe položila základy v roce 1948. Anime je samozřejmě spjato s mangou, ať už příběhem či pouze vizuální formou a mnoho anime je samozřejmě jejich adaptací, ač mnohdy zkrácenou, či přetransformovanou pro určitý typ diváka tak, aby vyhovovala. (Yegulalp, 2019)

Je to velmi intelektuální umělecká forma zábavy, promítá se do něj vliv tradičního, historického jádra, jako divadla kabuki ale i moderny.

Pokud chceme anime porovnávat s tvorbou studií jako je například Disney, není to zcela možné, jelikož anime zahrnuje témata a žánry podobné či stejné k těm filmovým, spíše realistické, na rozdíl od idylického a kouzelného pojetí světa Disneyho hrdinů.

Autoři mají možnost vtisknout tvorbě své vlastní citění, zkušenosti a znalosti, proto se často objevují motivy postapokaliptické z důvodu hrůzy z bombardování, či technologické cyberpunk nebo mecha typy, které reflektují velký, rychlý a mnohdy určitě i děsivý technologický vzestup společnosti na úkor přírody samotné.

Citové zabarvení strachu, bezmoci a síly technologie u Disneyho rozhodně nenajdete. I když některými technikami používanými při tvorbě anime se studio inspirovalo.

Dalším typem je i časté zastoupení ženského postavení. Dříve měla žena vždy své upozaděné místo, ale s postupem času se její role mění, její postavení má možnost růstu. Často tak tyto zobrazení symbolizují změny, které v moderní společnosti jako takové nastávají. Anime je nedílnou součástí kulturního světa Japonska, tvoří velké zastoupení produkce japonských studií. Ač bylo dlouho skryto ve stínu tamní filmografie, která naopak časem upadá, zhruba od 80. let scéně vévodí a získává si velkou fanouškovskou základnu po celém světě. (Napier, 2001, s.76)

Svou oblibu získalo po vysílání v podstatě prvního vycházejícího anime seriálu v roce 1963, a tím byl Astro Boy, což je americký název série. Astro Boy byl původně vysílán černobíle. Šlo o první vývoz anime příběhu do Spojených států. (A Japonsko!,2016)

Za anime tvorbou stojí mnoho velmi výrazných studií a autorů, ať už hovoříme o studiu 4°, GHIBLI, TOEI animation, GAINAX či Production IG, které se podílely na tvorbě mnoha děl, jež ovlivnili nejen Japonskou scénu. Kolem 80. let anime získalo vzhled, jaký známe dnes. Velký vzestup zažilo hlavně na konci 90. let s příchodem internetu a DVD platformy. A navzdory problémům s pirátstvím, ekonomických krizí a všemožných překážek je anime stále velmi populární. (Yegulalp, 2019)

## 2.4 Hayao Miyazaki

Nejdůležitějším autorem v oblasti anime je velmi známý Hayao Miyazaki. Tento japonský režisér se narodil roku 1941 v japonském Tokiu. Po ukončení studií v roce 1963 nastoupil do dílny tehdejšího největšího producenta těchto filmů, Toei Animation, kde působil jako začínající animátor. (artnet)

Miyazaki je známý díky svému zpracování, kouzelným příběhům a atmosféře a využití kresby při animaci. 70% díla stále vzniká ruční kresbou bez použití počítačů, to dotváří jedinečnou a nenahraditelnou harmonickou atmosféru.

Jeho otec působil jako ředitel u výroby stíhacích letadel zvaných „ZERO“. Odtud také pochází Miyazakiho fascinace létáním a znalost těchto strojů, kterou často využívá při své tvorbě. Prakticky ve všech jeho filmech se objevuje létání. Například v příběhu Kiki s delivery service, o dívce létající na koštěti nebo The wind rises, kde ukazuje své znalosti, co se stavby těchto strojů týče. (Ray)

Mezi jedinečné ztvárnění například patří i využití zvuků, pozadí, ruchu. Miyazaki se věnuje naprosto všemu. Ve filmech s originálním zněním můžeme zachytit zvuky v pozadí ať už se jedná o střelné zbraně, kvílení větru či ruch ulic. Všechny postavy jsou prokresleny a mají svůj charakter a ducha.

Na straně druhé tady stojí Disney, který velmi rád využívá hudbu, kterou dá se říci pouze látá všechny volná místa svých filmů. Miyazaki pomocí doprovodného hlasu přírody či řinčení zbraní a strojů a všemožných běžných zvuků dotváří atmosféru, texturu, staví svět. Hudba se neobjevuje tak často, proto její přítomnost tvoří nezapomenutelnou chvíli. Každý jeho film začíná originálním autentickým zvukovým doprovodem.

Dalším typickým bodem je využití jeho osobitých prvků, například silných žen. Ženy tvoří hlavní část jeho postav. Zobrazuje své hrdinky jako silné, vytrvalé, průbojné a mocné ať už z politického hlediska, či oplývající kouzelnou silou. Většinou jsou to dívky jen krok od dospělosti a nejsou jen dobré či zlé. Mají obě tyto strany, vlastnosti. (Kotzathanasis, 2017)

Ve filmech taky často zobrazuje věrné společníky jako Yakula z filmu Princezna Mononoke či bezpáteřníka z filmu Cesta do fantazie a moudré postarší osoby které hrdinům ulehčují jejich cestu.

Často a rád využívá pohledu na vztah člověka s přírodou. Souznění jako ve filmu Můj soused Totoro, či boje člověka a technologie versus přírodní síly. Ukazuje, jak je příroda mocná a snaží se o jakési souznění a vzájemné fungování člověka a přírody navzdory technologickému pokroku s nímž se příliš neztotožňuje. Ve filmech je hojný výskyt malebných pohledů na krajinu a scenerie ve kterých si autor opravdu libuje. (Cavallaro, 2006)

Většinou se v příběhu vyskytují kletby sužující jedny z hlavních hrdinů, a zastoupení romantiky ačkoli filmy nekončí jako pohádky polibky a šťastným shledáním zamilovaných párů jako u většiny autorů.

Také poměrně hodně využívá různá kouzelná stvoření jako draky, různé obludky, bohy a bůžky po vzoru japonské mytologie.

Miyazaki věří v nápravu, znovuzrození a přiklání se k pacifismu navzdory jeho zobrazování poněkud krutých scén. Spíše odkazuje na jejich marnost a zbytečnost a nabádá k učení souznění a rovnocennosti.

Obrázek 7 – ilustrace: Můj soused Totoro  
(artnet)

Obrázek 6 – ukázka tvorby k filmu Princezna Mononoke  
(artnet)



### 2.4.1 Studio GHIBLI

Založení studia samotného předcházela spolupráce na filmu „Naushika z větrného údolí“ z roku 1984, díky které se autoři Hayao Miyazaki a Isao Takahata rozhodli dále spolupracovat a založit tak v Tokiu spolu s producentem Suzuki Toshio roku 1985 studio GHIBLI. Většina výplodů tohoto studia pochází právě z rukou samotného Miyazakiho. (Bauer)

Když se poprvé film v originálním znění Nausicaa from the Valley of the Wind dostal do světa, pro Západní země byl sestříhán tak, aby vyhovoval a lahodil oku tamních diváků. To však narušilo děj a z tohoto důvodu odmítl Miyazaki své filmy pouštět dále do světa až do roku 1996. V tomto roce byla podepsána dohoda s Disney o distribuci filmů bez stříhových úprav. Disney tedy pozměnilo filmy pouze v dabingu a přidáním zvukových stop co se hudby týče a zásahy do zkracování dějové linie si již nesmí dovolit. (Bauer)

Studio je charakteristické svým smyslem pro detail, propracováním každé scény natolik, že pro diváka působí realisticky. Fantastické i realistické části jsou dohromady spojeny v dokonale harmonický celek. Často vkládají projekce svých vlastních zkušeností, zážitků a různá fakta. Opakuje se zobrazení války, válečného prostředí, zbraní.

V roce 1988 spatřili světlo světa filmy jako Hrob světlušek od Takahaty či film Můj soused Totoro od Miyazakiho. Následovaly trháky jako doručovací služba slečny Kiki či Porco Roso. V roce 1997 přinesla úspěch Miyazakeho Princezna Mononoke. Obrovským trhákem byla také Cesta do fantazie, která se pyšní nejvyšším oceněním. (Ray)

Obrázek 8 – logo studia GHIBLI

(Fandom)





### 3 VLIV ANIME A MANGY NA MÓDU

Vliv japonské kultury tradiční či novodobé, populární je silný. Ať už se jedná o velmi známé návrháře, jenž rozhodně nešlo přehlédnout jak v době jejich začátku, tak ani nyní, západní návrháře ovlivněné právě touto ostrovní zemí a její rozmanitou kulturou, japonský streetwear, který vás uhrane, jelikož boří všechny naše představy o striktním odívání asijského obyvatelstva, či čím dál tím rozšířenějšího, nyní již globálního fenoménu Cosplay oděvů.

Japonská móda prošla obrovským vývojem, už dávno se nejedná o zemi, která zaujme pouze vývozem drahých látek, samurajským brněním, hedvábím či tradičním kimonem. Znamé značky i módní domy našli mnoho inspirace v odívání původním, ale i největších fenoménech dnešní mladistvé generace mangy a anime jakou tvoří Naruto, serie Ghost in the shell či dívčí záchránkyně Sailor Moon.

Důležitým okamžikem pro rozšíření japonské mody mladých, jejich subkultur do světa, bylo v roce 2009 dosazení kulturních velvyslanců nebo spíše velvyslankyň, takzvaných „velvyslankyň roztomilosti“ do popředí japonského exportu v programu „Cool Japan“ o kterém jsem již hovořila. Šlo převážně o využití tehdejších pop ikon k promování módních stylů jako jsou například lolita, dívka z čtvrti Harajuku a podobně. Každá z těchto tří ikon reprezentuje a propaguje určitý styl odívání. (Trends in Japan,2017)

Dívky byly vybrány poté, co byl uskutečněn jakýsi průzkum, jenž vedl ke zjištění že zájem o japonskou popkulturu a zejména oblékání dle předlohy anime neustále vzrůstá. Úkolem dívek proto bylo přiblížit lidem odívání po vzorech japonských popkultur prostřednictvím přednášek a jiných kulturních akcí. (MOFA, 2009)

Dosazování podobných roztomilých propagátorů japonské kultury bylo běžné, prvním anime velvyslanec byl vytvořen již o rok dříve, tedy roku 2008. Koneckonců, kdo lépe zpropaguje japonský streetwear, nežli její mladé výrazné, a roztomilé nositelky. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.206)

#### 3.1 Streetwear

V japonském streetwearu, tak jako prakticky ve všem můžeme najít opět určitou fúzi západních vlivů a japonské duše. Móda streetwearu se zde samozřejmě jen tak náhodou ne-

zjevila. Pro mnoho z nás je tato země zemí, která si velmi potrpí na různá pravidla, kodexy, a to zejména v oblasti chování či odívání.

Lze říci že ve 40. letech je stále běžné nošení kimon a od zhruba 80. let se scéna proměňuje díky vlivům hip hopu, baggy kalhotům, džínovin a časopisům, které do země přináší zcela nové pojetí módy a to streetwearu. (Knofi, 2019)

Hlavním mezníkem a začátkem příchodu módnějšího odívání, je konec druhé světové války, tedy již zmíněná 40. léta, kdy ženy mohli odhodit nutné pracovní oděvy. Šlo například o Pantalony s názvem monpe, které nahradily dlouhé sukně na americký styl.

Určitý vliv měla i móda skrze Christiana Diora, který se objevil se svými siluetami a new look v roce 1947 v Paříži a jeho styl se prodral až k Japonsku. V 50. letech se zase stal hlavním inspiračním zdrojem film, hlavně z toho důvodu že cestování zatím stále nebylo možné, a tak skrze plátna přicházely nové impulzy tehdejšího moderního odívání, co se objevilo na plátně, to bylo náhle „in“. Léta 60. přivedla odklon od „Haute couture“ k levnějšímu a dostupnějšímu ready-to-wear a v roce 1967 navštívila Japonsko světoznámá Twiggy, a i ve formálním dá se říct úzkoprsé zemi vzbudila hlad po novém trendu minisukni. 70. léta tedy byla dost zásadní v postoji mladých vůči tradičním hodnotám starších generací a v letech 80. tedy vévodí mládí a změna. Důležitý v té době by také branding, značky, ale abychom nezapomněli velké chvále se těšili i přední japonští módní velikáni viz. Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto apod., jenž tvořili oděvy v opozici s trendy dosavadními. V druhé polovině začal byl velmi populární styl mladých teenagerů, nakupující své skvostné originální kousky v buticích a sekáčích japonských čtvrtí jako Harajuku. (Hays, 2009)

Dá se říci že, streetwearová móda jako taková začala jako reakce studentů na protiválečné, protijaderné hnutí ve Vietnamu z roku 1968 a postavila se proti tradičním hodnotám starší generace i co se odívání týče. Tím odstartovaly vlnu zakládání nejrůznějších skupin, stylů odívání a těchto projevů, které se rebelsky a neúprosně draly do popředí. (Bruculieri, 2019)

Děti japonských ulic jakoužto různé subkultury typu otaku apod. jsou jedinečné tím, že ve své podstatě přetváří modely známých designérů ve své vlastní vize, svůj způsob bytí a stávají se díky svému kreativnímu duchu a originalitě populární.

Obrázek 11 – ukázka japonského streetwear 1. Obrázek 12 – ukázka japonského streetwear 2.

(Tokiofashion.com,2019)

(Tokiofashion.com,2020)



Mekky japonské – Tokijské módy jako čtvrti Harajuku, Shibuya a Shinjuku jsou plny butiků, obchůdku, kaváren a tyto životem sálající ulice jsou přirozeně se vyskytujícími módními moly pro všechny.

V roce 1997, kdy se streetwear těšil obrovské popularitě, se zrodil nový styl. Vyvolaly jej dívky vystupující z řad černě oděných oveček následujících momentální trend Commes de Garçon vykračující si po ulicích se zářivě barevnými odstíny vlasů, mixem stylů, který nediktoval žádný z momentálních velikánů nespočtem doplňků, sponek, kabelek a osobitým kouzlem. To vyvolalo obrovskou vlnu nových subkultur a zájemců o tyto styly, jež se začali soustřeďovat kolem ulice Harajuku. (Brain, 2017)

Jak je stále opakováno, Japonci fungují spíše jako uskupení ne jako jednotlivci. Celkové vnímání je samozřejmě lepší u většin než u individuálních osob, a to platí i o stylu odívání. Může se zdát, že se jedná o homogenní společnost soustřeďovanou kolem černých sáček a bílých košil bez sebemenší potřeby cokoli řekněme nadbytečného, nad rámec základních

potřeb působícího vyjadřovat. Proto je tento způsob odívání, jenž nebyl brán z počátku až tak pozitivně jelikož se objevoval spíše jako rebelie jednotlivců vůči tradicím, tak zvláštní a jedinečný. Neprosí se o schválení skupinou, získal si své postavení i navzdory překážkám, ukazuje krásu sebevyjádření a unikátnosti, kterou v těchto ulicích rozhodně nemáte šanci přehlédnout. (Lyttle, 2012, str.9)

### 3.2 Harajuku

Styl harajuku je styl, vzniklý ve stejnojmenné čtvrti v Japonském Tokiu. Tato čtvrť ožila zhruba v období 70.let kdy se do ulic vlil život díky novým obchůdkům, módním butikům nejrůznějších lokálních značek a čtvrť se tak v 90. letech stala jakýmsi centrem nového vzhledu teenagerů, kteří nejen že módu ve velkém propagovali ale také ji udávali tzn. obchody jako-by se řídili tím, co ulice „řekla“. (Brain, 2017)

Harajuku patřila mezi tzv. Hokousha Tengoku což se dá přeložit jako „pěší ráj“, kde byl omezený provoz pro dopravní prostředky. (Baker, 2017)

Hlavní ulice se proměnila v obrovské módní molo, kam se sjížděli nejrůznější typy lidí, aby vyjádřili svůj postoj pomocí svých oděvů, založených z velké části na kombinování a takzvaně “DIY“ neboli Do it yourself výrobě oděvů. Jde o svět chaosu a mixu subkultur, který krade naši pozornost v tom nejlepším slova smyslu.

Velmi známou ulicí je například i Takeshita, kde můžete potkat nespočet obchůdků všeho druhu, kaváren s uniformami a doprovodnými show, tématicky oblečenými hosteskami což je v Japonsku více než běžné. Tato událost byla průlomem, jelikož do té doby se odívání točila hlavně kolem Commes des Garcon a ve své podstatě monotónního odívání do převážně černé. Velkou inspirací v tomto směru byla Vivienne Westwood s jejím kombinováním a stylem přetváření starších oděvů. (Brain, 2017)

V polovině let 90. v oblasti kolem Harajuku zrodily průkopnické velmi populární japonské streetwearové značky Undercover a The Bathing Ape a přinesly celosvětově proslulý styl, tamně zvaný „Ura-Harajuku-Kei“ dle oblasti kde se zrodil. Ten si okamžitě získal širokou základnu fanoušků a své výsadní postavení si udržel dodnes. (Brain, 2017)

Jedním z bodů, který uvedl tuto módu do světového povědomí a měl za následek zakládání originálních Harajuku značek, byla mimo jiné i podpora umělců, jako například klip zpěvačky Gwen Steffani s názvem Hrajuku Girls, jenž katapultoval tuto módu mezi lidi. (Gwen, 2017)

Harajuku zahrnuje mnoho stylů od sweet lolity po cosplay, jenž později okrajově rozeberu, abychom získali alespoň základní povědomí o komunitě, jenž ovládala ulice v dnešní době nejen japonských měst.

Obrázek 13 – Ulice Takeshita – srdce Harajuku

(Dunkley, 2012)



Z důvodu obnovení provozu v této čtvrti počet volně se proměňujících teenagerů značně klesl, což vedlo například k pádu některých streetstyle časopisů, které zde získávali své fotografie. Není to však pouze o tomto. Obrovské, hlavně levné řetězce, převzali vládu nad tímto originálním a nápaditým stylem. Lidé si raději hromadně kupovali trendy dostupné oblečení ve značkách jako jsou Forever 21, nežli investovat svůj čas k vymýšlení nových originálních děl, tím styl Harajuku ulic hodně utrpěl. (Brain, 2017)



### 3.2.1 Kawaii

Kawaii je velmi oblíbeným a hojně se vyskytujícím pojmem. Může znamenat „roztomilý“ a v této zemi se prakticky jedná o posedlost, obsesi, a to nejen v označení rozkošného oděvu.

Důvodem zavedení tohoto stylu také bylo, že japonské ženy se domnívaly, že se krásou nemohou rovnat ženám evropským, a tak zavedly tento „roztomilý“ dívčí až snad dětinský styl kterým si tento nedostatek kompenzovaly. (Křivánková, Tesař a Veselý 2017, s.212)

V rámci oděvu se hojně se vyskytuje zhruba od 60. let, rozmach pak zažil kolem let 70. a využívá velké zdobnosti, extravagance ať už při nošení umělých křídel, oušek, rolniček či barevných kožešin a peří nebo tendence dekorovat prakticky vše od mobilu po kabelky hlavními postavičkami tohoto proudu jako například Hello Kitty, Minnie Mouse, Sailor moon a podobných maskotů. (Jojo, 2019)

Doplňky a oděvy inspirované anime, mangou, volánky jako u stylů Lolita, krajky, punčochy, nadkolenky, sponky, zvířecí batůžky to vše je součástí všudypřítomného, invazivního „kawaii stylu“.

Obrázek 14 – ukázka kawaii 1.

(Tokiofashion.com,2020)

Obrázek 15 – ukázka kawaii 2.

(Tokiofashion.com,2020)

Obrázek 16 – ukázka kawaii 3.

(Tokiofashion.com,2020)



### 3.2.2 Decora

Styl vznikl zhruba na konci 90. let a největšímu rozvoji se těšil v letech 2000. Jde o hravý, dětský styl.

Decora se odlišuje tím, že si zakládá na obrovském množství doplňků inspirovaných sférou komiksovou, seriálovou či pohádkou hlavně 80. let, kdy silueta a oděv sám není příliš důležitý. (Japaninfo,2017)

Užívá se velmi jasných barev, neonových a míchání, kombinování. Často se vyskytují trička s potiskem známých hrdinů jako šmoulové či pokémon, tutu sukně, oversize mikiny, punčošky a veškeré infantilní dekory. Oděvy hodně vrství.

Nejdůležitějším prvkem jsou pávě doplňky, spony, plyšáci, náramky, klipy na vlasy, plastickými korálky, nálepky, třpytky, které v originálním stylu pokrývají skoro troufám si říci 97% postavy.

Tak jako prakticky každý styl, má několik podskupin. Jedná se třeba o skupiny Casual Decora, Dark Decora nebo Decora lolita. (Japaninfo,2017)

Obrázek 17 – ukázka Decora 1.  
(Tokiofashion.com,2020)

Obrázek 18- Decora 2.  
(Tokiofashion.com,2019)

Obrázek 19 – decora 3.  
(Tokiofashion.com,2019)





### 3.2.3 Lolita

Lolita je stylem jenž má své počátky asi v 70. letech a populární se stala zhruba v polovině let 90. Předchází jí tzv. Doll style který byl populární v letech 80. Je inspirována viktoriánskými panenkami a módou francouzského rokoka, ale samozřejmě se etablovala do mnoha podstylů a druhů viz. Punk lolita, Goth Lolita, Sweet lolita Gotická lolita. Popularizovali je taky značky jako Milk, či Pink house. (VirtualJapan, 2008)

Trend rozšířil film Kamikaze Girls z roku 2004 založený na románu, ve kterém je tento styl odívání propagován. (An Nguyen, 2017)

Dle mého názoru jde mezi mládeží o jeden z nejrozšířenějších stylu Harajuku, jenž zná prakticky každý.

Obrázek 20- Lolita „Gothic“

(Tokiofashion.com,2020)

Obrázek 21 – Lolita

(Tokiofashion.com,2018)

Obrázek 22 – lolita „Gothic“ 2

(Tokiofashion.com,2019)



Oděv tvoří hlavně kratší šatičky s volánky, krajkami, stuhami barevnost se pak liší dle typu. Sweet lolita užívá pastelových barev a roztomilých potisků, Goth lolita pak barev temných a krucifixů. Doplnky jsou většinou různé fascinátory, kloboučky, brože, deštničky, slunečníky.



### 3.2.4 Gyaru

Gyaru se objevil asi v 70. letech a vrcholu dosáhl v letech 90. (Nikolic, 2017)

Tento styl je proudem jdoucím vůči typické představě o japonské křehké, jemné, poslušné, a ne příliš výrazné dívce s porcelánově bílou pletí. Jeho nositelky často navštěvují solária, obrážejí večírky a pyšní se opravdu tmavou kůží. Často také nosí hutnou vrstvu make-upu, světlé oční stíny, umělohmotné nehty, barevné vlasy vyčesané do volumizovaných účesů a bílé rty.

Zdobí se umělohmotnými drahokamy, peřím, glitry. Většinou mají boty na vysoké platformě a minisukně, náramky, nálepky na obličej. Styl se dělí na několik podkategorií jako Ganguro což je řekněme nejextrémnějším projevem Gyaru stylu či Kuro Gyaru, jenž neupravuje tak výrazného opálení, které je hlavním bodem tohoto stylu, ale více dbá na svůj oděv. (Fandom)

### 3.2.5 Visual Kei

Je velmi složitý pojem. Nedá se úplně přesně definovat, jelikož není přesně zadefinován pouze k jednomu stylu oděvu. Styl se objevil v 80. letech a jde o styl v jádru spjatý s rockovou hudební scénou v Japonsku v čele s kapelou X Japan. Tedy styl spojen s hudbou, měnící se v závislosti na umělci a tvorbě jenž propaguje. (Visual Kei Encyclopaedia)

Visual kei, tak jako většina těchto stylů, našel inspiraci v časopisech manga, anime ale i cosplay. Jde o výstřední a okázalé oděvy a make-up i účesy, svobodný duch, používají piercingy.

Často jsou srovnáváni s Glam Rockem 70. let. (Visual Kei Encyclopaedia)

Využívá všemožné barevnosti, kombinace motivů jako lebek, krajky, proužků, „kawaii“ vzhledu, ale i různých řetězu, cvoků, hutných náramků, výrazných manžet. Často si barví vlasy na bílou, popelavou či fialovou. Ve své podstatě se jedná o něco mezi rockovým, goth-punk stylem.

Má samozřejmě mnoho podstylů dle žánrů, kterými se konkrétní kapela zaobírá.

### 3.2.6 Schoolgirl

Je stylem středoškolaček. Tento styl se soustřeďuje okolo školních uniforem, jež jsou pro dívky velmi atraktivní a lákavé. Každá škola má uniformu rozdílnou, ale důležitým spojujícím prvkem pro všechny byl asi v pol. 90 let rozruch okolo vysokých ponožek držných na noze pomocí speciálního lepidla, oficiálně zvaných „Ruusu sokkusu“. (Hays, 2009)

Dalším důležitým doplňkem, či módním výstřelkem byly například tenisky na vysoké platformě, kterými dívky své uniformy zkrášlovaly. Kolem školních uniforem jako takových byly vytvořeny časopisy, mnoho obchodů a vazby na známé designery.

Jelikož obliba této kombinace roztomilosti a určitého sexappellau značně vzrostla, odvětví dalo vzniknout mnoha butikům a prodávající pouze imitace školních uniforem pseudo uniformy zaměřené už více ke zmíněnému „kawaii“ stylu nepodléhající přísným pravidlům, které se staly populární a běžně nošenými nejen v Japonsku, ale po celém světě. (Hays, 2009)

### 3.2.7 Cosplay

Nejvěrnější formou zobrazení, kdy už nehovoříme jen o inspiraci, ale kopírování hrdinů všemožných seriálů a her je takzvaný „Cosplay“, neboli Costume play. Z počátku nešlo o přímé napodobení, ale co nejvěrnější kopírování především vzhledu hrdiny. Objevil se v 30. letech v Americe, kde se fanoušci oblékali dle žánru jako sci-fi, fantasy jako jejich oblíbení hrdinové či záporáci. (Go, 2015)

Vůbec prvními byl v roce 1908 pár ze Cincinnati, který se objevil na maškarním jako marťanský pár z tehdejšího novinového komiksu a Forrest J.Ackerman, který se ve svém science-fiction oblečku objevil na jedné z konferencí v roce 1939. Do Japonska se toto odvětví dostalo ruku v ruce s návazností na mangu a anime zhruba v 70. letech, kdy se její fanoušci snažili postavám, co nevíce přiblížit. Termín Cosplay byl poprvé vyřčen japonským reportérem po návštěvě Los Angelské řekněme maškarády v roce 1983. (Sarkar, 2016)

Cosplay není jen forma oděvu, ale jde oproti kostýmu o vyšší úroveň, kdy se dotyčný snaží dokonale napodobit chování, mimiku, gestikulaci a mluvu samotné postavy. Zaměřují se tedy také na takzvaný „roleplaying“. Cosplayeri využívají autentického make-upu, paruk, dokonce kontaktních čoček, tvoří sebemenší detaily jako jizvičky, znaménka, aby dosáhli identického vzhledu.

Největšího boomu dosáhl asi v 90. letech. Velmi cosplayovanou se stala populární série Salor Moon a ostatních původních manga příběhů, které popularitu cosplay vystřelili do oblak. (Sarkar, 2016)

V dnešní době je pojem světovým fenoménem a tyto nadšence je vidět nejen v ulicích Harajuku. Často se pořádají různé anime sjezdy a festivaly, kde se tito umělci pravidelně setkávají a předvádějí svůj um. Jejich základna už dávno nesestává z pár nadšenců, komunita se neuvěřitelnou rychlostí až invazivně rozrostla.

První pořádanou japonskou akcí zaměřenou na cosplay byl v roce 1975 Comiket s účastí zhruba 600 lidí. Nyní se pro porovnání pyšní návštěvností asi 750 000 lidí, a to během čtyř dní tedy zhruba 190 000 lidí denně. (Sarkar, 2016)

Ale není tomu tak pouze v Japonsku. Americké AnimeExpo vítá každoročně tisíce návštěvníků, přesněji více než 350-ti tisíců lidí. (Animeexpo, 2019)

Tvorba cosplaye je náročnější, než se zdá. Ačkoli obléci se do, cosplayeri mi jistě odpustí výraz „kostýmu“ vypadá velice jednoduše, není tomu tak. U některých pouhá výroba trvá například 700 hodin, nemluvě o ceně. Cena se odvíjí od vašeho cíle, make-up, čochky, pa-ruky. Ty nejpropracovanější se můžou pohybovat až kolem částky 47 000 korun. (Costumesanduglyswearers,2019)

Obrázek 23 – první zmínka o cosplay z roku 1983 z časopisu „My anime“ (Plunkett, 2014)



### 3.3 Časopisy Japonského street stylu

Důležitými šířiteli japonského avantgardního odívání byly časopisy, které zprostředkovaly módní scénu japonských ulic, hlavně kolem Harajuku nebo Shinbuya všem lidem, a šířili tak povědomí o japonském street stylu. Japonci berou módu velmi vážně, a tak existuje nespočet velmi oblíbených módních magazínů mnoha stylů jak dámských, tak pánských, ve kterých naleznete nejen fotografie ale i rozkreslené oděvy a popisy.

Šlo například o legendární „FRUITS“ který je opravdu nutno zmínit, či časopis jako Olive, který zprostředkoval módu school girl a celý „kawai“ styl.

#### 3.3.1 „FRUITS“

Známým a nejpodstatnějším jménem v této sféře je Soichi Aoki. Soichi byl Tokijským fotografem, který se stal zakladatelem časopisu „Street“ a později „Fruits“. Časopis „Street“ vznikl v roce 1985 a byl zaměřen na londýnský street, zatímco průlomový takzvaný „Fruits“ je časopisem, dá se říci až kronikou a japonskou svatou knihou street módy, která vznikala v roce 1997, tedy v 90. letech se zaměřením na čtvrť Harajuku a tamní provokativní téměř pobuřující módu osobního stylu. (Lillington, 2017)

Časopis byl přehlídkou nejrůznějších subkultur, stylů a „kawaii“ trendů ale i módní fotografie, která vznikala přímo na ulici bez jakéhokoli plánovaného pozingu, nucených úsměvů či plánování. To jej uvedlo do popředí, neboť energie sršící ze snímků mladých divokých a kreativních umělců upoutala nejen tamní obyvatele. Odvaha japonských dětí kombinovat nejrůznější tradiční kabáty se sportovními dresy, sladěnost barvy vlasů se svými boty. Touha předhánět se a přinášet neustále nové trendy. (i-D,2017)

Časopis doslova vystřelil módu Harajuku na výsluní a zpopularizoval tak módu japonských dětí. Vydal celkem asi 233 čísel a v současné době již bohužel nevychází. Podle Aokiho odvážnost, extravagance a jedinečné kouzlo opadly, a tedy již nebylo co fotografovat, kompromis pro fotografii, tvorba pouze za účelem „aby číslo vycházelo“ bez rebelského ducha tokijských dětí pro něj neexistuje. (Clarke, 2017)



Obrázek 24 – obálka Fruits r. 2000  
(Internet Archive)

Obrázek 25 – obálka Fruits r. 1997  
(Internet Archive)

Obrázek 26 – obálka Fruits r. 1999  
(Internet Archive)



### 3.3.2 Olive Girls

Tento časopis je velmi oblíbený v dívčí sféře doby vzestupu vlny popularity kolem „Kawaii“. Vznikl v roce 1982 a původně tvořil pouze jen občasné vycházející část pánského módního časopisu „Popeye“. Postupem času si však získal své čtenáře a začal vycházet samostatně. Časopis debutoval více stylů, většinou dívčí, romantické, ale i chlapecké a styl školních uniforem, který byl opravdu oblíbený. Tvořil nezbytný řekněme vzorník či jistý archiv vhodných outfitů pro dívky hlavně v období 80.let. (NAGASE, 2016)

Obrázek 27 – ukázka obálek časopisu Olive  
(NAGASE, 2016)





### 3.3.3 KERA

Kera je japonským módním časopisem na punkový způsob zaměřující se především na japonskou módu gothic, lolita a módní scénu okolo rockové hudby. První číslo vyšlo v roce 1998 a dá se taktéž zařadit mezi jedny z prvních módních časopisů využívajících fotografie pouliční-street módy. Nevztahuje se však pouze na čtvrt' Harajuku, zachycuje i jiná města Tokia ale i Berlína, New Yourku. (VirtualJapan,2008)

Obrázek 28 – ukázka obálek magazínu „KERA“  
(BlogFromJapan,2016)



## 3.4 Značky ovlivněné japonskou subkulturou

V roce 2008 byl japonský streetwear uveden na světový trh a mezi módu fast fashion.

Výrazným prvkem ovlivňujícím nejrůznější světové i domácí značky se staly japonské symboly, písmo, draci či květy, které se u oděvů užívaly ve velké míře. (Lillington, 2017)

U některých značek se pak projevil přímý vliv a inspirace japonskými anime a manga postavami.

Nejedná se jen o značky nutně vzniklé v této zemi jako například Milk, Pink House, o kterých je často hovořeno, co se módy Harajuku stylů týče. Nutno zmínit velikány jako Undercover, WTAPS či BAPE., které mají svou základnu sice v Japonsku, ale rozhodně nezůstali pouze v této zemi.

Japonská popkultura si získala známé a populární značky jako například Adidas či ASOS nebo Supreme, jenž spolupracovali dokonce přímo s autory anime příběhů.

Pokud hovoříme třeba o obuvi a doplňcích, je zde kolaborace firmy Fila s anime Pokémon, či spolupráce na tvorbě doplňků ve formě kabelek a peněženek italské značky Bulgari s tvůrcem anime jménem Hirohiko Araki a nespočet dalších.

Ráda bych tedy začala domácími značkami, jež si vydobýly nevídaný globální úspěch a postupně se přesuneme k známých rozšířeným značkám a jejich spolupracím zaměřeným přímo k fenoménu anime.

### 3.4.1 UNDERCOVER

Tuto streetwearovou značku založil Jun Takahashi, student Bunka fashion collage, v roce 1993. První obchod pod názvem Nowhere otevřeli spolu s Nigem, zakladatelem značky BAPE, o které budeme taktéž hovořit, přímo ve čtvrti Harajuku. Již v roce 1994 pořádal svou vůbec první přehlídku v rámci týdne módy. Kolekce dělí do sekcí JohnUndercover, pánské a SueUndercover, dámské. Do své tvorby promítá nepřímo vliv punku, americké vlivy, využívá barevných tisků, roztřepené a potrhané prvky. (Virtual Japan, 2008)

V roce 2010 spolupracoval například i se značkou Nike na kolekci pro běžce s názvem Gyakusou. Kolekce je zaměřena především na funkčnost viz. prodyšnost materiálů, lehkost nepromokavost a je spojením technických znalostí Nike a uměleckého ducha Juna, jenž se sám stal běžcem, aby tak lépe pochopil potřeby, a tvořil z pohledu běžců samotných. Jelikož spolupráce se osvědčila, další kolekce pro Nike vzniká poté v roce 2019. (Good,Hood)

Undercover se samozřejmě pyšní i dalšími spolupracemi, jako například s firmou Convers či Supreme.

Obrázek 29 – obrázek ke kolekci Nike x Undercover 2019

(Undercover, 2019)



### 3.4.2 BAPE

Značka „A Bathing Ape“ neboli BAPE je oděvní značkou zaměřující se na skateboardingovou módu. Zrodila se v roce 1993 v ulici Harajuku pod vedením japonského DJ Niga neboli Nagao Tomoaki. (Reddit,2013)

Do povědomí se dostala dost netradičně v roce 2001, kdy pro spolupráci s firmou Pepsi zavalila Japonsko. Zaujala celebrity jako jsou Pharell Williamms, Jay-Z, Lil Wayne a prodal se tak do popředí světového trhu. Je známá svými mikinami s žraločími tvářemi, zobrazením goril, letadel a zahrnuje nejen oděvy. Značka má nyní obchody nejen v Číně, New Yourku a Paříži, svou originální základnu si ale zachovala na ulici Harajuku. (Virtual Japan,2008)

Obrázek 30 – bunda se žraločí tvá-

(BAPE)



Obrázek 31 – ukázka oděvu

(BAPE)



Obrázek 32 – žraločí tvář

(Chin, 2019)





### 3.4.3 WTAPS

Další výraznou značkou je poté pánská značka WTAPS. Vznikla roku 1996 a jejím autorem je Tetsu Nishiyama přezdívaný se TET. Kombinuje prvky vojenské a streetwearovou módu. (Virtual Japan, 2008)

Užívá prvky military, grafické tisky na trička, soustřeďuje se na šortky, kalhoty, košile ale nejdůležitějším prvkem jsou pro něj vojensky inspirované bundy zejména pak model M65-s. Funkčnost, pohodlí, mnoho kapes, streetstyle pro děti ulic, často svou práci spojuje s krátkými esejemi, básněmi a texty, přemýšlí a jedná filozoficky, v souvislostech. (Foley)

Značka má svou základnu v druhé meze japonské módy, a to ve čtvrti Shinbua. WTAPS spolupracoval se značkami jako Stussy-značka street s přesahem do hip-hopu se základy v surfařské tematice, Supreme, Vans nebo právě BAPE.

Obrázek 33 – ukázka WTAPS 1.

(WTAPS)



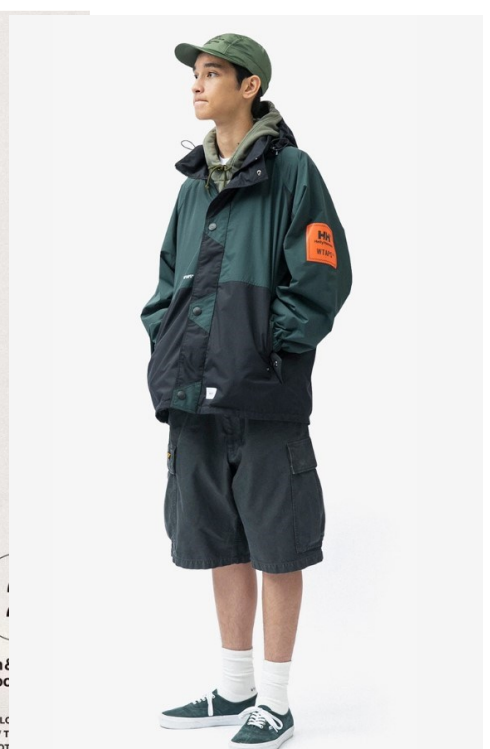
Obrázek 34—ukázka WTAPS 2.

(Foley)



Obrázek 35 – ukázka WTAPS 3.

(WTAPS)



### 3.4.4 SUPREME x AKIRA

Kolaborace známe New Yourské streetwearové značky SUPREME s anime dílem AKIRA vyústila v kolekci sportovních bund a mikin v roce 2017. (designscene,2017)

Anime vzniklo rukou autora Katsuhira Otoma roku 1982 a ukazuje zdevastované Tokio po kruté třetí světové válce, kdy ulicím vládnou gangy. (Vogue,2017)

Kolekci tvoří nejen oděvy jako bundy, mikiny, trička ale například i skateboardové desky, které jsou doplněny o grafiky z této série ve spolupráci přímo s Katsuhirou.

Obrázek 36 – kolekce Supreme/Akira 1.  
(Vogue,2017)



Obrázek 37– kolekce Supreme/Akira 2.  
(Vogue,2017)



### 3.4.5 COACH x Michael B. Jordan x Naruto

Značka Coach v čele s kreativním ředitelem Stuartem Weversem se pyšní vysokou zručností a technikou. Ve spolupráci s hercem Michael B. Jordanem, jenž se proslavil například díky filmům jako Black Panther nebo Creed, vytvořila v roce 2019 jedinečnou kolekci inspirovanou populárním anime Naruto. (HIGGINS, 2019)

Zatím co grafické motivy čerpají přímo z anime, značka Coach do oděvů vkládá technické detaily jako jsou odnímatelné rukávy. Kolekci tvoří prakticky vše od džínových bund, tenisek až po batohy.

Obrázek 38 – kolekce Naruto 1.  
(HIGGINS, 2019)



Obrázek 39 – kolekce Naruto 2.  
(Seward, 2019)



Obrázek 40 – kolekce naruto 3.  
(HIGGINS, 2019)



### 3.4.6 Fila x Pokémon

Pokud mírně poodstoupíme od oděvu stojíme u spolupráce obuvi Fila s fenoménem Pokémon. Kolaborace vyústila v roce 2018 v tenisky jak na suchý zip, tak i na šněrování celkem s pěti druhy pokémonů. Tato spolupráce se soustředovala pouze na Koreu, avšak díky internetovému prodeji na Fila Korea nebylo zcela nemožné tenisky získat i pro Evropu. (LING, 2018)

Obrázek 41 – ukázka tenisek Fila  
(LING, 2018)





### 3.4.7 Bulgari x Hirohiko Araki

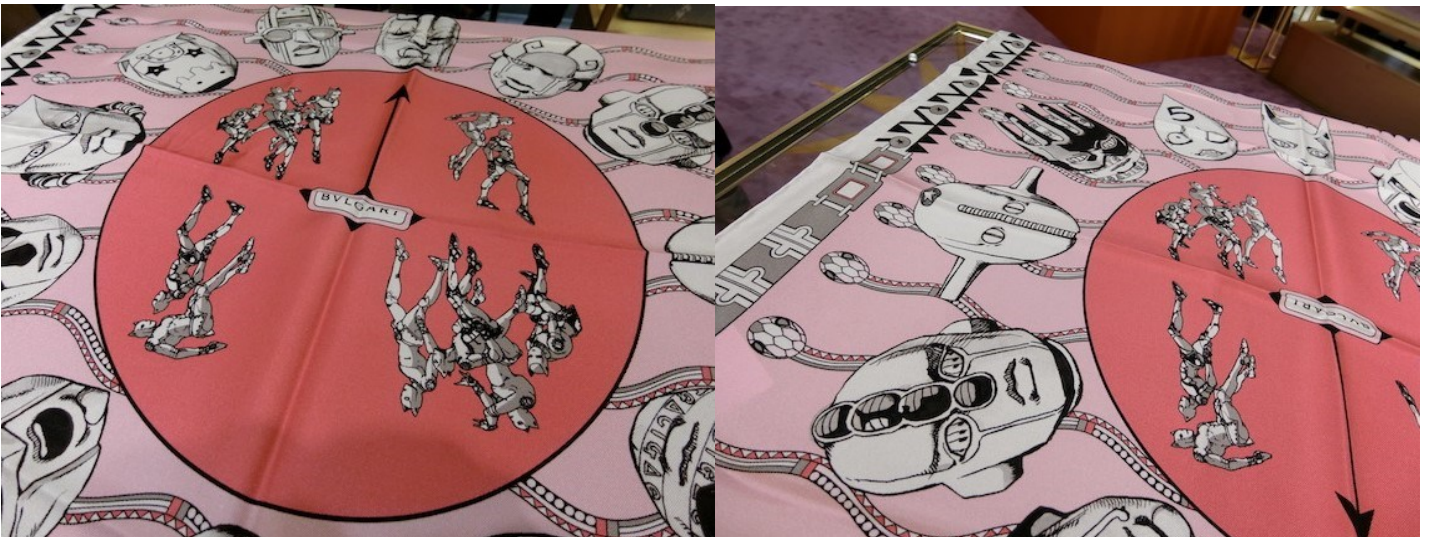
Tato exkluzivní japonská kolaborace je spojením italské luxusní módní značky Bulgari a tvůrce Hirohika Arakiho. Hirohiko je známý svým manga příběhem Jojo bizare adventure a zálibou v italské módě, již dříve spolupracoval například se značkou Gucci.

Do grafik, jenž se objevují na doplňcích promítnul ikonického hada-serpenti a postavu jeho anime i manga příběhu, tedy Killer queen což je humanoidní bytost jejíž koruna připomíná kočičí uši, jako strážné bytosti se schopností chránit před zlem.

Ve spolupráci vznikly kabelky, peněženky, šátky a bylo vytvořeno několik grafik. (Kay, 2017)

Obrázek 42 – ukázka šátku z kolekce

(Kay, 2017)



Obrázek 9 – ukázka kabelky z kolekce

(Kay, 2017)



### 3.5 Módní návrháři

Na straně jedné stojí obdivuhodní Japonští rodáci se svým výrazným a nezaměnitelným stylem, kteří inspirovala nejednoho evropského designéra. Proč zmiňuji i návrháře, jenž s anime tvorbou nemají nic společného? Nuže Japonsko je, jak jsem již dříve řekla zemí dá se říci složenou ze střípků. I když se některé mohou zdát v určitém světle nepodstatné, tvoří nedílnou součást celku a samozřejmě působí na formování prvků nejen v oblasti své, ale i ostatních.

Je důležité zmínit Rei Kawabuko, známou zakladatelku Comme des Garçon jenž se pyšní svou strohostí oděvů a občasným dekonstruktivismem. V 80. letech tvořila návrhářka hlavně oděv v barvách bílé, černé či šedé a užívala asymetrie a roztřepených okrajů, paleta jejích kolekcí se později značně rozrostla i když černá je stále jednou z nejoblíbenějších a nejpoužívanějších barev. Nutno říci že její vliv se neomezil pouze na tamní scénu, avšak inspirovala i známá jména jako jsou Helmut Lang či Martin Margiela nebo Alexandr Mcqueen. (Famousfashiondesigners,2018)

Issey Miyake užívá současných, inovativních, průmyslových a inovativních návrhů. Velkou část věnoval metodě plisování, pro zajímavost vytvořil takzvané „noir“ roláky, které si velmi zamiloval Steve Jobs. Staly se jeho odkazem. (Famousfashiondesigners,2018)

Nedílnou součástí této skupiny, kterou si dovoluji formulovat jako „svatou trojici“ je mě nejbližší Yojhi Yamamoto. Za svou tvorbu získal mnoho ocenění a je stavěn mezi velikány módního průmyslu. Roku 1981 začala jeho profi dráha a hned vzápětí roku 1983 se prezentoval nápadem oblékat ženy do pánského oděvu. Jeho práce odráží futuristického ducha, dekonstruktivismus, hravé avantgardní siluety, užívá hlavně černé a bílé barvy. Yojhi je populárním návrhářem, a to ve světovém měřítku. Pracoval s celebritami, spolupracoval například s firmou Adidas na kolekci Y-3. (Famousfashiondesigners,2018)

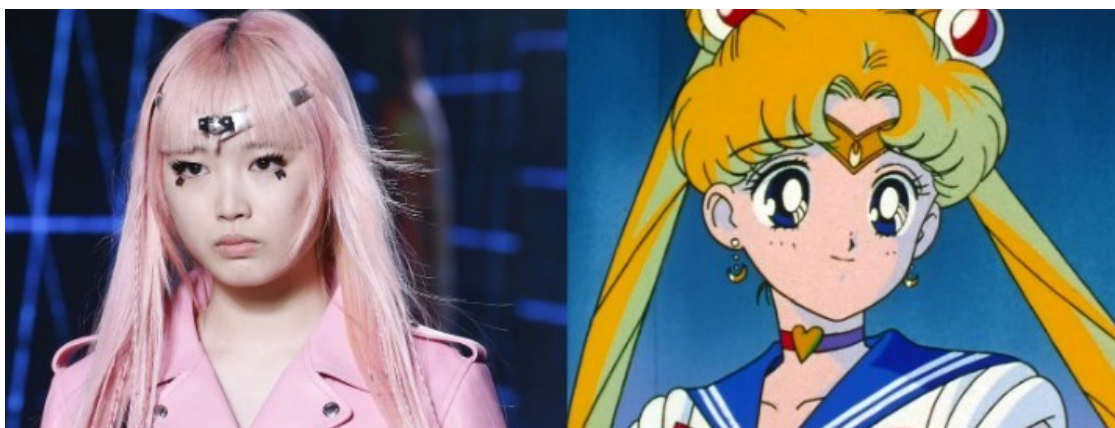
Toliko stručně k významným tvářím japonské módní scény. Na straně druhé stojí země a návrháři ovlivnění nejen těmito velikány, ale i obecně kulturou. Ať mluvíme o použití japonských motivů, či užití prvků z tradičního japonského oděvu. V souvislosti s tématem mangy a anime v oděvu, mnoho návrhářů pracuje s komiksovou realitou a inspirací. Jde například o Jeremy Scotta, jenž tvoří pro Moschino, Toma Forda či Philipa Lima. Co nás ale v této práci zajímá jsou konkrétně módní návrháři či domy ovlivněné japonskou popkulturou, tedy anime a mangou.

### 3.5.1 Louis Vuitton – Nicolas Ghesqière

V roce 2016 vznikla kolekce S/S inspirovaná virtuálním světem, vlivem Minecraftu, Tron, Final Fantasy a mnoha dalších velmi populárních aspektů ovládající moderní dobu. Mezi inspirací se ale objevují i odkazy k anime, které ke světu videoher opravdu nemají daleko.

Kolekce Nicolase Ghesqiera nesla odkazy klasik jako jsou mladé dívky, strážkyně Sailor Moon, rudé kombinézy Neon genesis evangelion či odkazy na známou sérii Ghost in the Shell. (Kim, 2015)

Obrázek 44 – ukázka z kolekce Louis Vuitton x postava z anime Sailor Moon  
(Kim, 2015)



Dokonce vznikla spolupráce značky Louis Vuitton s tvůrcem Tetsuya Nomura na kampani s názvem „Serie 4“. Byla vytvořena počítačová modelace postavy ze hry Final Fantasy oděná do nové kolekce S/S 2016 včetně kabelek a doplňků. Vznikl krátký spot, ve kterém se tato postava pohybuje a dynamicky předvádí novou kolekci. (Cheng, 2015)

Obrázek 45 – ukázka spojení Final fantasy + LV „Serie4“  
(Cheng, 2015)





Také mohu dodat, že v loňském roce tedy 2019, se značka LV zapojila i do odvětví videoherního, a to konkrétněji k momentálně nejhranější hře světa. Ve hře League of Legends se v rámci finále mistrovství světa objevily prestižní skiny tedy sekundární podoby hrdinů oblečených přímo v oděvech LV. Tyto skiny patřily skinům náležícím dvěma členkám hudební skupiny „True Damage“ a vyskytovali se i ve speciálním klipu vytvořeném k jejich písni. Bylo vytvořeno i mnoho oděvů na tuto tematiku, hlavně pak triček a mikin. Díky tomuto se značka dotkla i mě a mnoha mých vrstevníků. (LouisVuitton)

Obrázek 46 – LV x League of legends Quianna  
(LouisVuitton)



Obrázek 47 – LV x League of Legends  
(UHDWallpaper,2019)



Obrázek 48 – ukázka z kolekce LV x LOL  
(LouisVuitton)



### 3.5.2 Prada

Prada v kolekci S/S 2018 přišla s kolekcí zastupující a oslavující ženy, jejich sílu.

Hlavním bodem se staly ilustrace ženských hrdinek zobrazených, ať už komiksovým či právě manga, anime stylem. Do tvorby bylo zapojeno několik ilustrátorek, které dostaly úkol vytvořit ženské hrdinky všech možných stylů jako díla určená jak pro oděvy i prostory přehlídky. Kolekce je směsí nejrůznějších tvarů, barev, hlavně tisků, tradičních puntíků jako u stylu pop artu, i zvířecích vzorů. (MOWER, 2017)

Obrázek 49 – ukázka z kolekce Prada  
(MOWER, 2017)



Dalším zásahem značky Prada směrem k anime průmyslu je poté tvorba dvou oděvů pro hlavní postavu k japonskému animovanému sci-fi filmu „Appressed: Ex Machina“, jenž vznikly v roce 2007. (Hypebast,2007)



Obrázek 50 – ukázka spolupráce Prada x Ex Machina  
(Hypebeast,2007)



Dalším důležitým propojením, jenž promítá módu Prada do světa japonské popkultury je práce, která vznikla k 25. výročí populární hry, série Final Fantasy XIII-2 ve spojení pánské kolekce Prada S/S 2012 mens wear a hrdinů známe hry, kteří se stávají modely. (Robertson, 2012)

Obrázek 51 – Prada x FF XII-2.

(Robertson, 2012)



### 3.5.3 Alexis Martial za ICEBERG

Jako kreativní ředitel tohoto italského domu vytvořil Alexis Martial v roce 2014 dámskou kolekci S/S mezi jejíž inspirace patří i japonská popkultura a manga odkazy. V kolekci jsou vytvořeny uniformy, různé struktury a tisky ve formě zobrazení japonských piktogramů společně s Iceberg – ledovcem na převážně bílých modelech. (Pavarini, 2013)

Obrázek 10 – ukázka z kolekce ICEBERG

(PHELPS, 2013)



### 3.5.4 Commes des Garçons x Macoto Takahashi

V roce 2018 vzniká kolekce Commes des Garçons S/S inspirovaná mnoha malíři a tvůrci a jejich díly včetně inspirace manga, anime. Mezi modely se objevuje mnoho nejrůznějších odkazů od tisků obrazů Arcimbolda tedy umělce působícího v 16. století v Itálii známého díky svým podobiznám seskládaným z květin, ovoce, dále moderní grafiky, plastové hračky vplétané například do vlasů typu Hello kitty, Sailor Moon až po potisky tvorby japonského umělce Macoto Takahashi a jeho manga dívky se třpytícími se očmi. (Battista, 2017)



Obrázek 53 – kolekce Commes des GarçonS/S 2018

(Battista, 2017)



Obrázek 54 – detail z kolekce

(Milan, 2018)



## II. PRAKTICKÁ ČÁST

## 4 ÚVOD

Kolekce bakalářské práce je inspirovaná anime příběhem „Mononoke Hime“ režiséra Hayaa Miyazakiho. Tento příběh jsem s vybrala, jelikož mě provázel po celé mé dětství. Kasetu s tímto filmem jsme viděla nespočetkrát, ale při každém shlédnutí jsem v příběhu objevila něco nového. Ať už drobný detail, odůvodnění či smysl a získala tak na příběh nový pohled. Dodnes se jedná o jeden z mých nejoblíbenějších příběhů.

Tento film spatřil světlo světa v roce 1997 rukou a lze říci doslova rukou, jelikož v tomto filmu je pouze 10% tvorba počítačová, jednoho z velikánů anime scény, jímž není nikdo jiný nežli Hayao Miyazaki. Počáteční myšlenka vznikla již někdy kolem 70. let jako samostatný kousek, kresbička představující jakousi princeznu žijící v lesích, která se následně rozvinula v úžasný anime film, jenž jako 1. anime film vůbec získal ocenění japonské akademie jako snímek roku. Toto dílo vzniklo jako reakce proti rozvoji průmyslu, jenž nás měl jednoho dne pohltnout.

Děj je zasazený do pozdnějšího období Muromači tedy zhruba mezi lety 1337-1568, z období Jugoslávských válek. Dobu lze odhadnout z důvodů užití zbraní, které se ve snímku vyskytují. Někteří bužci jako kodamové, jsou inspirováni japonským folklorem, bohy šintoismu.

V příběhu se vyskytuje mnoho zajímavých odkazů, kterých si napoprvé nelze všimnout. Pokud však pátráte, překvapí vás ne jeden promyšlený detail jako umístění pásků u postav či barevnost oděvů.

Obrázek 55 – vlastní skica



## 4.1 Mononoke Hime

Příběh začíná u mladého knížete, posledního z rodu Emishi Ashitaky, jenž je při obraně své domoviny zraněn démonem, který kdysi býval bohem, avšak nenávist a válka s lidmi jej proměnili. Kvůli tomuto zásahu je Ashitaka proklet. Ač obdarován nevídanou silou pomalu ale jistě se kletba šíří a postupně jej usmrcuje. Z těla kance je vyjmuta železná koule, za jejíž původem se Ashitaka rozhodne, v naději že najde protilék na jeho kletbu, podniknout cestu. Při svém putování se setkává s vlčí princeznou Mononoke a její adoptivní matkou vlčicí, bohyní Moro. Narazí na železné město, kde se setkává s jeho vládkyní, slečnou Eboshi. Ta vybuodovala na okraji lesa tvrz, kde za pomoci obyvatel těží železo pod horou. Zásoby se však tenčí a Eboshi má v plánu vykácat les, aby město rozšířila a podpořila tak růst. Na druhé straně tento les je sídlem lesních bohů, princezny, včetně boha lesa, boha života a smrti jenž má ve dne zdánlivou podobu jelena a v noci se stává gigantickým „nočním strážcem“. Božstva svůj domov a svou moc samozřejmě brání a válčí proti lidem, aby nebyli vyhlazeni. Z tohoto důvodu se princezna snaží zavraždit Eboshi. Ashitaka se dostává do střetu těchto dvou zcela odlišných světů a snaží se mezi nimi nastolit mí, ačkoli se setkává i s bohem lesa, jeho kletba i přes všechny dobré skutky není zrušena. Posledním zásadním krokem je moment, kdy se Eboshi na popud Jiga, muže, který se, jak se zdá přiklání vždy ke straně, jenž nabízí nejvíce, ustřelí hlavu lesního boha. Ten ve svém hněvu zaplavuje vše jakýmsi mystickým bahnem, jeho krví či hmotou ničí vše. Díky spojení sil Ashitaky a Mono se podaří bohu jeho hlavu navrátit a utišit tak způsobenou zlobu. Les i město utrpěli ztráty, avšak díky zkáze je opět v železné krajině úrodná půda. Vyléčený Ashitaka se navrácí do železného města, aby jej pomohl vybudovat znovu jako lepší místo, a Princezna Mono se vrací zpět do lesů. I přes získané přátelství s Ashitakou, lidem nemůže odpustit škodu, jenž napáchali.

## 4.2 Název

Síla, odhodlání, kuráž, výdrž, neoblomnost, nebojácnost realita, mystičnost, nadsázka. Tento film je pro mě refleksí Japonska samotného. Ať už jak jsem zmínila v úvodu jejich bojovného ducha, lásce k okamžiku, kouzelné krajiny, síly a odhodlání stát za svým a nevzdat se. Z jednotlivých artefaktů vzniká dokonalý celek nehledě na to, zda mu z počátku rozumíte či nikoli.

Kolekci jsem pojmenovala YUME neboli sen a každý, nechť si toto slovo vyloží z pohledů mnohých a spojí si jej v jeho originální a nezaměnitelný celek sobě vlastní.

Obrázek 56- vlastní kresba









## 6 GRAFICKÉ MOTIVY

Jelikož téma kolekce jsem zvolila z důvodu jakéhosi osobního postoje a vnímání filmu, rozhodla jsem se v práci reflektovat nejen příběh, jenž jsem si zamilovala, ale i sebe samou.

Jedním z mých hlavních výtvarných projevů a sebevyjádření pro mě důležitých, je kresba a malba. Pro kolekci proto vznikl můj vlastní umělecký výstup. Díla na motivy z filmu jsou ve výsledné fázi převedeny do počítače a přetvořeny jako grafiky vhodné pro jakýkoli další budoucí rozvoj či výstup.

Obrázek 58 – snímek z filmu Mononoke

(YALE)

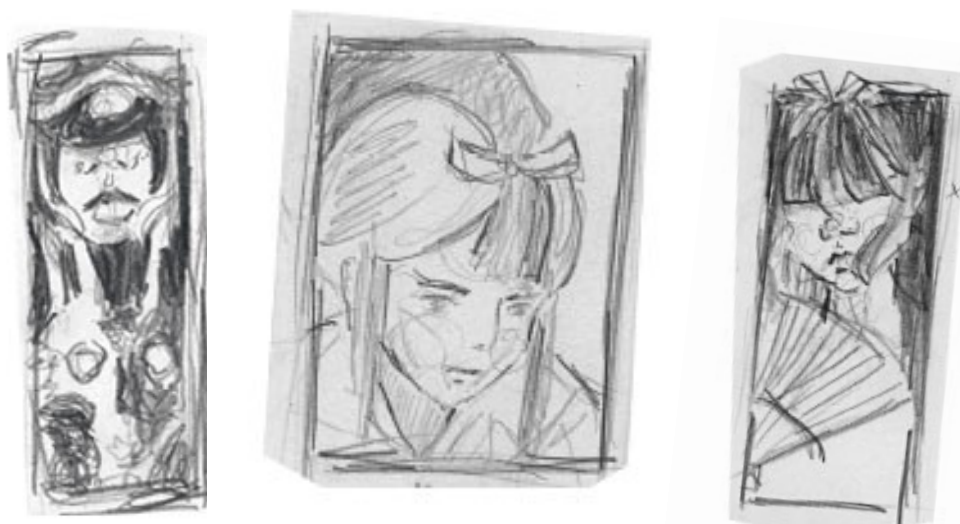


### 6.1 Vznik motivu

Počátečním bodem, stejně jako u tvorby tohoto anime příběhu, jelikož Miyazaki jako jeden z mála autorů stále zůstává věrný hlavně sketchování rukou, byla kresba.

Při prvních pokusech jsem pracovala s postavami, do kterých jsem pouze přenášela svůj kresebný rukopis, snažila se získat základní povědomý o postavách a jejich duchu.

Obrázek 59 -vlastní kresby



Obrázek 60- návrh motivu pro tisk (vlastní)



Postupně jsem impulzivně obrázky začala doplňovat dle svých pocitů barevnými skvrnami, ty mi evokovaly dravost, v kresbě jsem stále zachovávala charakteristickou podobnost postav.

Obrázek 61 – prvotní motiv pro tisk (vlastní)



Díky tomuto kroku jsem zjistila že v kresbách postrádám výbušnost, kterou vnímám ať už z příběhu či postav. Dravost a nespoutaného ducha, jenž v sobě postavy nesou.

Z tohoto důvodu byla volba motivu přenesena na postavy v dynamickém pohybu, při akci či v okamžiku, z kterého lze pocítit emoce a jenž mě zaujal nebo na mě nějakým způsobem zapůsobil. Mononoke vrhající se do předem prohrané bitvy, bohyně Moro zirájící ze skály na nedotčené údolí či lady Eboshi připravenou shodit kabát a vrhnout se přímo proti mladé, vzpurné Mononoke.

Dalším krokem tedy bylo posunout svou kresbu dále. Přenesení mého výtvarného ducha a pocitu, myšlenky, dynamiky na papír za pomoci barvy a štětců. Na základě předešlých kreseb vzniklo kolem 50 abstraktních maleb, které vyjadřují jednotlivé postavy při, pro mě něčím důležité, majestátní či atraktivní činnosti.

Obrázek 11- první abstrahované malby (vlastní)



## 6.2 Podklady k finálnímu užítí

Z těchto motivů jsem zvolila několik, pro mě nejvíce emoce vzbuzujících. Malby byly následně převedeny do počítačové formy vhodné pro přenos a další užití.

První fází započalo hledání vhodného stylu, jenž by korespondoval s kolekcí. Kombinované motivy vznikly ve stylu původní zdobnější podkladové kresby a doplňující pocitové malby.

Obrázek 12 -hledání tvaru motivů k tisku (vlastní)





### 6.2.1 Výběr vzorů pro tisk

Výsledný výběr vzorů použitých v kolekci k tiskům ve spolupráci s firmou SUBLIPROFI Otrokovice a laserování ve spolupráci s UTB Zlín. Každý jednotlivý motiv je výsledkem zkoumání té emotivní i proporční, fyzické stránky postav. Výsledkem je pět grafických vzorů v barvách červené, černé a bílé jenž rezonují, propojují a reflektují postavy.

Obrázek 64 – výběr motivů pro tisk a raport (vlastní)



Obrázek 65 – tisk na podšívkovinu (vlastní)





### 6.2.2 Raport, laserování

Raport byl vytvořen z několika vybraných maleb, pro následné dekorování tkaniny v tomto případě laserování vzoru do denimu. Lasery vznikaly ve spolupráci s BcA. Filipem Močičkou pod záštitou UTB Zlín.

V první fázi šlo o hledání vhodného uspořádání. Původním plánem bylo vzorovat celé oděvy, bohužel v souvislosti s rozměry a výkonu daného laseru při spolupráci jsem přišla k vhodnému kompromisu a ve spolupráci s grafikem byl vytvořen vzor gradientní tak, aby mohl být vhodně a nenuceně použit jen v částech oděvu.

Obrázek 66 – zkouška raportu (vlastní)

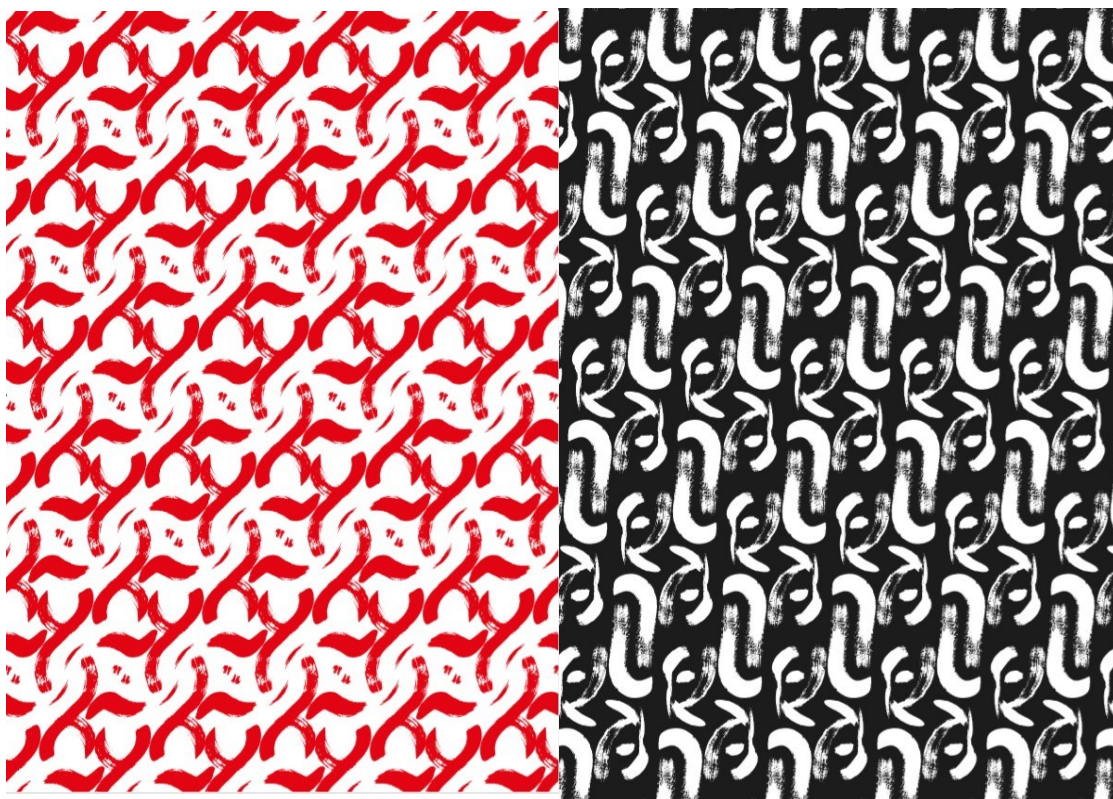


Obrázek 67 – finální raport Eboshi (vlastní)

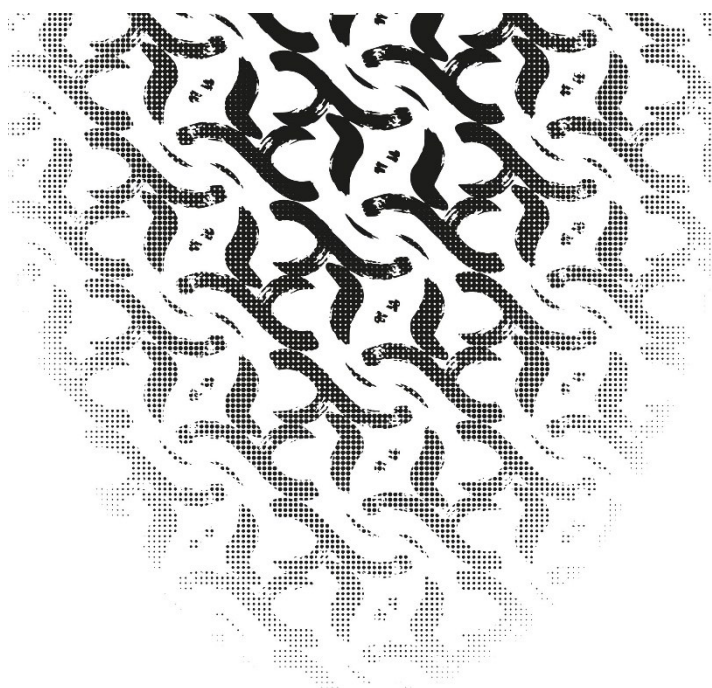


Obrázek 14 – finální raport Ashitaka

Obrázek 13 – finální raport bohové



Obrázek 70 – gradace vzoru pro výsledný laser



## 7 KOLEKCE

Kolekce YUME je pojata spíše umělecky a pocitově.

Z důvodu Miyazakiho pojetí žen a mužů-pro vysvětlení, přikládá velkou váhu ženské roli, muži v příbězích vystupují jako popletené, ne příliš důležité osobnosti, kde Ashitaka je výjimkou, jsem vytvořila kolekci dámskou.

Pro kolekci jsem se rozhodla vytvořit jako nosné prvky bundy a vesty. K tomuto příběhu se ráda vracím, poskytuje mi chvilkový únik od problému a stresu reálného světa. Tento pocit mi nejvíce evokují právě měkouchké, velké bundy, do níž se mohu skrýt. Vnitřní prostor těchto oděvů pro mě značí útočiště, kam nikdo kromě mé osoby nesmí. Tento prostor nelze popsat lépe nežli slovy „osobní vesmír“ proto jsou dovnitř oděvu umístěny části maleb, které vnímám jako kousky mého osobního příběhu a o které jsem se s vámi pro tuto chvíli rozhodla podělit.

Celá kolekce užívá co nejméně možných stříhových dílů-kusů, stylizuje oděvy do převážně jedno až dvoukusových. Je tomu tak z důvodu návaznosti na japonský tradiční oděv-kimono a oděvy jenž se v příběhu vyskytují.

Vesty, jež doplňují jednotlivé modely jsou inspirovány košílkou, jenž princezna v příběhu nosí a provází všechny postavy jež ji samotnou ovlivnily.

Obrázek 71 – vlastní skica





## 7.1 Barevnost, materiály

Co se barevnosti použité v kolekci týče vybrala jsem barvy, jenž se v anime dle mého názoru často objevují a mají určitou symboliku a váhu. Černou, bílou, červenou a modrou. Některé modely jsou pouze jednobarevné a jejich úkolem je vyjádřit hlavně sílu a samostatnost, jiné jsou propředeny barevností jakožto vlivností ostatních elementů, tak jako postavy samotné.

Jako materiál jsem zvolila kombinaci šustřákoviny, bavlněného úpletu, rifloviny a bavlněné viskózy.

Obrázek 72 – materiál, barevnost (vlastní)



## 7.2 Opasky

Pro kolekci jsem se rozhodla vytvořit opasky. V příběhu jsou pásy užívány ve spojitosti se symbolikou zkušeností, znalostí. Rozhodla jsem se vytvořit modernější, mě bližší verzi stávající ze sportovnějšího prvku popruhů, padákových lan užitých k pletení a kovových komponentů.

Obrázek 73 – detail opasku(vlastní)



Obrázek 74 – ukázka opasků(vlastní)



### 7.3 Popis jednotlivých modelů

Obrázek 75 – celá kolekce (vlastní)





### 7.3.1 První model

Model číslo jedna symbolizuje samotnou Princeznu Mononoke spíše v počátku příběhu v její uzavřené podobě vzhledem ke zbytku světa, nenávisti vůči lidem a nejrůznějším vlivům.

Model je složen z roláčku s rukávy kimonového střihu z bavlněného úpletu bílé barvy. Dále z bundy na přepásání, kimonového střihu s asymetrickým šalovým límcem a s kapsami skrytými v bočním švu. Ve vnitřní části tedy v podšívkovině je po celé délce náhodně umístěn autorský potisk tak, aby jeho linie z podšívky samovolně vycházely ven jako by snad chtěly „utéct“ z papíru při kresbě samotného Miyazakeho. Konkrétně jde o zabstrahovaný motiv hlavy její adoptivní matky bohyně Moro, která na dosavadní vývoj samotné princezny měla velký vliv.

Dalším dílem je vesta z jednoho kusu materiálu, v PD na šněrování. Oba oděvy jsou zhotoveny z bílé šustřakoviny vypodložené vatelínem.

Model je doplněn o široké kalhoty v pasové linii zapravené do širší gumy, s kapsami a s odšitým složením ve spodní části po vnějších stranách nohavic. Kalhoty jsou zhotoveny z modré rifloviny obohacené ve vrchní části o autorský raport. Raport je na materiál přenesen za pomoci techniky laserování.

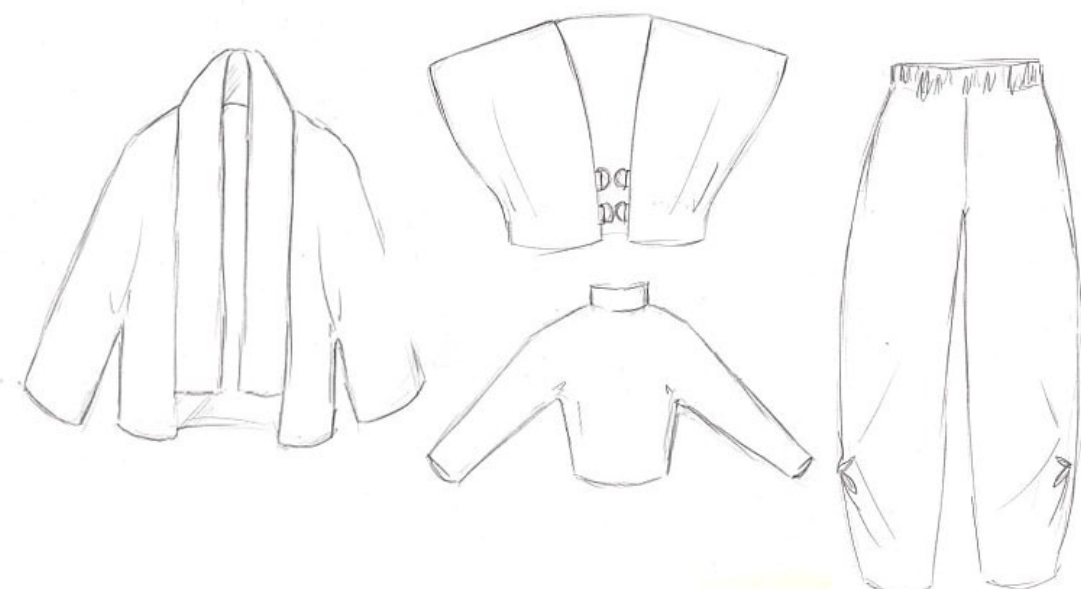
Obrázek 76- potisk a raport pro model 1(vlastní)



Obrázek 77- návrh modelu 1(vlastní)



Obrázek 78- technické nákresy model 1(vlastní)



### 7.3.2 Druhý model

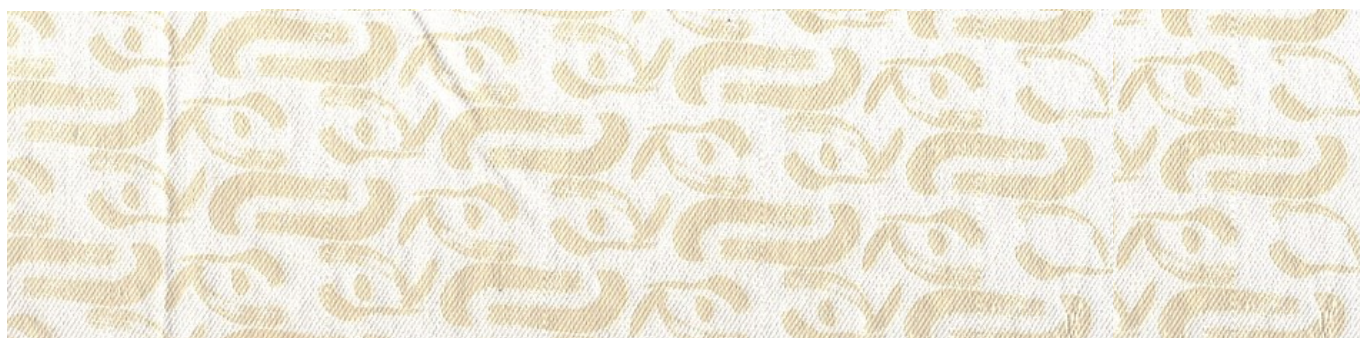
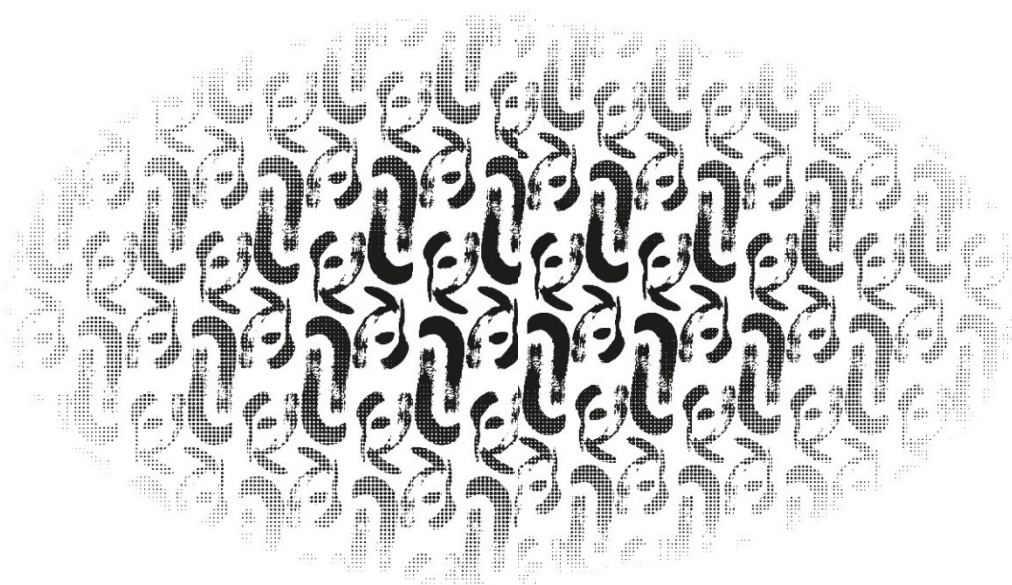
Druhý model je reflekci bohů a démonů tohoto příběhu. Je vytvořen převážně v bílé z důvodu symboliky smrti, života, jakési honosnosti, síly a čistoty.

Součástí modelu je košilka vycházející z šatů samotné Mononoke, ze směsi bavlny a elastanu z jednoho dílu. V PD i ZD je sešita pouze pod linii prsou.

Další částí je krátká vestička opět z jednoho kusu materiálu se zvýrazněním ramen pro definici majestátnosti, v PD na šněrování. Vesta je zhotovena z bílého šust'áku, vypočtena vatelínem.

Model dotváří bílé riflové kalhoty se zvýšeným pasem do gumy, se záševky pro tvarovost s kapsou, zipem, ve spodní části je umístěn menší sklad. Bílá riflovina je opět v oblasti kapes dekorována laserovaným raportem.

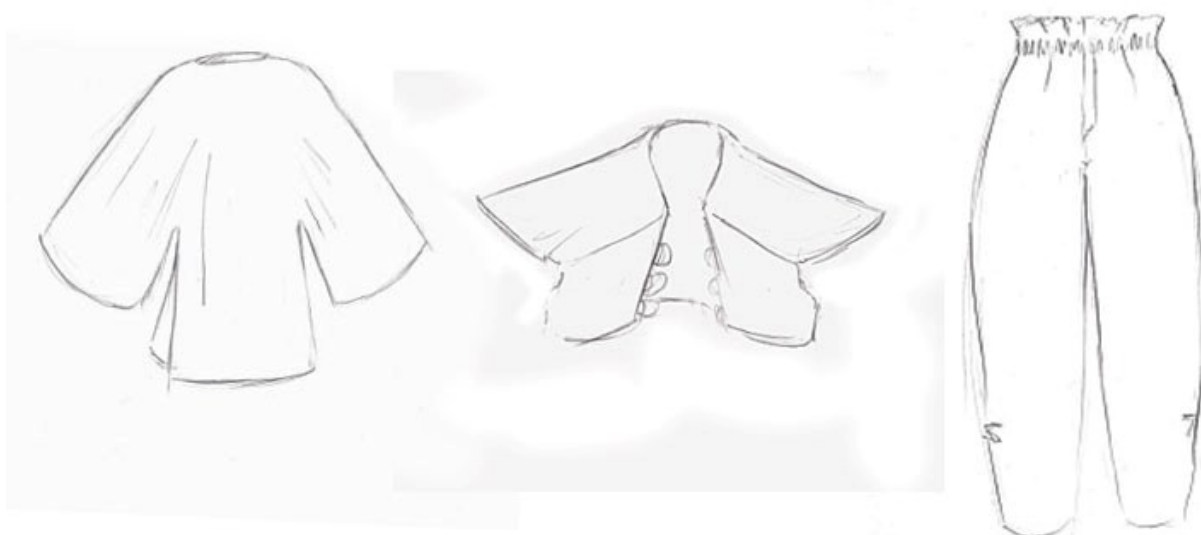
Obrázek 79- raport a výsledný laser k modelu 2(vlastní)



Obrázek 80- návrh modelu 2(vlastní)



Obrázek 81- technické nákresy model 1(vlastní)





### 7.3.3 Třetí model

Třetí model je modelem inspirovaným jediným moudře vystupujícím mužem, samotným Ashitakou.

Je tedy zhotoven z roláčku s rukávem kimonového střihu z bílého úpletu. Druhou vrstvou je pak vesta s přinechanou kapucí, bez rukávů, jenž je v bocích tvarově vyybrána, tedy kratší, zhotovená z modré šust'ákoviny. Ve vnitřní části vesty v podšívce dotváří vzhled potisk na motiv Lady Eboshi a to z důvodů věčné nenávisti mezi Eboshi a Mononoke, která vyústila v souboj jenž díky samotnému Ashitakovi neskončil smrtí jedné z žen. K vestě patří opět ručně vyráběný opasek černé barvy zhotovený z padákových lan a popruhů.

Poslední částí jsou černé riflové kalhoty ve vrchní části do gumy a zip, kalhoty mají v PD sklad který je stejně jako ZD v oblasti pasové linie dekorován laserovaným raportem.

Obrázek 82- potisk a raport pro model 3(vlastní)

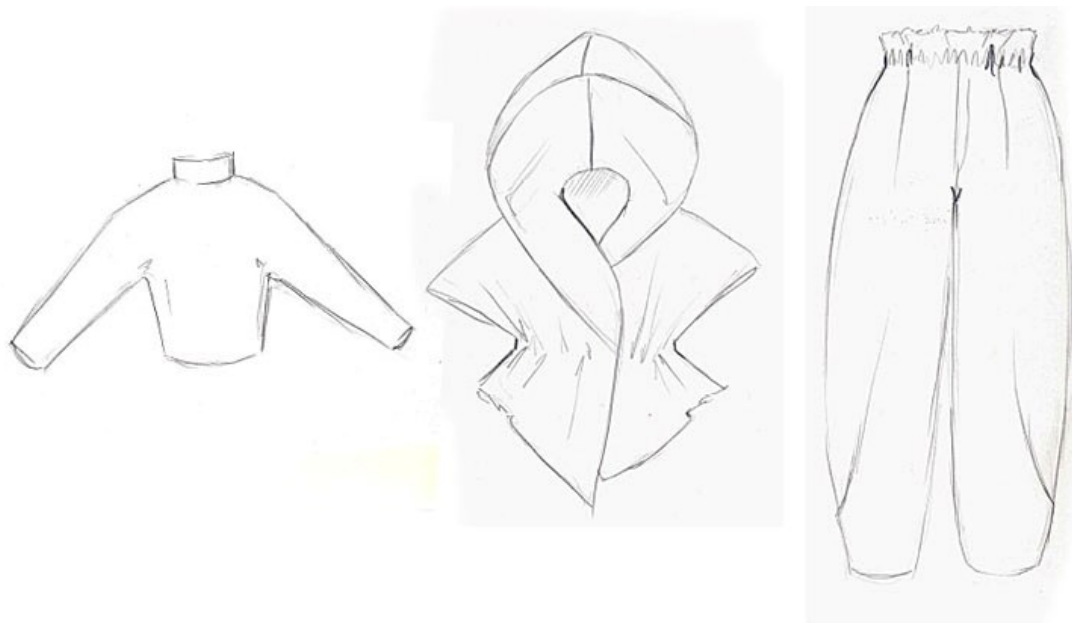




Obrázek 83- návrh modelu 3(vlastní)



Obrázek 84- technické nákresy model 3(vlastní)

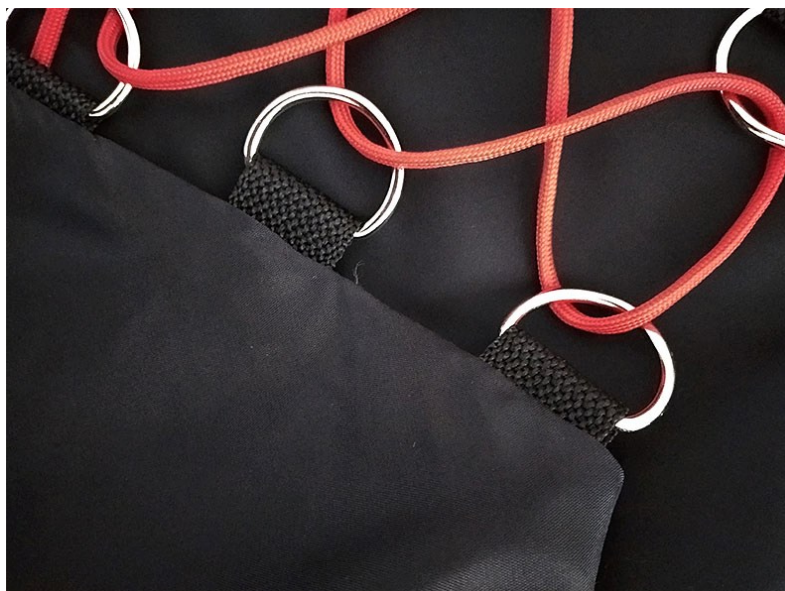
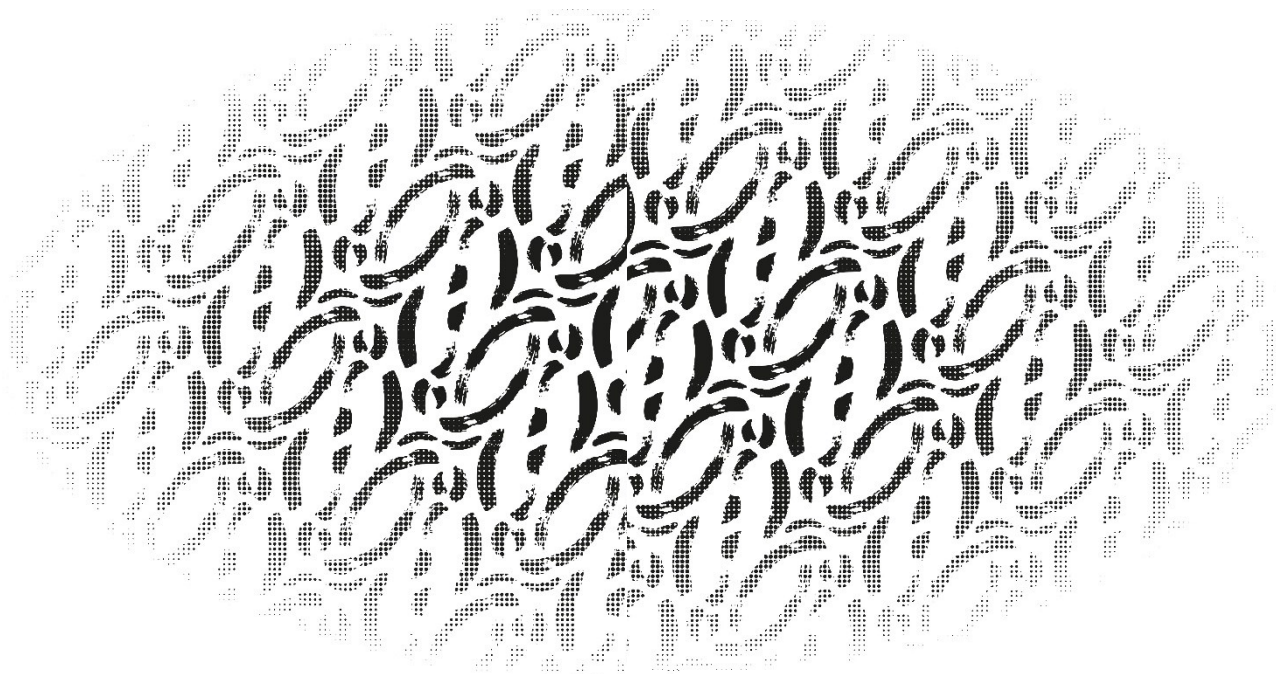


### 7.3.4 Čtvrtý model

Je symbolem paní Eboshi, síly, moci, bojovného ducha.

Skládá se opět z roláčku z červeného úpletu. Nejobjemnější částí je poté kabát zhotoven z černého šust'áku vypodloženého vatelínem, ze 2 dílů a límce. Vesta vytvořená z 1 kusu v ZD na šněrování inspirovaná košilkou princezny Mononoke. Kalhoty z rifloviny do gumy ve spodní části PD vytvořen přehyb, dekorovány raportem. Model je opět doplněn o roláček z červeného úpletu.

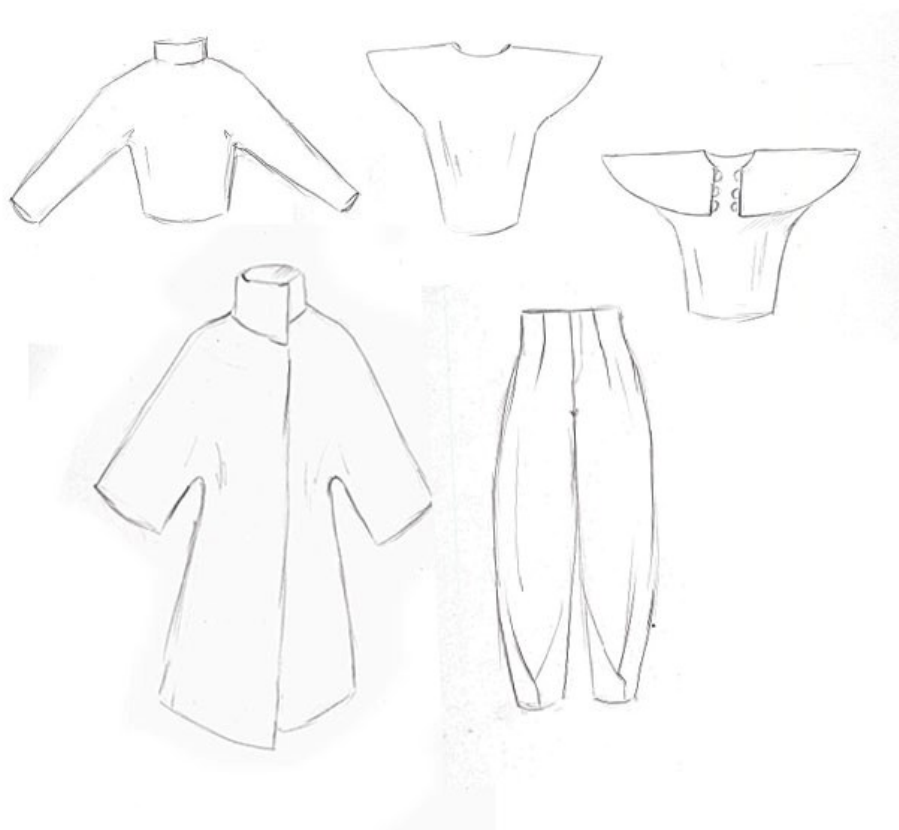
Obrázek 85- raport a detail pro model 4 (vlastní)



Obrázek 86- návrh modelu 4 (vlastní)



Obrázek 87- technické nákresy model 4 (vlastní)



### 7.3.5 Pátý model

Pátý, poslední model je opět inspirován princeznou Mononoke, tentokrát již více otevřenou světu a novým vizím, získáním nových zkušeností ačkoli stále zůstávající věrná lesu.

Skládá se tedy z bílých šatů ze směsi bavlny a elastanu s delším rukávem z jednoho kusu materiálu po vzoru její vlastní košilky. Šaty jsou doplněny vestičkou s kapucí, která je spíše jakýmsi přehozem obdélníkového tvaru. Ve vnitřní části, tedy v podšívce nalezneme autorský potisk odkazující na Mononoke samotnou. K přepásání jsem zvolila ručně vyráběný opasek z bílého popruhu.

Obrázek 88- potisk pro model 5 (vlastní)

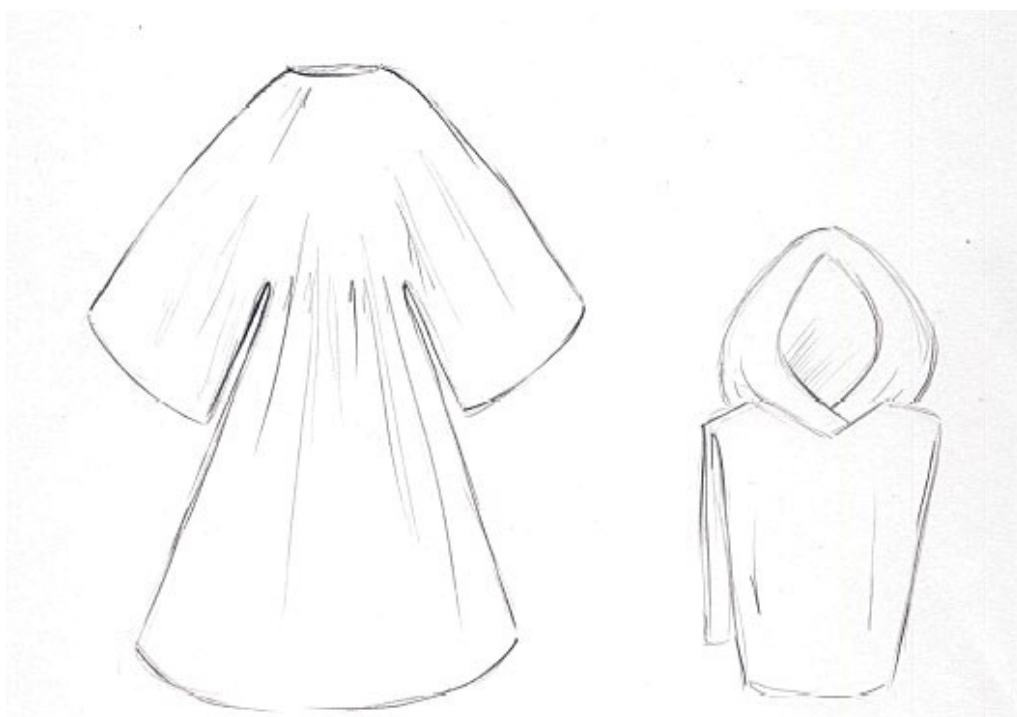




Obrázek 89- návrh modelu 5 (vlastní)



Obrázek 90- technické nákresy model 5 (vlastní)



### **III. PROJEKTOVÁ ČÁST**

## 8 FOTODOKUMENTACE

Foto: Marie Zdráhalová

Modelky: Erika Majdišová

Natálie Pospíšilíková

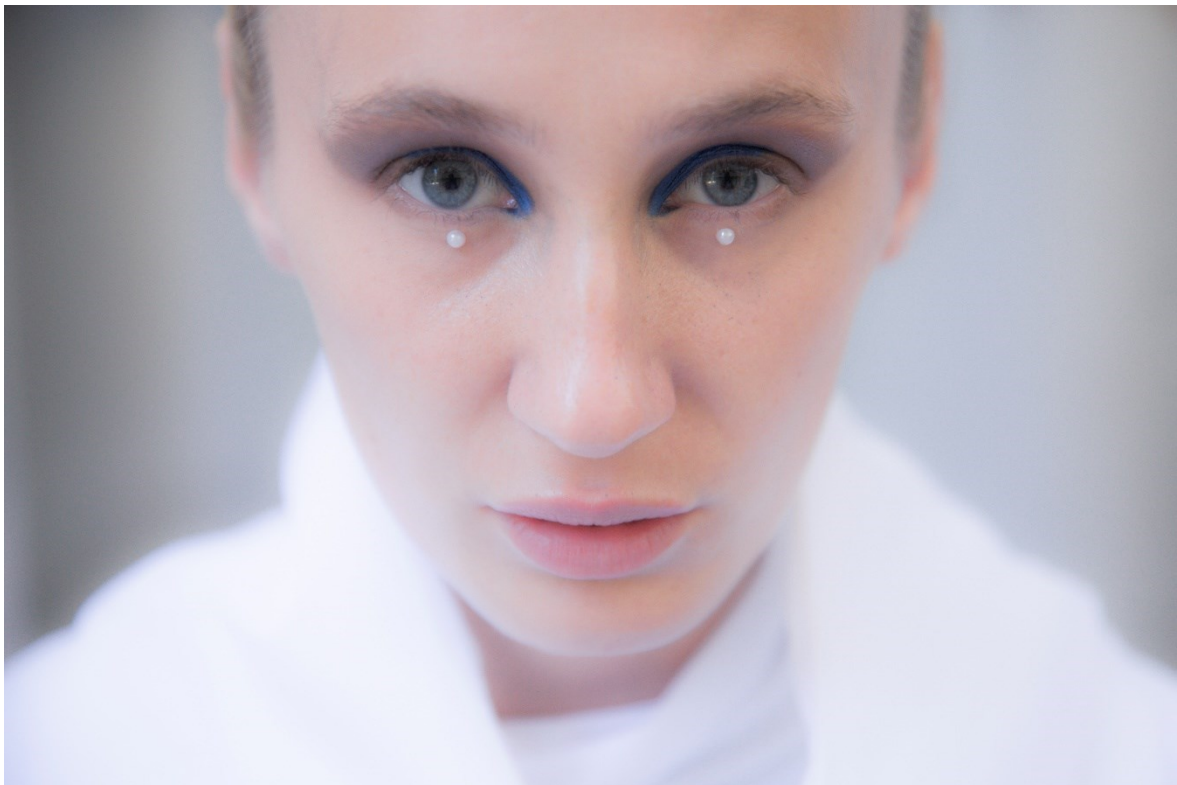
Lucie Koutníková

Kristýna Tomášová

MUA: Standa Palát

### 8.1 Fotografie

Fotografie vznikaly formou lookbooku ve Zlíně v oblasti Univerzity Toáše Baťi kolem budovy U16.



































## ZÁVĚR

Při tvorbě bakalářské práce jsem sice pracovala s mě osobně velmi blízkým a dle mého názoru známým tématem, avšak doposud jsem netušila, jak velké mezery v tomto odvětví mám. Díky dalšímu výzkumu a bádání v rámci ponoření se hlouběji do japonské popkultury jsem své znalosti mnohonásobně rozšířila.

V teoretické části jsem rozebrala základy japonské popkultury a nikdy by mě nenapadlo, jak hluboko zakořeněné, významné můžou být tak naprosto nedůležitě působící drobnosti. Objevila jsem spoustu z prvopočátku fádně působících detailů, díky kterým jsem získala zcela nový harmonický výsledný celek. Překvapilo mě, kolik návrhářů užívá pro své inspirace tohoto pro lajka snad infantilně působícího světa.

Výsledkem bádání je pak kolekce YUME. Oděvní řada vzniklá na téma jednoho z nejznámějších celovečerních anime příběhů je propojením výtvarného ducha, sebereflexe a mě vlastního oděvního stylu. Zpětně musím říct, že kolekce se mi neustále měnila pod rukama, tak jako bych příběh teprve sama za pochodu vymýšlela a přenášela na papír a on sám vyplýval, jako krok následující z každého kroku předchozího, což mě na práci asi bavilo nejvíce. Její postupný a neustálý vývoj.

Díky spolupráci s firmou Subliprofi a s UTB Zlín, konkrétně pak s BcA. Filipem Močičkou jsem měla jedinečnou příležitost vyzkoušet si práci s novými technologiemi a stroji, které bych ve své tvorbě využívala ráda i nadále. I přes počáteční nezdary, jakožto přílišného výkonu laservacího stroje, kdy nastal problém s trháním denimu, a tedy hledáním vhodnější a pevnější látky jsem získala mnoho nových zkušeností a znalostí, jenž využiji i v budoucnu.

Mým cílem bylo ukázat potencionálnímu diváku a čitateli, že japonská populární kultura není pouze naprosto nesystematickou změtí mnoha informací a že i pouhá stará pohádka může mít hlubokou myšlenku a duši a dá se přetvořit v něco aktuálnějšího. Věřím, že se mi podařilo odkrýt mnoho informací pro chápání nezbytných a vytvořit kolekci jenž je odrazem nejen příběhu a postavy ale i mě samotné.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Ztřeštěná japonská popkultura - proč a v čem se mýlíme. *Zenbu* [online]. [cit. 2020-08-04]. Dostupné z: <http://www.zenbu.cz/2013/08/ztrestena-japonska-popkultura-proc-to-tak-je-a-v-cem-se-mylime/>

BAIN, Marc. Japan's wild, creative Harajuku street style is dead. Long live Uniqlo. *Quartz* [online]. [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://qz.com/909573/japans-wild-creative-harajuku-street-style-is-dead-long-live-uniqlo/>

BAKER, Lindsay. The outrageous street-style tribes of Harajuku. *BBC* [online]. [cit. 2020-04-03]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/culture/article/20170920-the-outrageous-street-style-tribes-of-harajuku>

BATTISTA, Anna. Songs of Innocence and Experience in Multi-Dimensional Graffiti: Comme des Garçons S/S 18. *Irenebrination* [online]. [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: [https://www.irenebrination.com/irenebrination\\_notes\\_on\\_a/](https://www.irenebrination.com/irenebrination_notes_on_a/)

BAUER, Patricia. Studio Ghibli. *Encyclopedia Britannica* [online]. [cit. 2020-04-04]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Studio-Ghibli>

BRUCCULIERI, Julia. These Photos Of Tokyo Fashion Are All The Style Inspiration You Need. *Huffpost* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: [https://www.huffpost.com/entry/tokyo-street-style-fashion\\_1\\_5cd9b71de4b0615b08175ac5](https://www.huffpost.com/entry/tokyo-street-style-fashion_1_5cd9b71de4b0615b08175ac5)

CAVALLARO, Dani, 2006. *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. 1. North Carolina and London: McFarland & Company. ISBN ISBN-13: 978-0-7864-2369-9.

CLARKE, Ashley. What the closure of fruits magazine means for japanese street style. *I-D* [online]. [cit. 2020-04-19]. Dostupné z: [https://i-d.vice.com/en\\_uk/article/ywvz3g/what-the-closure-of-fruits-magazine-means-for-japanese-street-style](https://i-d.vice.com/en_uk/article/ywvz3g/what-the-closure-of-fruits-magazine-means-for-japanese-street-style)

COOPER, Lisa Marie. The History Of Anime. *RightStuf* [online]. [cit. 2020-02-04]. Dostupné z: <https://www.rightstufanime.com/anime-resources-global-history-of-anime>

DUNKLEY, Amy. Takeshita Street in the heart of Harajuku. *Amy in Wonderland* [online]. [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: [https://amydunkley.wordpress.com/2012/02/06/tokyo-in-pictures-2/img\\_7863-3/](https://amydunkley.wordpress.com/2012/02/06/tokyo-in-pictures-2/img_7863-3/)

FOLEY, Gregk. Everything you need to know about WTAPS. *Highsnobiety* [online]. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.highsnobiety.com/p/wtaps-clothing-brand/>



GO, Ysabel. An Overview of Cosplay: Exploring the Subculture. *The Artifice* [online]. [cit. 2020-04-26]. Dostupné z: <https://the-artifice.com/cosplay-overview/>

, Gwen. Japan culture: Harajuku Girls. *Japan Italy Bridge* [online]. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: <https://www.japanitalybridge.com/en/2017/02/japan-culture-harajuku-girls/>

HAYS, Jeffrey. Fashion in Japan: History, japanese designers, poor marketing and brand-name manie. *Facts and details* [online]. [cit. 2020-03-06]. Dostupné z: <http://factsanddetails.com/japan/cat20/sub136/item743.html??>

HIGGINS, Keenan. Michael B. Jordan makes his anime dreams come true with a Naruto-inspired coach collab. *The Source* [online]. [cit. 2020-03-12]. Dostupné z: <https://thesource.com/2019/10/04/coach-michael-b-jordan-naruto-collection/>

HIROTAKA, Watanabe. Sharing Japan with the World. *Nippon.com* [online]. [cit. 2020-03-12]. Dostupné z: <https://www.nippon.com/en/currents/d10005/sharing-japan-with-the-world.html>

CHENG, Zarah. Louis Vuitton's 2016 Spring/Summer 'Series 4' Campaign Goes Anime. *Hypebeast* [online]. [cit. 2020-05-10]. Dostupné z: <https://hypebeast.com/2015/12/louis-vuitton-anime-campaign>

CHIN, Mallory. BAPE's FW19 Collection Is Ruled by Layers, Camo and Essentials. *Hypebeast* [online]. [cit. 2020-06-22]. Dostupné z: <https://hypebeast.com/2019/7/bape-a-bathing-ape-fall-winter-2019-lookbook-collection>

, Jojo, 2018. What is kawaii? This is Why Japan is Obsessed with Cuteness! *Yumetwins* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://yumetwins.com/news/what-is-kawaii>

, Kay. Bellissimo! JoJo's Bizarre Adventure meets Bulgari in stunning Japan-exclusive collection. *SoraNews24* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://soranews24.com/2017/11/03/bellissimo-jojos-bizarre-adventure-meets-bulgari-in-stunning-japan-exclusive-collection%E3%80%90pics%E3%80%91/>

KELLY, Lyn. Sakoku: That time when Japan cut itself off from the world for over 200 years. *History101* [online]. [cit. 2020-02-02]. Dostupné z: <https://www.history101.com/sakoku-japan-cut-off-world/>

KELLY, Lyn. Sakoku: That time when Japan cut itself off. In: *History101* [online]. [cit. 2020-05-]. Dostupné z: <https://www.history101.com/sakoku-japan-cut-off-world/>

KIM, Monica. The Secret Anime Muses Behind Louis Vuitton's New Collection: From Sailor Moon to Evangelion. *Vogue* [online]. [cit. 2020-02-12]. Dostupné z: <https://www.vogue.com/article/louis-vuitton-spring-2016-inspiration-anime-evangelion-sailor-moon>

- KNOFI, Kay, 2019. The rise of streetwear in Harajuku. *The Comm* [online]. [cit. 2020-03-09]. Dostupné z: <https://the-comm.online/blog/the-rise-of-streetwear-in-harajuku/>
- KOTZATHANASIS, Panos. The 10 Most Distinct Traits of Hayao Miyazaki's Cinema. *Taste of Cinema: Movie Reviews and Classic Movie Lists* [online]. [cit. 2020-03-14]. Dostupné z: <http://www.tasteofcinema.com/2017/the-10-most-distinct-traits-of-hayao-miyazakis-cinema/>
- KŘIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESARŠ a Karel VESELÝ, 2017. *Planeta Nippon*. Praha: Crew. ISBN 978-80-7449-491-8.
- LILLINGTON, Georgie. Exploring Japan's influence on global fashion. *Fashion United* [online]. [cit. 2020-04-19]. Dostupné z: <https://fashionunited.uk/news/fashion/exploring-japan-s-influence-on-global-fashion/2017081125461>
- LING, Chew Hui. Fila dropped a pokemon sneaker collection- and U gotta cop 'em all. *Teenage* [online]. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://teenage.com.sg/fashion/fila-x-pokemon-sneaker-collection/>
- LYTTLE, Pat, 2012. *Japanese street style*. 1. London: A&C Black. ISBN 978-1-4081-5671-1.
- MILAN, Soili. Comme des Garçons: Spring/Summer 2018. *Ivo Milan* [online]. [cit. 2020-05-10]. Dostupné z: <http://radicalfashion.ivomilan.it/en/design/comme-des-garcons-primaveraestate-2018/>
- MOWER, Sarah. Spring 2018 Ready-to-wear Prada. *Vogue* [online]. [cit. 2020-04-01]. Dostupné z: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2018-ready-to-wear/prada>
- NAGASE, Kai. The Magazine "Olive" Made Japanese Girls Aware of The Rare Value of Girlhood and Maidenhood: the "Kawaii 2.0" Theory vol.6. *Tokyo girls update* [online]. [cit. 2020-04-21]. Dostupné z: <https://tokyogirlsupdate.com/kawaii-2-0-theory-vol-6-20160694637.html>
- NAKANE, Ikuko, Emi OTSUJI a William S. ARMOUR, ed., 2015. *Languages and Identities in a Transitional Japan: From internationalization to Globalization*. 1. New York: Routledge. ISBN 978-0-415-72037-3.
- NAPIER, Susan J., 2001. *Anime: from Akira to Princess Mononoke*. 1. United States of America: Pelgrave. ISBN 0-312-23862-2.
- NEILSON, Archer. Princess Mononoke. *Treasure from the Yale film archive* [online]. s. 1 [cit. 2020-06-09]. Dostupné z: <https://web.library.yale.edu/sites/default/files/files/Mononoke%20Notes.pdf>
- NGUYEN, An a Jane MAI. Lolita fashion. *Paris Review* [online]. [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.theparisreview.org/blog/2017/05/25/lolita-fashion/>

- NIKOLIC, Mariella. 4 Fashion Trends That Changed Japan's History: From Lolita To Gyarū, And More. *Savvytokyo* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://savvytokyo.com/4-fashion-trends-changed-japans-history/>
- PAVARINI, Maria Cristina. Show Report: Milan Fashion Week summer 2014. *Sportswear International* [online]. [cit. 2020-02-25]. Dostupné z: <https://www.sportswear-international.com/news/stories/Show-Report-Milan-Fashion-Week-summer-2014-7323>
- PHELPS, Nicole. Spring 2014 Ready-to-wear: Iceberg. *Vogue: Runaway* [online]. [cit. 2020-02-03]. Dostupné z: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/iceberg>
- PLUNKETT, Luke. Where The Word "Cosplay" Actually Comes From. *Kotaku* [online]. [cit. 2020-02-17]. Dostupné z: <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>
- RAY, Michael. Miyazaki Hayao: Japanese director. *Encyclopedia Britannica* [online]. [cit. 2020-04-02]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Miyazaki-Hayao>
- ROBERTSON, Adi. Prada-clad Final Fantasy characters appearing in fashion magazine spread for 25th anniversary. *The Verge* [online]. [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2012/4/5/2928145/prada-final-fantasy-characters-arena-homme-magazine-spread>
- SARKAR, Patricia. History of Cosplay. *Geeks* [online]. [cit. 2020-04-27]. Dostupné z: <https://vocal.media/geeks/history-of-cosplay>
- SEWARD, Mahoro. Coach drop 'naruto'-inspired collection in collaboration with michael b. jordan. *I-D* [online]. [cit. 2020-03-17]. Dostupné z: [https://i-d.vice.com/en\\_us/article/xwe4gz/coach-naruto-collection-in-collaboration-michael-b-jordan](https://i-d.vice.com/en_us/article/xwe4gz/coach-naruto-collection-in-collaboration-michael-b-jordan)
- SHASHIN, Katsudou. First anime ever. *Youtube* [online]. [cit. 2020-03-14]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dU7a8a7ZKoE>
- STEPHENSON, Brad. 3 Important Anime Movies From the 1950s. *Liveaboutdotcom* [online]. [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/important-anime-movies-from-the-1950s-4000974>
- SUGIMOTO, Yoshio, 2009. *Modern Japanese Culture*. 1. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University press. ISBN 978-0-521-70663-6.
- VESELÝ, Karel, 2014. *Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře*. V Praze: Labyrint. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-63-0.
- YEGULALP, Serdar. Brief History of Anime. *Liveabout.com* [online]. [cit. 2020-02-16]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/brief-history-of-anime-144979>

Gyakusou: Why NIKE X UNDERCOVER GYAKUSOU Is the best running gear in the world. *GoodHood* [online]. [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: <https://goodhoodstore.com/womens/features/why-nike-x-undercover-gyakusou-is-the-best-running-gear>

Undercover. *Virtual Japan* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <http://www.virtualjapan.com/wiki/Undercover>

KERA Magazine. *Virtual japan* [online]. [cit. 2020-05-09]. Dostupné z: [http://www.virtualjapan.com/wiki/KERA\\_Magazine](http://www.virtualjapan.com/wiki/KERA_Magazine)

A Short History of Manga. *Widewalls* [online]. [cit. 2020-03-24]. Dostupné z: <https://www.widewalls.ch/japanese-manga-comics-history/>

The editor of 'fruits' magazine on the rise and fall of harajuku. *I-D* [online]. [cit. 2020-04-18]. Dostupné z: [https://i-d.vice.com/en\\_us/article/xwdzy7/the-editor-of-fruits-magazine-on-the-rise-and-fall-of-harajuku](https://i-d.vice.com/en_us/article/xwdzy7/the-editor-of-fruits-magazine-on-the-rise-and-fall-of-harajuku)

Iron Man Comic Books: Tony stark. *Fandom* [online]. [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: [https://marvel.fandom.com/wiki/Iron\\_Man\\_Comic\\_Books](https://marvel.fandom.com/wiki/Iron_Man_Comic_Books)

How much do cosplay costumes cost and who make them? *Costumes and ugly sweaters* [online]. [cit. 2020-03-3]. Dostupné z: <https://costumesanduglysweaters.com/how-much-do-cosplay-costumes-cost-and-who-makes-them/>

Anime Expo 2019: Thrills Fans of Japanese Pop Culture During Four-Day Show in Los Angeles. *Anime expo* [online]. [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://www.anime-expo.org/2019/06/21/anime-expo-2019-thrills-fans-japanese-pop-culture-four-day-show-los-angeles/>

Visual Kei encyclopaedia: Visual Kei. *Fandom* [online]. [cit. 2020-02-20]. Dostupné z: [https://visualkei.fandom.com/wiki/Kei\\_Style](https://visualkei.fandom.com/wiki/Kei_Style)

Hayao Miyazaki. *Artnet* [online]. [cit. 2020-04-19]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/hayao-miyazaki-2/>

Japanese fashion wiki: Ganguro. *Fandom* [online]. [cit. 2020-04-18]. Dostupné z: <https://j-fashion.fandom.com/wiki/Ganguro>

Ghibli wiki: Studio Ghibli. *Fandom* [online]. [cit. 2020-02-19]. Dostupné z: [https://ghibli.fandom.com/wiki/Studio\\_Ghibli](https://ghibli.fandom.com/wiki/Studio_Ghibli)

Lolita Fashion. *Virtual japan* [online]. [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: [http://www.virtualjapan.com/wiki/Lolita\\_Fashion](http://www.virtualjapan.com/wiki/Lolita_Fashion)



Sharing Japan with the World. *Nippon.com* [online]. [cit. 2020-08-04]. Dostupné z: <http://www.zenbu.cz/2013/08/ztrestena-japonska-popkultura-proc-to-tak-je-a-v-cem-se-mylime/>

Japanese Street Fashion: What Is the 'Decora' Style and How Does It Look? *Japan info* [online]. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: <https://jpninfo.com/94276>

Okyo Girls in Colorful Street Styles w/ Furry Cap, Wide Brim Hat, Knit Beanie, Vivienne Westwood, Calico, Vintage & Handmade Fashion. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-08-04]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/tokyo-colorful-street-styles-furry-cap-wide-brim-hat-knit-beanie-vivienne-westwood-vintage-handmade/>

Tokyo Girls Street Styles w/ The Shining Twins, Leather Jacket, Necktie, Berrycupide, Mono Comme Ca, RRR & Vintage. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-03-1]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/tokyo-girls-street-styles-the-shining-twins-necktie-berrycupide-mono-comme-ca-rrr-vintage/>

Tokyo Pastel Kawaii Style w/ Twin Purple Buns, Unicorn Plushie Muffler, ACDC Rag Furry Jacket, 6%DokiDoki Belted Coat, Cat Print Tote Bag & Demonica Metallic Boots. *Tokyofashion* [online]. [cit. 2020-04-14]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/tokyo-pastel-kawaii-style-w-twin-purple-buns-unicorn-plushie-muffler-acdc-rag-furry-jacket-6dokidoki-belted-coat-cat-print-tote-bag-demonica-metallic-boots/>

Pink Twintails Kawaii Harajuku Street Style w/ Face Mask, One Spo Oversized Top & Qooza Platform Creepers. *Tokyofashion* [online]. [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/pink-twintails-kawaii-harajuku-street-styleface-mask-one-spo-qooza/>

Handmade Kawaii Street Style in Harajuku: Floral Choker, Fuzzy Toys Dress, Candy Bracelets, Dalmatian Print Tote & Platform Boots. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-04-15]. Dostupné z: <https://tokyofashion.com/handmade-kawaii-street-style-harajuku-floral-choker-fuzzy-toys-dress-candy-bracelets/>

Harajuku Decora Street Style w/ Handmade Hair Clips, Pixel Bead Necklace, Rainbow Puffer Jacket, Yoshida Channel, Teddy Bear Skirt, Leg Warmers & Yosuke Platforms. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/harajuku-decora-style-handmade-hair-clips-rainbow-jacket-yoshida-channel-leg-warmers-yosuke/>

Colorful Harajuku Streetwear Style w/ Twin Tails, Decora Hair Clips, Resale Kimono, Dempagumi.inc Floral Top, Handkerchief Glitter Skirt, Ladybug Backpack & Yosuke Mint Platform Sneakers. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-03-19]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/colorful-harajuku-streetwear-style-w-twin-tails-decora-hair-clips-resale-kimono-dempagumi-inc-floral-top-handkerchief-glitter-skirt-ladybug-backpack-yosuke-mint-platform-sneakers/>

Hayao Miyazaki. *Artnet* [online]. [cit. 2020-03-01]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/hayao-miyazaki-2/>

*A Japonsko!* [online]. [cit. 2020-02-18]. Dostupné z: <https://ajaponsko.blogspot.com/2016/04/historie-anime.html>

Rainbow Decora Style in Harajuku w/ Handmade Clothing, Tiered Skirt, Tomoe Shinohara Doll, Furry Leg Warmers, Care Bears, Sailor Moon & Decora Accessories. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-03-09]. Dostupné z: <https://tokyofashion.com/rainbow-decora-style-harajuku-handmade-tomoe-shinohara-doll-furry-leg-warmers-care-bears-sailor-moon-accessories/>

Comic vs. Manga art. *Smart Art* [online]. [cit. 2020-02-03]. Dostupné z: <https://smartartbox.com/blogs/smart-art-blog/comic-vs-manga-art>

Japanese Gothic Lolita Street Style w/ MR Corset Top, Sheglit Vest, Na+H, Bloody Rose & Amber Snow. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/japanese-gothic-lolita-street-style-mr-corset-sheglit-vest-na-plus/>

All White Japanese Lolita Fashion w/ Metamorphose Temps De Fille, Triple Fortune & Mary West. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <http://tokyofashion.com/japanese-lolita-fashion-metamorphose-triple-fortune-mary-west/>

Japanese Idol in Harajuku Gothic Lolita Style w/ JoJo's Bizarre Adventure Necklace, Innocent World Dress, Heart Bag & Vivienne Westwood Rocking Horse Shoes. *TokyoFashion* [online]. [cit. 2020-03-11]. Dostupné z: <https://tokyofashion.com/japanese-idol-harajuku-gothic-lolita-jojos-bizarre-adventure-innocent-world-vivienne-westwood/>

*Zenbu: Ztřeštěná japonská popkultura - proč a v čem se mýlíme* [online], 2013. [cit. 2020-03-10]. Dostupné z: <http://www.zenbu.cz/2013/08/ztrestena-japonska-popkultura-proc-to-tak-je-a-v-cem-se-mylime/>

FRUiTS Magazine. In: *Internet Archive* [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://archive.org/details/fruitsmagazine>

*A Japonsko!: Historie anime* [online], 2016. [cit. 2020-02-18]. Dostupné z: <https://ajaponsko.blogspot.com/2016/04/historie-anime.html>

Press Conference: 12 March 2009. *Ministry of Foreign Affairs in Japan* [online]. [cit. 2020-04-07]. Dostupné z: <https://www.mofa.go.jp/announce/press/2009/3/0312.html>

Trends in Japan: The Kawaii Ambassadors. *Web Japan* [online]. [cit. 2020-03-25]. Dostupné z: [https://web-japan.org/trends/09\\_culture/pop090827.html](https://web-japan.org/trends/09_culture/pop090827.html)

Popular Japanese Fashion Magazines for Men & Women. *From Japan blog* [online]. [cit. 2020-05-09]. Dostupné z: <https://blog.fromjapan.co.jp/en/fashion/introduction-to-popular-japanese-fashion-magazines-for-menwomen.html>

NIKE × UNDERCOVER. *Undercover: Jun Takahashi* [online]. [cit. 2020-06-04]. Dostupné z: <https://undercoverism.com/news/detail.php?id=776>

*A Bathing Ape* [online]. [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: <https://www.bapeonline.com/home>

WTAPS: Look Book. *WTAPS* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: <https://www.wtaps.com/contents/look>

True Damage Senna Prestige LoL 4K. *UHD Wallpaper* [online]. [cit. 2020-06-1]. Dostupné z: <https://www.uhdpaper.com/2019/12/true-damage-senna-prestige-lol-4k-7914.html>

Rei Kawakubo. *Famous fashion designers* [online]. [cit. 2020-02-10]. Dostupné z: <https://www.famousfashiondesigners.org/rei-kawakubo>

LOUIS VUITTON X LEAGUE OF LEGENDS COLLECTION. *Louis Vuitton* [online]. [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://eu.louisvuitton.com/eng-e1/magazine/articles/league-of-legends-collection>

Louis Vuitton x League of Legends. *Louis Vuitton* [online]. [cit. 2020-03-02]. Dostupné z: <https://eu.louisvuitton.com/eng-e1/magazine/articles/louis-vuitton-x-league-of-legends#>

Appleseed: Ex Machina x Prada. *Hypebeast* [online]. [cit. 2020-03-16]. Dostupné z: <https://hypebeast.com/2007/6/appleseed-ex-machina-x-prada>

Why we love the Supreme/Akira collection. *Vogue* [online]. [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.vogue.fr/vogue-hommes/fashion/diaporama/supreme-akira-collection/46901?image=5c36189bbfc92754cb82b783>

Supreme X AKIRA Fall Winter 2017 Collection. *Design scene* [online]. [cit. 2020-05-5]. Dostupné z: <https://www.designscene.net/2017/10/supreme-x-akira.html>

Cool Japan. *Cabinet office* [online]. [cit. 2020-02-14]. Dostupné z: [https://www.cao.go.jp/cool\\_japan/](https://www.cao.go.jp/cool_japan/)

W)Taps. *Virtual Japan* [online]. [cit. 2020-04-27]. Dostupné z: <http://www.virtualjapan.com/wiki/W%29Taps>

A Bathing Ape. *Virtual Japan* [online]. [cit. 2020-03-09]. Dostupné z: [http://www.virtualjapan.com/wiki/A\\_Bathing\\_Ape](http://www.virtualjapan.com/wiki/A_Bathing_Ape)

A Bathing Ape (Bape) Inspiration album/brand history/incoherent rambling. *Reddit* [online]. [cit. 2020-03-03]. Dostupné z:

[https://www.reddit.com/r/malefashionadvice/comments/1bifqx/a\\_bathing\\_ape\\_bape\\_inspiration\\_albumbrand/](https://www.reddit.com/r/malefashionadvice/comments/1bifqx/a_bathing_ape_bape_inspiration_albumbrand/)



## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Apod.	A podobně
MUA	Make-up artist
Tzv.	Takzvaný
Tzn.	To znamená
UTB	Univerzita Tomáše Bati

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 – Logo projektu Cool Japan .....	11
Obrázek 2 – příklad příběhu „Yonkoma“ .....	13
Obrázek 3 – japonská manga série Dragon Ball.....	15
Obrázek 4 – americký komiks Iron Man .....	15
Obrázek 5 – japonská manga série Astro Boy.....	15
Obrázek 6 – první animace bez podstaty z dílny Toei animations .....	16
Obrázek 7 – první barevné celovečerní anime : The tale of the white Serpent .....	16
Obrázek 8 – ilustrace k filmu „Můj soused Totoro“.....	19
Obrázek 9 – ukázka tvorby k filmu Princezna Mononoke .....	19
Obrázek 10- logo studia GHIBLI .....	20
Obrázek 11 – ukázka japonského streetwear 1.....	23
Obrázek 12 – ukázka japonského streetwear 2.....	23
Obrázek 13 – Ulice Takeshita-srdce Harajuku .....	25
Obrázek 14 – ukázka kawaii 1.....	26
Obrázek 15 – ukázka kawaii 2.....	26
Obrázek 16 – ukázka kawaii 3.....	26
Obrázek 17 – Decora 1. ....	27
Obrázek 18- Decora 2. ....	27
Obrázek 19 – decora 3. ....	27
Obrázek 20- Lolita „Gothic“.....	28
Obrázek 21 – Lolita .....	28
Obrázek 22 – lolita „Gothic“ 2 .....	28
Obrázek 23 – první zmínka o cosplay z roku 1983 z časopisu „My anime“ .....	31
Obrázek 24 – obálka Fruits r. 2000.....	33
Obrázek 25 – obálka Fruits r. 1997.....	33
Obrázek 26 – obálka Fruits r. 1999.....	33
Obrázek 27 – ukázka obálek časopisu Olive .....	33
Obrázek 28 – ukázka obálek magazínu „KERA“ .....	34
Obrázek 29 – obrázek ke kolekci Nike x Undercover 2019 .....	35
Obrázek 30- bunda se žraločí tváří .....	36
Obrázek 31– ukázka oděvu .....	36
Obrázek 32– žraločí tvář.....	36

Obrázek 33 – ukázka WTAPS 1. ....	37
Obrázek 34 – ukázka WTAPS 2. ....	37
Obrázek 35 – ukázka WTAPS 3. ....	37
Obrázek 36 – kolekce Supreme/Akira 1. ....	38
Obrázek 37 – kolekce Supreme/Akira 2. ....	38
Obrázek 38 – kolekce Naruto 1. ....	39
Obrázek 39 – kolekce Naruto 2. ....	39
Obrázek 40 – kolekce Naruto 3. ....	39
Obrázek 41 – ukázka tenisek Fila ....	39
Obrázek 42 – ukázka šátku z kolekce ....	40
Obrázek 43 – ukázka kabelky z kolekce ....	40
Obrázek 44 – ukázka z kolekce Louis Vuiton x postava z anime Sailor Moon ....	42
Obrázek 45 – ukázka spojení Final fantasy + LV „Serie4“ ....	42
Obrázek 46 – LV x League of Legends Quianna ....	43
Obrázek 47 – LV x League of legends Senna ....	43
Obrázek 48 – ukázka z kolekce LV x LOL ....	43
Obrázek 49 – ukázka z kolekce Prada ....	44
Obrázek 50 – ukázka spolupráce Prada x Ex Machina ....	45
Obrázek 51 – Prada x FF XII-2 ....	45
Obrázek 52 – ukázka z kolekce ICEBERG ....	46
Obrázek 53 – kolekce Commes des GarçonS/S 2018. ....	47
Obrázek 54 – detail z kolekce ....	47
Obrázek 55 – vlastní skica ....	49
Obrázek 56 – vlastní kresba ....	51
Obrázek 57 – Moodboard kolekce ....	51
Obrázek 58 – snímek z filmu Mononoke. ....	52
Obrázek 59 – vlastní kresby ....	53
Obrázek 60 – návrh motivu pro tisk (vlastní) ....	54
Obrázek 61 – prvotní motiv pro tisk (vlastní) ....	54
Obrázek 62 – první zabstrahované malby (vlastní) ....	55
Obrázek 63 – hledání tvaru motivů k tisku (vlastní) ....	56
Obrázek 64 – výběr motivů pro tisk a raport (vlastní) ....	57

Obrázek 65 – tisk na podšívkovinu (vlastní) .....	57
Obrázek 66 – zkouška raportu (vlastní) .....	58
Obrázek 67 – finální raport Eboshi (vlastní) .....	58
Obrázek 68 – finální raport bohové (vlastní).....	59
Obrázek 69 – finální raport Ashitaka (vlastní) .....	59
Obrázek 70 – gradace vzoru pro výsledný laser (vlastní).....	59
Obrázek 71 – vlastní skica .....	60
Obrázek 72 – materiál, barevnost (vlastní).....	60
Obrázek 73 – detail opasku (vlastní) .....	60
Obrázek 74 – ukázka opasků (vlastní).....	60
Obrázek 75 – celá kolekce (vlastní).....	61
Obrázek 76 – potisk a raport pro model 1 (vlastní) .....	62
Obrázek 77 – návrh modelu 1 (vlastní) .....	63
Obrázek 78- technické nákresy model 1 (vlastní) .....	63
Obrázek 79 – raport a výsledný laser k modelu 2 (vlastní) .....	64
Obrázek 80 – návrh modelu 2 (vlastní) .....	64
Obrázek 81 – technické nákresy model 2 (vlastní).....	64
Obrázek 82 – potisk a raport pro model 3 (vlastní) .....	64
Obrázek 83 – návrh modelu 3 (vlastní) .....	64
Obrázek 84 – technické nákresy model 3 (vlastní).....	64
Obrázek 85 – raport a detail pro model 4 (vlastní).....	64
Obrázek 86 – návrh modelu 4 (vlastní) .....	70
Obrázek 87 – technické nákresy model 4 (vlastní).....	70
Obrázek 88 – potisk pro model 5 (vlastní) .....	71
Obrázek 89 – návrh modelu 5 (vlastní) .....	72
Obrázek 90 – technické nákresy model 5 (vlastní).....	72





## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha1- CD ROM