

Motiv přírodních živlů v dílech studia Ghibli

BcA. Lucie Lisníková

Diplomová práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Lucie Lisníková
Osobní číslo: K21252
Studijní program: N0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. teoretická část:
Motiv přírodních živlů v dílech studia Ghibli

2. praktická část:
Okyo – 2D kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

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

Seznam doporučené literatury:

- NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. St. Martin's Griffin, 2016.
- COHEN, Jeffrey Jerome; DUCKERT, Lowell (ed.). *Elemental ecocriticism: Thinking with earth, air, water, and fire*. U of Minnesota Press, 2015.
- MACAULEY, David. *Elemental philosophy: Earth, air, fire, and water as environmental ideas*. Suny Press, 2010.
- RAYNA DENISON. *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*. 00001. 2018. ISBN 9781501329760. Dostupné také z: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsebk&an=1636128&scope=site>
- GREENBERG, Raz. *Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*. Bloomsbury Publishing USA, 2018.
- HODROVÁ, Daniela. *Chvála scholení*. Praha: Malvern, 2011. ISBN 9788086702919.
- ZUSKA, Vlastimil. *Kruté světlo, krásný stín*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2010. ISBN 9788073083298.
- GREGOR, Lukáš, UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ a FAKULTA MULTIMEDIÁLNÍCH KOMUNIKACÍ. *Základy analýzy animovaného filmu*. 2011. ISBN 978-80-7454-112-4.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Martin Kukul**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání diplomové práce: **19. května 2023**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

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 užít 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, považují 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: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Lucie Lisníková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část diplomové práce pojednává o přírodních živlech zobrazených ve filmech, které vznikly ve studiu Ghibli pod vedením Hayao Miyazakiho. Pozornost je věnována pouze jeho tvorbě, jelikož je pro toto téma nejvíce obsáhlá a umožňuje detailnější porovnání mezi živly. Každému živlu je věnována kapitola, která zkoumá způsoby jeho použití v příběhu a výtvarného zpracování. V závěru jsou tyto informace shrnuty.

Praktická část je zaměřena na magisterský film *Okyo*, kde je popsán postup práce v preprodukcii, produkci a postprodukcii.

Klíčová slova: Anime, Japonsko, Miyazaki, živly, vzduch, voda, země, oheň, nostalgie, inspirace, moře

ABSTRACT

The theoretical part of the thesis discusses the natural elements depicted in the films made at studio Ghibli by director Hayao Miyazaki. Attention is focused only on his work, as it is the most comprehensive for this topic and allows a more detailed comparison of individual elements. Each element is given a chapter that explores the ways in which it is used in story and art. These informations are summarized in the conclusion.

The practical part focuses on the animated master film *Okyo*, describing the workflow in preproduction, production and postproduction.

Key words: Anime, Japan, Miyazaki, elements, air, water, earth, fire, nostalgia, inspiration, sea

Děkuji svým kolegům z ateliéru, vedoucímu práce Martinovi Kukulovi a svému bratrov
Honzovi za veškerou pomoc.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 ÚVOD K ŽIVLŮM	12
2 MIYAZAKI A ŽIVLY	13
3 VZDUCH	15
3.1 LETECKÉ PROSTŘEDKY; LETADLA, KLUZÁKY A KOŠŤATA.....	15
3.2 TYPY VĚTRU	17
3.2.1 Vítr klasický	17
3.2.2 Vítr dramatický	18
3.2.3 Vítr jako symbol inspirace	19
3.2.4 Zvrat nejen v ději	20
3.3 KOUŘ Z CIGARETY.....	20
4 VODA	22
4.1 MOŘE	22
4.2 DÉŠŤ	23
4.3 VODA JAKO LÉK	23
4.4 SLZY	24
5 ZEMĚ	25
5.1 ŠINTÓ	25
5.2 PROSTŘEDÍ	27
6 OHEŇ	29
6.1 OHEŇ JAKO NÁSTROJ	29
6.2 OHEŇ JAKO NÁSLEDEK	30
6.3 OHEŇ V DUŠI.....	30
7 ZVLÁŠTNÍ DRUHY ŽIVLŮ; PROSTOR A ČAS	32
8 ŽIVLY NIČITELY	33
II PRAKTICKÁ ČÁST	40
2 PRODUKCE	45
3 POSTPRODUKCE	48
ZÁVĚR	49
ZDROJE	51

ÚVOD

„Ve městě je malá pláž, na které není živáčka ani uprostřed léta. Chodívala jsem tam hledat různé věci. Třeba staré rachejtle. Nebo chaluhy. Klobouk, který někomu odvál vítr. Zkrátka tam nikdy nenajdete to, co byste čekali. Ale možná jste už od začátku nepočítali s tím, že tam něco najdete...“ (Asano, 2016, str. 1)

Když jsem poprvé četla úvod mangy *A Girl on the Shore* (2016), překvapilo mě, že nejsem sama, kdo tímto způsobem tráví čas u moře. Jenže je v tom háček.

Nikdy v životě jsem u moře nebyla. Ani jsem po tom nikdy netoužila, je to jen spousta vody. Popravdě se mi takové množství přičí a mám z toho úzkost. Přesto se k němu často vracím ve svých myšlenkách. Vidívám jej před sebou. Pokaždé, když si nevím s něčím rady, octnu se tam. Nevím, co je to za moře a co je za ním, jak je hluboké a jestli je slané. Ale jsem tam a hledám. Čekám, zda se něco stane.

Snad je to ta jakási nekonečnost oceánu, která se nese v dále. Horizont je jako hrana stolu, přes kterou přepadávají všechny mé otázky, ale odpovědi se nikdy nedočkám. Anebo je jen nevidím, protože se dívám špatným směrem. Kdo ví. Proto je moře mým oblíbeným uměleckým prvkem, díky kterému může vzniknout nepopsatelná atmosféra. Mezi mé oblíbené příklady filmů, kde moře využili, patří například *Věčný svit neposkvrněné mysli* (2004) od Michela Gondryho, *Kairo* (2001) a *Cure* (1997) režiséra Kiyoshi Kurosawy anebo tvorba Hayao Miyazakiho, u něhož je jen malé množství děl, ve kterých by moře nebylo výrazným prvkem.

Původně jsem se ve své diplomové práci chtěla zaměřit jen na takováto díla, která s motivem moře pracují. Chtěla jsem zjistit, proč tomu tak je a co v sobě skrývají, zda se objevují opakující se tendence. Ale jelikož bych se mohla zaměřit převážně jen na filmy hrané, napadlo mne téma rozšířit tak, abych našla více příkladů v animované tvorbě. U Miyazakiho se mi nabízelo zaměřit se nejen na moře či vodu, ale také na živly vzduchu, země a ohně. Uvědomila jsem si, živly si jsou navzájem blízké, že se ovlivňují a propojují, a že jejich spojení dokáže tvořit, ale také ničit. A v animaci se nabízí nespočet vizuálních řešení, která nejsou v hraném filmu možná, jedině za použití speciálních efektů.

Může se zdát zavádějící, že název této práce nezmiňuje jméno Miyazakiho, i přesto, že je zaměřena pouze na něj. Ale ze všech tvůrců tohoto studia je jeho osobnost tou nejvýraznější a s nejrozsáhlejší tvůrčí historií a jeho díla se stala ikonou Ghibli (Noviana,

2020) Proto si nemyslím, že je nesprávné mluvit o studiu Ghibli a odkazovat jen na Miyazakiho. Ale samozřejmě netvrdím, že jiní tvůrci neměli co dočinění s budováním značky studia, mezi ně patří Isao Takahata, který spolu s Miyazakim a producentem Toshio Suzukim založili studio Ghibli. Takahata je známý svými filmy *Hrob světlušek* (1988), *Pom Poko* (1994), *Naši sousedé Yamadovi* (1999) nebo *Příběh o princezně Kaguye* (2013). Ve studiu také vznikly známé snímky jako *Ocean Waves* (1993), *Království koček* (2002), *Arrietty* (2010) a *Červená želva* (2016) holandského režiséra Michaëla Dudok de Wita, který je prozatím jediným evropským tvůrcem, se kterým Studio Ghibli navázalo spolupráci.

I přes to, že jsem se rozhodla věnovat pouze Miyazakimu, neznamená to, že jej jako režiséra či člověka natolik obdivuji. Respektuji jeho tvorbu a má pro mě jako animátora velký význam, ale zároveň ji v mnoha směrech vnímám kriticky. Cílem mé práce ale není jeho tvorbu kritizovat, nýbrž hledat v ní různé způsoby, jak pracovat s přírodními živly, ať už co do jejich vizuálního zpracování nebo symboliky. Živly budou rozděleny do čtyř kapitol, které v menších podkapitolách budou zaměřené na různé podoby jednotlivých živlů, obsahující filmové příklady.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ÚVOD K ŽIVLŮM

Způsob vnímání živlů si procházel vývojem skrze historii již od starého Řecka, kdy o nich Empedoklés z Akragantu hovořil jako o Slunci (ohni), Zemi (zemi), Nebi (vzduchu) a Moři (vodě). Platónem pak byly definovány jejich vlastnosti, u ohně tomu byl jas, jasnost a pohyb, u země temnost, hustota a klid, k vodě byly přiřazeny temnost, hustota a pohyb a ke vzduchu jemnost, pohyb a temnost. Aristoteles (384–322 př. n. l.) pak na základě hmatových dojmů přiřadil ke každému živlu dvojici přídavných jmen; oheň byl suchý a teplý, země suchá a studená, voda vlhká a studená a vzduch vlhký a teplý. Tyto atributy živly navzájem propojily. Živly sdílejí tělesnost, zjevnost a smyslovou vnímatelnost, naopak je rozlišuje to, jak vypadá jejich projev, typ a míra patrnosti a jaká je kvalita tělesnosti. Každý z nich je jinak vnímán našimi smysly. K živlům jako čtveřici se dá pak přiřadit čtveřice dalších pojmů, jako jsou temperament (cholerik, melancholik, flegmatik a sangvinik), světové strany, roční období, symbol anebo barvy. K ohni se řadí červená, k zemi černá, k vodě zelená a ke vzduchu modrá. Carl Gustav Jung (1875–1961) je rozdělil do dvou skupin po dvojicích, na racionální (země a vzduch) a iracionální (voda a oheň). A v neposlední řadě pod živly spadají určité znamení zvěrokruhu, které popisují charakter člověka právě na základě již zmíněných atribut. (Grančayová, 2012)

Zobrazení přírodních živlů v umění lze zařadit mezi symboly, vzhledem k již zmíněným charakteristikám jim náležícím. Slovo symbol má původ již ze starověku, v řečtině znamená „poznávací znamení“. *„Dnes bychom slovo symbol definovali jako cosi v naší mysli, co je na základě podobnosti nebo zvuku spojováno s něčím jiným. Je důležité si uvědomit, že symbolika není vrozenou součástí naší mysli, je to způsob, jak vyjádřit jistý význam, a proto je možné, že příslušníci různých kultur, společenských vrstev či generací mohou určitý symbol vnímat zcela odlišně. Některá symbolická vyjádření jsou univerzální, ale jiná mohou být omezena na oblast jedné kultury.“* (Grančayová, 2012, str. 18)

Grančayová o symbolech v umění tvrdí, že umělecké dílo je samo o sobě symbolem. To se vztahuje pro obrazy, hudbu, literaturu, ale také pro film, hraný i animovaný. (2012)

2 MIYAZAKI A ŽIVLY

„Hayao Miyazaki se narodil v Tokyu roce 1941, v průběhu druhé světové války. Jeho otec vedl leteckou společnost, která vyráběla součástky do stíhacích letadel pro japonskou armádu. Díky svému podílu na válečném úsilí byla jeho rodina dobře zajištěna, zatímco mnozí lidé kolem hladověli a umírali. Přestože mu byly v té době čtyři roky, letmo si uvědomoval, že jeho dobré životní podmínky byly vystavěny na nespravedlnosti. S kapitulací Japonska jeho vlastenectví sláblo a začal cítit komplex národní a kulturní méněcennosti. Cítil vinu vůči ostatním obětem jiných asijských národů, které činy Japonska poznamenaly. Cítil vůči své zemi a jejím obyvatelům zášť.“ (Kaori, 2017, str. 14)

Jeho vztah k animovanému filmu se rozvinul po zhlédnutí prvního japonského barevného animovaného filmu *The Tale of the White Serpent* (1958). Takto započal jeho zájem o anime. Do té doby uměl kreslit pouze letadla a bitevní lodě, takže se musel více zaměřit na živé postavy. Na univerzitě byl členem literárního klubu, který byl zaměřen na mangu. V roce 1963 se stal animátorem v Toei Douga, kde potkal Takahatu, svého budoucího kolegu a blízkého přítele. Ti spolu pak pracovali na několika dílech a pro společnost vytvořili několik epizod seriálu *Lupin III*. Miyazaki poté pracoval například pro společnost Zuiyo Pictures. Jeho prvním filmem byl *The Castle of Cagliostro* (1979). Jeho prvním velkým úspěchem se stala *Naušika z Větrného údolí* (1984), kterou nejen režíroval, ale i napsal podle vlastní mangy, kterou začal tvořit dva roky předtím. Úspěch filmu pak vedl k založení studia Ghibli v roce 1985, ve kterém se víc a víc projevoval Miyazakiho výtvarný styl a témata. (Sůvová, 2010) „Mezi ně patří environmentalismus, pacifismus, feminismus, láska, rodina, tradiční hodnoty, víra a osobní rozvoj.“ (Schellhase in Oh and Kim, 2020, str. 464)

Jako na každého jiného člověka, tak i na Miyazakiho živly působí. Vzhledem k jeho životu v Japonsku je jeho vnímání jejich vlastností ovlivněno. Jak již bylo zmíněno, Miyazaki zažil válku. Svůj vztah k létání a strojům umožňující tuto aktivitu zdědil po svém otci. Viděl ale, že to, co jej fascinuje a přináší mu potěšení, vzniká k tomu, aby umírali lidé.

Krása světa ve vzduchu tak odhalila i svou ošklivost. Tento morální konflikt se projevuje pak i v jeho tvorbě, nejen v námětech z leteckého prostředí, ale všech, kde je jakákoli technika zneužita lidmi k jejich prospěchu. Miyazaki tuto realitu vnímá negativně, ovšem ale cítí, že se nedá změnit. I přes veškerou vzniklou nenávist vůči jeho zemi a činy, které napáchala, se snaží vidět i tu světlou stránku a dokázat odpustit.

Jak bylo zmíněno v předchozí kapitole, každá kultura má svůj způsob čtení symbolů, to platí i pro chápání žvlů a jejich zobrazení. U Miyazakiho nerozhoduje jenom jeho původ, ale také žánr anime, který má svoje specifické znaky, například stylizaci postav, náměty apod. Miyazaki tyto pravidla z části ctí a z části odmítá.

Co Miyazakiho dělá výjimečným, je jeho naprostá důkladnost vůči zobrazenému. To zahrnuje kupříkladu jeho pozornost věnovanou nejen ústředním postavám, které bývají velmi komplexní, ale zároveň lidem v okolí, kteří žijí v jeho fikčním světě. Pokud je nám představen nějaký objekt, můžeme být ujištěni, že je zcela funkční, nejen po povrchové stránce, ale i uvnitř je navržen do nejmenších detailů. Jsem přesvědčena, že díky vlivu jeho otce, který musel být naprosto přesný ve svých nákresech letadel, je Miyazaki velmi pečlivý a ctí detaily.

U žvlů je tomu zrovna tak. Miyazaki upozorňuje na jejich přítomnost, na jejich dobré či méně dobré vlastnosti, na to, jakým způsobem působí na fikční svět a jak ten působí na ně. Neslouží pouze jako doplňky k vytvoření vizuální stránky scén, ale skrze ně rozvíjí zápletky a jednání postav. Také z nich dokáže udělat postavy samotné. Dovede v nich najít potenciál, který mnoho západních tvůrců v takovéto míře či vůbec nevyužívá. U Miyazakiho je přerušena hranice mezi dobrem a zlem. To platí jak pro postavy, tak pro žvlvy. Ukazuje je ve všech různých podobách, ať už prospěšných či nikoli.

3 VZDUCH

„Vzduch je ale hlavně nedílnou součástí naší bytosti, neboť dýchání je základní podmínkou života. Jsme-li této aktivity zbaveni na dobu delší než pár minut, přestáváme existovat.“
(Hlaváčová, 2018, str. 12)

Vzduch spolu se zemí patří mezi živly racionální. Pomocí symbolů jsou zobrazeny vodorovnou čarou, země níž a vzduch výš. Člověk se nachází mezi těmito rovinami a obě na něj naráz působí, každá trochu jinak. Zatímco země je jako půda pod našima nohama a dává nám oporu, vzduch nám umožňuje se nadechnout a dále kráčet. Oproti zemi si ale vzduch tolik neuvědomujeme, ze všech živlů je nejméně nápadný. Není nijak zabarvený, pokud ovšem není znečištěn. Jeho vůně pouze kopíruje to, kudy prochází. Což otevírá jeho významné vlastnosti. Vzduch se dokáže dostat téměř všude, předčí tak ostatní živly. Pro Miyazakiho má tento živel zvláštní význam, jelikož je úzce spjat s letectvím. Zároveň jej, v podobě větru, hojně využívá, buďto k vytvoření dramatického efektu anebo k dokreslení atmosféry či jako takzvaný hybatel děje, který dovede rozvinout charaktery postav, určit jejich jednání anebo je varovat před nebezpečím.

Díky svoji „neviditelnosti“ se nabízí široká možnost audiovizuálního zobrazení. Tohoto Miyazaki značně využívá, se vzduchem pracuje neustále, dává nám najevo, že postavy dýchají, že reagují na změny ve vzduchu či větru, že slyší jeho zvuk. Postavy samy bývají vzduchem fascinovány, specificky možnostmi, které jim dává. Chtějí poznávat prostor nejen na zemi, ale v oblacích, stejně tak jako divák sledující jejich dobrodružství.

3.1 Letecké prostředky; letadla, kluzáky a košťata

„Přesto, že jsou letadla krásná, jsou prokletým snem, čekající, až budou pohlceny tímto světem.“ (Zvedá se vítr [film]. 2013)

Jak už bylo na začátku kapitoly poznamenáno, do Miyazakiho filmů je vtisknuta jeho záliba v aeroplánech. Objevují se téměř v každém díle, a podobně jako u jejich autora, i u jejich hrdinů lze spatřit nadšení těmito stroji. Až po opětovném sledování všech filmů jsem

objevila i méně nápadné případy, například v *Můj soused Totoro* (1988) postava chlapce Kanty si ve volném čase po škole staví malé modely letadel.

Při vytváření jejich designu Miyazaki své fantazii neklade žádné meze. Přes elegantní kousky, steampunkové, sci-fi až po letadla vypadající jako z jiné planety, jim dokázal zároveň vtisknout i důvěryhodnost. Nejsou funkční pouze z venku, ale i zevnitř. Divák vnímá jejich materiál, těžkost, ale také křehkost. Inspiraci k jejich designu přebírá ze zvířecích atribut, nejčastěji lze najít podobnost křídel hmyzu či těl ptáků. Zajímavým příkladem jsou letouny mořských pirátů z *Laputy: Zámku v oblacích* (1986). Ty vynikají svým zavalitým tělem a dvěma páry oválných křídel. Svým celkovým vzhledem a také stylem letu připomínají vosy. (The Royal Ocean Film Society, 2019, Youtube)

A také tento způsob inspirace zobrazuje ve *Zvedá se vítr* (2013), kdy je ústřední postava Jiro Horikoshi inspirován zkřivením kosti z makrely k vytvoření křídel letadla.

Miyazaki také nikdy nezapomíná na pilota, který svým charakterem určuje i „charakter“ řízeného stroje. Přiznává fakt, že letadla jsou bez jeho přítomnosti pouze prázdné schránky bez života.

Miyazaki ve své knize *Starting Point* (1996) vysvětluje dva způsoby animace letadel. Prvním způsobem je „plastic model perspective“. Animátor pohybuje pouze se strojem, mění jeho velikost odvíjející se od jeho vzdálenosti od kamery a jeho úhly. Tento způsob není chybný, ovšem působí více otažitě, divák nemusí tolik vnímat, čím si prochází pilot řídicí stroj. Oproti tomu druhý způsob, „moving perspective“ nepohybuje pouze se zobrazovaným objektem, ale také s kamerou. Divák se tak může více vcítit do akce a stává se sám „pilotem“. Miyazaki kritizuje žánr „mecha“ z důvodu zobrazování strojů zcela povrchně, bez hlubšího významu. (The Royal Ocean Film Society, 2019, Youtube)

Ze všech jeho filmů jsou na letectví nejvíce zaměřeny *Porco Rosso* (1992) a *Zvedá se vítr*. *Porco Rosso* nám představuje prostředí plné hydroplánů. Zde vystupují postavy vzdušných pirátů, proti kterým bojuje Porco, zkušený letec s tváří prasete. Létá ve svém ikonickém hydroplánu v rudé barvě.

Miyazaki se ale neomezuje pouze na letadla, v jeho filmech se můžeme setkat s řadou způsobů pohybu ve vzduchu. Postava Kiki létá na koštěti, Totoro cestuje na točící se káče, Nausíka prozkoumává údolí na kluzáku a čaroděj Howl nepotřebuje žádný stroj, doveče vzduchem procházet anebo létat v podobě velkého dravce.

3.2 Typy větru

Podoby větru mohou být různé, záleží, zda jimi chce Miyazaki něco hlubšího sdělit, či jen dokreslit esteticky líbeznou atmosféru anebo jej využít k posunu v ději, který by bez jeho přítomnosti musel být jinak vymyšlen, což by mohlo změnit stopáž filmu a třeba by se muselo více spolehnout na využití dialogů. Možná to je jeden z rozdílů mezi Miyazakim a západními tvůrci, využívá přirozených jevů, téměř jako samostatných postav ve filmu, přiznává jejich přítomnost a důležitost.

3.2.1 Vítr klasický

Příklad větru, který funguje pouze jako součást fikčního světa, bez hlubšího významu, se objeví ve většině děl, ale může být diskutabilní, zda něco symbolizuje či nikoli.

Většinou se skutečně Miyazaki snaží sdělit víc. Například v úvodní sekvenci v *Doručovací službě čarodějky Kiki* (1989) vidíme hlavní postavu ležící v trávě, poslouchající rádio a hledící na modrou oblohu plnou mraků. Podle pohybů trávy a zvuku vidíme, že fouká vítr, což ještě doplňuje předpověď počasí vycházející z rádia, takže víme, jakým směrem vítr vane a jeho vlastnosti. Po chvíli se dozvíme, co tato informace znamená pro Kiki. Pro ni je to ideální počasí na to letět na svoji první cestu do neznáma a zaučit se jako čarodějka. Kdyby byla Kiki obyčejná dívka bez čarodějnických schopností, toto počasí by pro ni nemělo velkého významu. Vítr v tomto filmu zároveň posouvá děj a dostává Kiki do zapeklitých situací, jako je doručit ztracený balíček, o který Kiki přišla při pádu do lesa, když ji zaskočil prudký vítr. Anebo vichřicí odnesená vzducholod' spolu s jejím kamarádem, kterého musí Kiki zachránit. Dalším příkladem je *Naušika z Větrného údolí*. Již z názvu se dozvíme o místě, ze kterého Naušika pochází. Vesničané z tohoto údolí využívají větru ke svému životu. Údolí je plné větrných mlýnů a vstupní brána obsahuje „filtr“, přes který se nemůže dostat znečištěný vzduch z rozšiřující se Pustiny, která vzniká uvolňováním pórů z toxického pralesa. Tento film nám ukazuje důležitost vzduchu nejen pro lidi, ale celou planetu. Zajímavý je okamžik, kdy v údolí přestane foukat vítr, v důsledku blížícího se nebezpečí. Vítr je pro vesničany tak běžný, že je jeho nepřítomnost alarmující.

Film, který vítr reprezentoval všemi možnými směry, je *Zvedá se Vítr*, prozatím poslední dokončený film. Ve srovnání s předchozími trochu vyčnívá, nejedná se o příběh fantazijní, ale o poměrně realistické zachycení předválečného a válečného Japonska.

Vidíme postavu Jira, který mírně evokuje Miyazakiho, jak se buduje jeho posedlost letadly, vidíme jeho vzestupy a pády při výrobě letadel. Jiro ani nepůsobí, že má nějaký cíl, proč letadla chce tvořit, prostě ho především fascinují. Vnímá skutečnost, že jeho výrobky poletí do světa za účelem boje a že už se nejspíš nevrátí. Spolu s jeho nadšením v tyto stroje ale zároveň vidíme jeho postupně vyvíjející se vztah s dívkou Naoko. S tou jejich první a poté další setkání proběhne za přítomnosti silného větru. Při prvním vítr odfoukne Jirovi klobouk, který Naoko chytí, div nespadne. Oba ale působí větrem okouzlení. V případě *Zvedá se vítr* je vítr symbolem života i smrti, je o tom, co k nám vítr přivane a co si naopak vezme. Člověk může proti větru vzdorovat, naučit se v něm pohybovat, ale nakonec vítr přece jenom nad každým vyhraje.

3.2.2 Vítr dramatický

Pokud před Vámi stojí člověk, jehož vlasy, oblečení či doplňky vlají v opačném směru, než zrovna fouká vítr, můžete si být jistí, že máte co dočinění s hrdinou či padouchem.

Tento jev nebývá jen v japonské animaci, ale může se objevit v jakékoli filmové kategorii. Nemusí foukat v opačném směru, než klasický vítr, ale občas k tomuto případu u Miyazakiho dojde, buďto byl jeho záměr anebo chyba. Miyazaki tohoto výjevu využívá například u postav Ashitaky a princezny San v *Princezně Mononoke* (1997), oba dva jsou výrazné a nebojácne postavy, u kterých tento „hrdinský“ větřík jejich důležitost podtrhuje. Podobně je to také u *Naušiky z Větrného údolí*, specificky u scény, kdy Naušika povstane proti nepříteli. Postaví se napřímeně s roztaženýma rukama a nechá se nést co nejbližší k nim. Má to zvláštní působení na nepřítel, kdy vidí v Naušice jim blízkou osobu, konkrétně postavu zemřelé princezny Lastelle. Takovéto dramatické momenty bývají ještě posíleny využitím hudby.

3.2.3 Vítr jako symbol inspirace

Na otázku Michela Gondryho, jak funguje inspirace, odpovídá americký filosof Noam Chomsky „to je záhada“. Podle něj je to něco, co se může přihodit všem lidem, nehlédě na jejich věk nebo zaměstnání. Poté sdílel svoji historku o dvou tesařích, kteří pracovali na stavbě letní chatky a v jednu chvíli se dostali do situace, kdy jim došla inspirace. Tento problém vyřešili jointem marihuany a najednou si věděli rady. Ale jak kapitolu o inspiraci uzavírá Chomsky, nikdo ve skutečnosti neví, jak inspirace funguje. (Je muž, který je vysoký, šťastný?) [film]. 2013)

„Důležitá je myšlenka, nápad, inspirace, které vznikají v mozku. Podobně jako vzduch, v němž je před bouřkou nahromaděno množství energie, i v hlavách lidí ovlivněných vzduchem se rodí nápady, které pak ovlivní jednání budoucích generací. (Goeseová in Grančayová, 2012, str. 15) „Inspirace vznikající v mozku“ je zde přirovnána k „energii ve vzduchu před bouří“. Podle akademického slovníku cizích slov v oblasti biologie a medicíny znamená proudění vzduchu do plic dýchacími cestami. (Petráčková, Kraus, 1997)

Jak Chomsky s Goeseovou, i Miyazaki má svoji inspirační teorii. O té vytvořil dva filmy, *Doručovací službu čarodějky Kiki* a *Zvedá se vítr*. Podobně jako Chomsky, Miyazaki tuší, že inspirace se může přihodit každému a že nám naopak někdy schází. V obou filmech, ať už implicitně u *Kiki*, tak explicitně ve *Zvedá se vítr*, je inspirace přirovnána k větru. Kiki se ocitá v situaci, kdy její čarodějnické schopnosti slábnou. Svěří se své známé, malířce Uršule, která ji uklidní tím, že i ona si těmito krizemi jako umělec prochází. Jen je důležité tomu dát čas. Ve „*Zvedá se vítr*“ sledujeme pády a vzestupy v kariéře leteckého konstruktéra, Jiro Horikoshiho. Ten ve svých snech hovoří s italským konstruktérem Capronim, jeho idolem, a ten se jej často ptá, zda vítr stále fouká. To má představovat Horikoshiho zapálení pro tento obor. I ten si prochází krizemi, spojenými s vědomím toho, že jeho letadla jsou určeny pro válčení a že se piloti už domů nikdy nevrátí. Tím, co jej inspiruje a motivuje nadále pokračovat, je jeho láska k Naoko. Ta se potýká s vážným onemocněním, které jí nakonec bude osudným.

3.2.4 Zvrat nejen v ději

V českém jazyce se říkává, že „je něco cítit ve vzduchu“, když člověk tuší nějakou nastávající změnu. A v japonštině existuje pořekadlo „kuuki wo yomu“, doslova znamenající „číst vzduch“, což má popsat schopnost vycítit atmosféru situace a podle ní pak jednat, často bývá konotováno s pochopením citů ostatních. V obou případech je využito vlastností vzduchu. Pomocí vůní, které se vzduchem šíří, zvuků v okolí, případného zbarvení či výrazného větru můžeme poznat, zda někde zrovna nehoří či neuniká plyn, zda kolem nás neprojíždí auto či zda nám někdo netelefonuje. Ovšem je možné i vycítit vlastnosti atmosféry, která se šíří svým vlastním způsobem. To už záleží na vnímavosti daného člověka. Postavy, které se řídí vzduchem a větrem, je například Nausíka nebo San z *Princezny Mononoke*, pro kterou je vzduch jedním z hlavních způsobů „komunikace“ s okolím, jelikož žije v lese. Zajímavým příkladem, kdy dojde k vycítění nějaké změny, je ke konci *Zvedá se vítr*, kdy Jiro pozná, že se něco stalo Naoko. Jiro přestane sledovat jeho podařený model letadla a zahledí se do dále, s vážným výrazem. Vzhledem k předcházející sérii scén, kdy vidíme Naoko odcházející zpět do nemocnice, je poměrně jasné, k čemu došlo, což nám bude na konci filmu i potvrzeno.

3.3 Kouř z cigarety

Ať se to může zdát poněkud netradiční, zejména kvůli mylné představě, že Miyazakiho filmy jsou pohádkami pro děti, jedním z poměrně častých výjevů jsou „kuřácké pauzy“. Miyazaki je sám dost těžkým kuřákem, ve spoustě natáčených rozhovorů jej můžeme vidět s cigaretou v ruce velmi často. Použití kuřáckých scén podle mě dodává na autentičnosti postav a také prostředí, vnímáme je více realisticky. Tím, jak je kouření cigaret či jiných tabákových výrobků umístěno v ději, lze opět lépe pochopit vyznění konkrétní scény, díky nim může být lépe vykreslena atmosféra. Zajímavým detailem je i to, že podle druhu kuřáckého nástroje dovedeme určit, do jaké historické doby je děj zasazen. Kuřáci se nachází ve všech společenských vrstvách.

V *Zámku v oblacích* (2004) byla scéna, která výrazně ovlivnila pokračování příběhu. Čarodějka z Pustiny našla v zámku balíček, který spolu s vyzvědačským červem obsahoval doutník. Červa hodila Kalciferovi, kterého to málem stálo život, a doutníkem

pak zakouřila celou místnost, což zrovna neulehčovalo záchranu zámku, který byl odhalen, jelikož nebyl v tu chvíli chráněn Kalciferem. Čarodějka odmítala doutník zahodit s odůvodněním, že by neměli brát starému člověku jeho radost.

4 VODA

„Moře a větre, nebe, žhnoucí vzduchu, dražší než vše, co rodí země; matka dražší než sama žádost lásky! Moře...“ (Reul in Bachelard, Voda a sny, 1997, str. 190)

Voda patří do druhé skupiny živlů, spolu s ohněm jsou definovány jako iracionální. Oproti zemi a vzduchu směřují vertikálně, oheň nahoru a voda dolů. Voda dovede radikálně změnit tvar, teplotu a jiné vlastnosti. Voda je nám nejbližší již před narozením. Naše těla jsou z ní z velké části složena a také ji potřebujeme k přežití. Odraz ve vodní hladině nám dává najevo naši existenci. (Neubauer a Škrdlant, 2004)

Miyazaki jako člověk pocházející z ostrova, je s vodou v blízkém kontaktu. Moře objímá pevninu a občas na ni vstoupí, v podobě tsunami. Voda ale existuje ve více formách.

4.1 Moře

Nejvýraznější podobou vodního živlu je bezpochyby moře. To fascinuje velké množství tvůrců, včetně mě. Z jakých důvodů fascinuje Japonce a Miyazakiho, a co pro ně znamená, zkoumala ve své práci Fajria Noviana, která vycházela z *Ponyo z útesu nad mořem* (2008). Shrnula je do pěti kategorií; 1) moře jako zdroj života, 2) zdroj prosperity, 3) zdroj síly a energie, 4) zdroj víry a 5) zdroj krásy. Zdroj života je ukázán v úvodní scéně, kdy otec Ponyo vytváří kouzly nové mořské živočichy, a matka Ponyo, přezdívaná Gran Mamare, je zároveň matkou celého oceánu. Hlavní obživou v městečku je rybářství, moře je tedy zdrojem obživy pro velkou část obyvatel. Ke konci filmu vidíme, že zatopení městečka a působení kouzelných schopností Gran Mamare mělo léčivé účinky, díky kterým se pacienti ze Slunečnicového domu dokázali znovu postavit na nohy. Pro obyvatele, jejichž život a komunikace závisí na moři, se přirozeně vyvinula i víra, například v očištění mořskou vodou. Takovýto akt můžeme vidět ve scéně, kdy Fudžimoto, otec Ponyo, přichází na souši, aby svou dceru našel a odnesl ji zpět do moře. Před sebe postříkuje cestu mořskou vodou a sám pak mamince Sosukeho vysvětlí, že to, co provádí, je k pouze k zabránění vysoušení. A v neposlední řadě Miyazaki zobrazil moře v té největší kráse, co to jen šlo, což můžeme spatřit už v prvních minutách filmu. (2020)

Zajímavým způsobem je zde provedena personifikace oceánu. Fudžimoto využije moře jako zvěda, aby zjistil, kde je Ponyo. Vlny mají oči a vydávají zvuky připomínající mumláni. Ve scéně, kdy Ponyo běží mořem za Sosukem, jsou vlny vytvořeny velkými modrými rybami, které jsou zároveň sourozenci Ponyo. Moře tak nepůsobí jako prostor bez duše, nýbrž jako místo plné života, vskutku živel.

4.2 Déšť

Podobně jako vítr, také déšť nabízí vytvoření zvratu v ději. Pokud začne zničeonic pršet a člověk nemá pro ruce deštník, musí se schovat. Buď může využít deštníku, který má po ruce anebo mu ho někdo může nabídnout, vzniká tedy konverzace pod deštníkem. V případě absence deštníku je nutné vyhledat přístřešek, pokud ovšem postava již neakceptovala promoknutí. A to jej přivádí do nového prostředí a situací.

Příkladem je jedna z nejslavnějších scén, která vznikla ve studiu Ghibli, a to ze snímku *Můj soused Totoro*. Jedná se o scénu, kdy sestry Mei a Satsuki čekají v dešti na autobusové zastávce na svého tatínka, který se vrací ze zaměstnání. Při čekání Mei poprvé spatří Totoro, který rovněž čeká na autobus, ale ze svého světa. Mei mu nabídne druhý deštník, který byl určen pro jejich tatínka. Totoro deštník přijme a velice se mu zalíbí. Padající kapky na deštník ho natolik nadchnou, že svým radostným skokem způsobí pád všech kapek z listů stromů. Dalším příkladem je *Zvedá se vítr*. Pro změnu odfouknutý deštník zapříčiní setkání Jira a Naoko po několika letech od jejich prvního setkání. Samozřejmě ale nechybí ani scéna v dešti, kdy jsou pod stejným deštníkem oba schovaní a vrací se do hotelu, kde tou dobou tráví volný čas.

4.3 Voda jako lék

Zajímavým způsobem je pracováno s vodou v *Princezně Mononoke*. Již při úvodní scéně, kdy je Ashitaka poraněn a proklet démonem, je voda využita jako „první pomoc“. Jelikož jej rána pálí, snaží se ji ochladit vodou, což Ashitaka ale nejprve provede pomocí hlíny, která má podobné chladiivé účinky. Ashitaka léčivou moc vody pak využije vícekrát, pro stejný účel ochlazení rozšiřující se rány, která jej pomalu zabíjí. I v závěrečné scéně, kdy

Velký duch lesa přijde o svoji hlavu, les je potopen v černé tekutině, která pálí vše okolo. Jediným bezpečným místem, kam se nedostane, je právě pod vodou.

Voda je samozřejmě také užívána k očistě těla a ducha, například v lázních v *Cestě do fantazie* (2001).

4.4 Slzy

Speciálním zobrazením živlu vody jsou slzy. Jedná se o fyzickou reakci na podnět různého typu, většinou je spojen se silnými emocemi. Podstatné ale je, že je produkuje člověk, jehož tělo a smysly jsou považovány za součást živlu země, tedy hmoty.

„Tělo je podmínkou naší existence, neboť žádná jiná bytost nemůže existovat bez těla. Tělem vyjadřuje člověk svého ducha, myšlenku a duši a vstupuje do kontaktu se svým okolím.“ (Goeseová in Grančayová, 2012, str. 14)

Oproti tomu ale existuje tvrzení, že voda má člověku ze všech živlů nejbliže. *„Voda je symbolem života a smrti. Ohrožuje i konejší, objevuje se v různých podobách a asociuje různé představy a pocity. Je ze všech živlů člověku nejbliže.“* (Kalnická in Göttlichová, 2012, str. 45)

Tak či onak tělo dokazuje vzájemné propojování živlů. Pokud bychom tyto dvě tvrzení propojili, mohli bychom říct o člověku, že je „plačící krajinou“.

Druhů pláče v Miyazakiho filmech je několik. Nejčastěji jej můžeme spatřit u dětských postav, které výrazněji projevují jak pozitivní, tak negativní emoce. Vždy z nich je cítit upřímnost. Například v *Ponyo z útesu nad mořem* se chlapec Sasuke rozpláče z radosti, že Ponyo, která působila neživě po pobytu na souši, je v naprostém pořádku.

Samozřejmě se s pláčem setkáme i u jiných postav, nehledě na jejich věk. Miyazaki slzy zobrazuje jako velmi hutné kapky či proudy, které občas působí jako živé, jelikož se často deformují a jsou neustále v pohybu. Nikdy neskrývá, když postava pláče, je to vždy naprosto rozeznatelné. Pláč je zkrátka přirozenou součástí člověka, je to náš malý slaný oceán, který se občas dere na povrch a odnáší to, co mu předchází.

5 ZEMĚ

„Země je tvrdá, nepohyblivá, stálá a věčná. Je to půda, do které sejeme obilí a sázíme rostliny pro naši obživu. Země znamená cesty, které si pomalu vyšlapáváme a kudy jsme zvyklí chodit. Země je hmota, kterou je lidská ruka schopna zpracovat a dát jí jinou formu, země nám dává materiál, z něhož vyrábíme předměty denní potřeby, stavíme své domy, své hrady, v nichž bydlíme a které nás chrání.“ (Goesová in Grančayová, 2012, str. 13)

Země není pouze tou pod našima nohama, ale je vším, co se kolem nás nachází. I my jsme její součástí. Je naší matkou, domovem a také hrobem. (Hlaváčová, 2018)

Většinou si s ní pojíme trávu, stromy, květiny a kameny. Je spíše chápána jako prostor, což potvrzuje její zobrazení pomocí symbolu, vodorovné čáry, oproti vzduchu umístěné níže. Oba tyto racionální živly jsou svojí rozlohou nejvýraznější. Zemi oproti ostatním živlům můžeme uchopit do rukou. Ale může být i tím, co naopak uchopit nedokážeme. V západním prostředí se na přírodu tolik nepohlíží z duchovního hlediska. Oproti tomu na východě není vnímána jako pouhý prostor bez duše.

5.1 Šintó

Šintó je původní víra a systém hodnot Japonců. Spočívá v propojení animismu, šamanismu, uctívání předků a přírody. Jeho vznik není přesně datován. Nemá pevně určeno, jak přesně funguje, jeho chápání se může lišit člověkem od člověka. Filozof Hajaši Razan (1583–1657) například tvrdil, že pro udržení sociálního pořádku v zemi je šintó nezbytným základním kamenem. „Kami“ (přírodní síly, nesprávně označeny jako bohové) jsou podle něj beztvaré, ale mají ducha nebo princip, který je ožívován materiálním aspektem „ki“. *„Kami jsou základem nebes i země a jsou principem či duší mysli (kokoro). Mysl se naopak nachází tam, kde sídlí bozi.“* Svou teorii vysvětluje v metafoře domu: *„Tak jako pán vládne svému domu, mysl vládne tělu. Podobně jako lidé žijí v určitém domě, tak bozi přebývají v mysli.“* Filozof Motoori Norinaga (1730–1801) o kami tvrdí, že se mohou projevit v lidech, zvířatech a přírodních objektech, například v horách, ve stromech nebo vodopádech. (McGreal, 1998, str. 408–411, str. 442–447)

Šintoismus není snadné přesně vysvětlit, jak píše Rowland ve své práci. Část lidí považuje šintoismus za prastarý, jiní jej vnímají jako poměrně nový fenomén. Bez pochyby je ale úzce spjat s Japonským územím. Miyazaki aplikoval do svých filmů pár důležitých aspektů, které jsou nedílnou součástí šintoismu. Kromě již zmíněných „kami“ například odkazoval na očišťovací rituály zvané „harae“, také se v jeho filmech objevily skládané papírové stužky „shide“, které spolu s lany ze slámy zvaných „shimenawa“ bývají vyvěšeny na různá místa. Také jsou typické brány torii a stromy kafrovníku. V obrovském kafrovníku ozdobeným shimenawou a shide žije mimochodem Totoro a jiní duchové. (2020)

Můj soused Totoro, který je ze všech jeho filmů určen pro ty nejmladší diváky, vysvětluje šintoismus velmi nenásilným, až nenápadným způsobem. Film se dá vnímat jako ukázka dětské představitivosti, ale zároveň v nás vyvolává otázku, zda se jedná pouze o jejich imaginaci či naopak zvýšenou vnímavost, která u dospělých časem slábné. Miyazakiho *Cesta do fantazie* ukazuje právě tento stav, kdy se naše vnímání okolního světa a jeho hloubky oslabilo na tolik, že je zapomenuto.

„Cesta do fantazie je bezpochyby japonský film, v jehož ději se výrazně objevuje tradiční architektura a zvyky, v popředí figurují šintoistické obrazy a ideály. Miyazaki v rozhovoru pro knihu „The Art of Miyazaki's Spirited Away“, potvrdil jeho záměr zdůraznit tyto tradiční pojmy.“ (Quirk, 2021, str. 20.)

V rozhovoru Miyazaki tvrdí, že děti pod vlivem čím dál víc vyspělejší technologie, která je i přesto velmi křehká, ztrácejí povědomí o svých kořenech.

„Jeho slova odrážejí skutečnost, že navzdory zpopularizované reprezentace Japonské kultury, jako je například Cesta do fantazie, se Japonsko od poloviny 20. století stále více sekularizuje a mladé generace stále častěji vyrůstají bez znalosti tradičních japonských zvyků, zejména těch šintoistických. Tento úpadek je z části způsoben zvyšující se nedostupností šintoistických prostorů v moderním Japonsku, což se odráží v zobrazení šintoismu obklopeného modernitou v Cestě do fantazie.“ (Quirk, 2021, str. 20–21)

Kaori Asakura zmiňuje ve své tezi, že *Cesta do fantazie* není pouze o ztrátě povědomí o kořenech, ale o ztrátě identity. To je názorně ztvárněno ve scéně, kdy Chihiro žádá Yubabu o práci. Ta ji nejprve odmítá, ale nakonec svolí. Ovšem pod podmínkou toho, že se Chihiro vzdá svého jména a přijme jméno nové. Podobně jako Haku, by pak časem zapoměla, kým byla a stala se součástí jejich světa. Miyazaki tak zdůrazňuje hodnotu slov a našich jmen, jelikož definují to, kým jsme. (2017)

V *Princezně Mononoke* je znázorněna smrt bohů, nebo by se možná dalo říct „vznik podstaty kami“. Na začátku filmu je vypravěčem řečeno: „*Dávno byla země pokryta lesy, v nichž dobách dávno minulých žili duchové bohů. Tehdy spolu člověk a zvířata žili v harmonii, ale postupem času byla většina lesů zničena. Ti, kdo zůstali, byli napadáni obrovskými tvory, kteří sloužili Velkému duchu lesa, neboť tyto časy patřili bohům a démonům.*“ (Princezna Mononoke [film]. 1997) Postava Eboshi chce zabít ducha lesa, protože by tak všichni duchové ztratili svou „tvář“ a stali se jen zvířaty a kořistí. Po skončení rozhodující bitvy Velký duch lesa sice získal zpět svoji hlavu, ale vycházející slunce jej stačilo osvětlit (pokud by byl ve své zvířecí podobě, přežil by) a padl k zemi. To způsobí velkou tlakovou vlnu, která mimo jiné zničí železné město. Poté dojde ke zklidnění a krajina opět ožívá. Narostla nová tráva a rostliny, vše je „znovuzrozeno“. Mimo to je tématem v *Princezně Mononoke* počátek modernizace Japonska, s níž se pojí využití střelných zbraní, vymření samurajů a budování měst na úkor přírody. I přes to, že tato modernizace může působit negativně, u Miyazakiho filmů ale neexistuje čisté zlo. Může se zdát, že paní Eboshi vystupuje jako záporná postava, ale ve skutečnosti tomu tak není. Ničí lesy a zabíjí demony a bohy, ale zároveň buduje město pro lidi, snaží se jim dát možnost žít důstojný život, který jim byl odepírán. „*Ashitaka se opakovaně ptá: „To nedokážou lidé a les žít v míru?“ Film odpovídá, stejně jako historie, že nedokážou. Nicméně, tyto procesy vymírání, proměny světa, které ničí vše krásné, nejsou apokalyptické, i přesto, že mohou být odporné či nemorální. Zničení lesů a vztahu Japonců k posvátným místům industrializací bylo nevyhnutelnou součástí odklonu od feudálního bezpráví a směřování k modernitě. Modernita má sice větší potenciál pro sociální spravedlnost, ale zničila půdu a vytlačila původní obyvatelstvo. Modernita není žádoucí a ani jí není úniku, ale také není zlá.*“ (Kristen L. Abbey, 2015, str. 118) Miyazaki se snaží sdělit, že svět není černobílý, má spoustu jiných barev a každý je vidí trochu jinak.

5.2 Prostředí

Miyazaki nám skrze své filmy umožnil poznat různá zákoutí, ať už reálného světa či fantazijního. Stejně tak jako postavy nebo předměty, i místa v jeho filmech mají svůj řád a hloubku. Působí jako reálné lokace, kde bychom se mohli procházet. Mohou to být lesy z *Princezny Mononoke* nebo z *Doručovací služby čarodějky Kiki*, italská města a vesnice

z *Porco Rosso* či malé přístavní městečko v *Ponyo z útesu nad mořem*. Může se stát, že by divák chtěl tato místa navštívit. U některých z nich to dokonce je možné.

Předmětem průzkumu Oh Jae-Un a Kim Ki Joon je nostalgie diváků vyvolána filmy Miyazakiho, která je motivuje k návštěvě tematicky zaměřeného zábavního parku. *„Takto hyper-realisticky provedená animace se stává ideálním materiálem pro výstavbu parků – svět zobrazen v médiu vychází z reality a ten se zase stává inspirací pro reálný svět. Hranice mezi těmito světy se tak ztrácí.“* (Oh, Kim, 2020, str. 465)

Oh a Kim tvrdí, že pomocí výborně vykresleného prostředí a ikonických postav se zvyšuje pravděpodobnost, že divákům přirostou k srdci a časem v nich vyvolají nostalgii, která by je motivovala k návštěvě tematických parků, aby si mohli připomenout to, co zažili s postavami. Pro japonské publikum vyvolaná nostalgie více souvisí s kulturou a tradicemi, které časem zeslábly či vymizely. (2020)

6 OHEŇ

„Člověk se vydrží dívat do ohně nekonečně dlouho. Něco nás na něm přitahuje. Je horký, šíří teplo a světlo, je v neustálém pohybu, rychlý a světélkující, jeho plameny se pohybují vždy směrem nahoru, zdá se, jakoby chtěl něčeho dosáhnout, jakoby to byly ruce, které se k něčemu vzpínají.“ (Goesová in Grančayová, 2012, str. 12–13)

Podobně jako vodní živel, oheň je vnímán jako iracionální. Dokáže také měnit tvar, jeho pohyb je rychlý a směřuje směrem nahoru. Je to živel, kterého se nemůžeme dotknout holou rukou, jinak bychom se popálili. I přes to je ale pro lidské oko fascinující. Jeho vlastnosti jako je teplo a záře, pomáhají lidem již od pradávna. Objevení ohně otevřelo novou kapitolu, která ale může jednoho dne skončit. Oheň je užitečný, ale je i nebezpečný. Žádný z ostatních živlů neohrožuje člověka automaticky, jen za určitých podmínek, oheň je ale stále hrozbou. V životě každého člověka dojde alespoň jednou k popálení, ať doslovnému nebo symbolickému. Dříve nebo později se všichni spálíme. Efekt je takový, že už budeme příště více opatrní. Zda tomu tak opravdu bude, to neodkážu říct.

Motiv „popálení“ a poučení je u Miyazakiho velmi častý. Ale většinou bývá pravidlem, že se nejednalo o popálení první. Miyazaki ukazuje lidi jako nepoučitelné, dělající ty stejné chyby, nehledě na dobu. I přes to, že Miyazaki oheň nejčastěji zobrazuje jako důsledek bitev, samozřejmě nevidí oheň jako zlo, jen dává důraz na to, do jaké míry je bezpečné jej používat. Nezapomíná na jeho přínos lidem.

6.1 Oheň jako nástroj

Vzpomínám si na české pořekadlo „oheň je dobrý sluha, ale zlý pán“. Oheň vskutku dovede být hrozbou, při správném zacházení však dokáže být velmi užitečný. Může vytopit místnost teplem, svítit na cestu, umožnit přípravu teplého pokrmu, je používán v různých druzích průmyslu. Oheň je vskutku důležitý nástroj, bez něhož by některé úkony nebyly možné. Miyazaki nikdy doslova neřekl, že je oheň špatný nebo dobrý, jen upozorňuje na špatné zacházení a jeho přemíru. To shrnuli staří vesničané z Větrného údolí, promlouvající k velitelce Tolmekijské říše, Kirschtaně, citují: *„Vy používáte oheň. My ho tedy také trochu používáme, ale... přemíra ohně dokáže jenom ničit. Oheň promění les*

v prach za jediný den. Vodě a větru to trvá staletí, než les vytvoří. My (obyvatelé údolí Větru) dáváme přednost vodě a větru.“ (Naušika z Větrného údolí [film]. 1984) Příklad, kdy by příběh bez ohně postrádal smysl, je například *Cesta do fantazie*, kdy celé lázně závisí na ohřívání vody. Bez jeho použití by provoz nebyl možný. Nebo například v *Doručovací službě čarodějnice Kiki* by pekárna paní Osono taky nemohla fungovat bez využití ohně. Určitě je více podobných příkladů, všechny mají společný znak, že oheň figuruje „v pozadí“. Plamen je udržován tam, odkud se nesmí dostat ven; pod zemí, v odloučeném prostoru, v peci atd.

6.2 Oheň jako následek

Opačný efekt ohně může nastat velmi rychle. V základě se jedná o klasické požáry, které se, za přítomnosti větru šíří o to rychleji. Jak zmiňuje Hodrová, na zkáze nebo proměně se většinou podílí více než jeden živel. (2011) U Miyazakiho vznikají většinou důsledkem boje, za použití zbraní všech typů. Ty nejničivější přicházejí po explozi. Exploze se objevují již v režisérovyh začátcích, konkrétně v *Laputě*, kdy bylo použito zbraně „blesk Laputy“ k zastrašení armády. Způsob vystřelení a následné exploze nápadně evokuje použití atomových zbraní. Podobný výjev se nachází také v *Naušice*, při využití Božského bojovníka, který zaútočí na blížící se gigantický hmyz Ohmu. Exploze opět připomíná atomový hřib.

V *Zámku v oblacích* se odehrává válka mezi královstvími. Howl po návratu do zámku z jedné z bitev popsal bojiště jako „moře ohně“. Film obsahuje více scén, kde v důsledku boje vznikají rozsáhlé požáry a zahalují krajinu do tmy.

6.3 Oheň v duši

Kromě explicitního zachycení ohně existuje i způsob implicitní. U hodně postav, převážně ženských, je výrazný jejich charakter. Miyazaki vytváří silné ženské postavy, které bývají často ve vedení, mají jasnou vizi a nebojí se ji naplnit, i přes to, že může dojít k fatálním následkům.

Netypickým ohněm je postava Kalcifera ze *Zámku v oblacích*. Ten není obyčejným ohněm v krbu pohánějícím Howlův zámek. Původně byl Kalcifer padající hvězdou, kterou Howl

chytil. Vznikla mezi nimi smlouva, která není úplně přesně vysvětlena, ale základem je, že Howl a Kalcifer sdílí jedno srdce. Dokud Kalcifer hoří, Howl žije. Vzhled Kalcifera skutečně evokuje malý oheň, neustále v pohybu a měnící tvar. Jeho tvárnosti bylo využito i k vytvoření horních končetin, které se objevují jen tehdy, když se potřebuje pro něco natáhnout. Jeho barvy jsou typické pro živel ohně, tedy odstíny červené, oranžové a žluté, ale v jednom případě změnil barvu do modré až fialové, konkrétně při Howlově kouzlení, kdy použije Kalcifera k přestavění Zámku. Kalcifer se jako každý oheň bojí vody, jelikož by jej mohla uhasit, k čemuž dokonce dojde ke konci filmu. Na druhou stranu ale potřebuje k životu dřevo, které mu umožňuje dál hořet a samozřejmě taky potřebuje vzduch. Živel ohně je tak skvěle definován ve vztahu k ostatním živlům. V neposlední řadě bych ještě chtěla zmínit kouzelnou páku u dveří zámku, díky které se dá zvolit jedna ze čtyř lokací za dveřmi. Ty jsou označeny čtyřmi barvami; červenou, zelenou, modrou a černou, což jsou zároveň barvy charakterizující živly.

7 ZVLÁŠTNÍ DRUHY ŽIVLŮ; PROSTOR A ČAS

Daniela Hodrová, mluvící o živlech s ohledem na jejich pomíjivost zmiňuje skutečnost, že jejich změny se udávají v čase a prostoru. Tyto dva pojmy lze chápat i jako živly samy o sobě, jelikož fungují na stejném principu. V kombinaci s jiným živlem dojde ke specifické akci.

Využití živlů času a prostoru v Miyazakiho díle je také možné najít. Oba tyto živly a jejich užití znamenitě vyniká v „*Zámku v oblacích*“. Ve scéně, kdy se poprvé setkává Howl se Sofií, Howl řekne: „*Tak tady jsi, promiň, že jdu pozdě. Všude jsem tě hledal.*“ Divák tato slova nejprve chápe jen jako záminku, která překazila plány vojáků obtěžující Sofii. V druhé polovině filmu však zjistíme, že znamenala něco docela jiného. Sofie se pomocí Howlova prstenu ocitla v jeho minulosti, aby zjistila, co se stalo s jeho duší. Jakmile ji vyprší čas, je vtáhnuta zpět do současnosti. Stačí ale zavolat na Howla: *Howle! Kalcifere! Jsem Sofie! Počkej na mě! Vrátím se pro tebe! Slibuji! Počkej na mě v budoucnosti!*“ (Zámek v oblacích [film]. 2004)

Howlova slova na začátku byla odpovědí na slova Sofie z minulosti. Po celou tu dobu se navzájem hledali a čekali na sebe. To posiluje i Sofiina kletba od Čarodějky z Pustiny, která ji nechala zestárnout v krátkém okamžiku. Sofie je ale v několika momentech ve své mladé podobě, a to v momentech, kdy jsou její city vůči Howlovi nejsilnější. Čas a roky mezi nimi takto mizí anebo naopak přibývají.

Mimo to Howlův zámek, poháněn d'áblem Kaciferem, se kterým Howl uzavřel smlouvu, dokáže cestovat nejen klasickým způsobem, kdy se pohybuje po končetinách krajinou, ale dovede cestovat mezi prostory i pomocí speciální páky, díky které se zámek dokáže přesunout do různých oblastí, kde má Howl pod všelijakými přezdívkami své sídlo.

Dalším případem, kdy je pracováno s oběma živly, je v *Cestě do fantazie*. Ta v duchu šintoismu ukazuje světy, které jsou mnohem blíží, než si myslíme, jen je nevidíme. Jedním z témat je zapomenutí svého původu a kulturních tradic, které jsou nedílnou součástí naší identity. Stav zapomenutí se odehrává v čase, který neustále plyne, podobě jako voda. Ta je úzce propojena s proudem myšlenek a vědomím. Chihiro si uvědomuje, že Hakua zná. Stejně tak Haku, pamatuje si její jméno, ale svoje ne. Poté si Chiriho sedící na hřbetu Hakua v dračí podobě konečně vzpomene, že ji jako malou zachránil před utopením v řece. Ta byla poté vysušena a místo ní tam pak byly postaveny domy. Vysušení řeky tak evokuje zapomenutí.

8 ŽIVLY NIČITELY

Ráda bych v této kapitole mluvila o živlech jako o zdroji destrukce. S tou se setkáváme téměř neustále, nemusí jít o přírodní katastrofy jako zemětřesení, záplavy a podobně, ale o takové, které nemusí být zcela patrné či jsou mimo naše vnímání.

Scén, kdy dochází k destrukci, obsahuje Miyazakiho filmografie hojně. Buďto se jedná o ty, které byly vyvolány cizím vlivem, tedy ne živly, ale povětšinou lidmi. Jedná se o následky válek, průmyslu a modernizace. Pak jsou přítomny ty, které způsobily samotné živly. Většinou se jedná o přirozené události, které jsou přírodě vlastní, jako jsou zemětřesení, tsunami, vichřice anebo i požáry, způsobené nadměrným horkem. K jejich vyvolání může přispět jeden, ale i více živlů naráz.

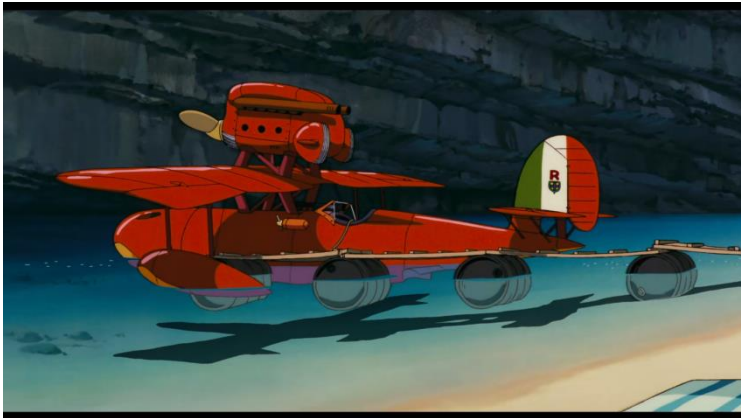
Nejvýraznější destrukci připisuje ohni. Ten se objevuje při bitevních scénách, nejčastěji jako následek bombardování. Oheň jako takový by možná nebyl tak ničivý, kdyby se k němu nepřidal i živel vzduchu, v podobě větru. Díky němu se oheň šíří, pomaleji či rychleji. Tato situace probíhá výrazně ve scénách v *Princezně Mononoke*, či ve *Zvedá se vítr*, kdy požáry vznikají následkem zemětřesení.

Rozdíl mezi ničivostí ohně a vody popsali Zdeněk Neubauer a Tomáš Škrdlant ve své společné knize, kde porovnávají potopu a požár. Oheň obrací v prach, není možnosti návratu do původní podoby. Požár má tu moc definitivního ničení, kterou voda nemá. Voda působí měkce, spíše objekty objímá, potápí nebo nadnáší. Podle mytologie potopa symbolizuje varování, před tou skutečnou zkázou, požárem. Voda je oproti ohni také spojena se zrozením a křtem. (2004) Potopu Miyazaki ztvárnil v *Ponyo*, která svým únikem a uvolněním kouzelných lektvarů Fudžimota do moře způsobila tsunami, které zaplavilo celé město. Lidé z města ale působí poměrně vyrovnaně a situaci zvládají bez větších problémů. To samozřejmě může být z toho důvodu, že obyvatelé města jsou na podobné události zvyklí a vědí, co život poblíž mořských vln obnáší, na druhou stranu to ale potvrzuje slova Neubauera a Škrdlanta. Nejen Miyazaki, ale pravděpodobně většina tvůrců by takto nepřistupovala k zobrazení požáru.

Vzduch jako takový, pokud není zobrazen pomocí větru, je jeho ničivost méně nápadná. V *Naušice* nám pomáhá k rozeznání čistého vzduchu od kontaminovaného přítomnost speciálních masek s filtrem. Podle nich víme, v jak bezpečné oblasti se postavy nacházejí. Naušika i sundáním masky předvedla, co vzduch dovede s plícemi udělat v pár minutách. Za zmínku určitě stojí i vyobrazení těch nejvíce zasažených údolí, kde nastal jev, který

může evokovat „nukleární zimu“. Daisuke Akimoto ve svém článku zmiňuje studie, které se zabývaly možným ztvárněním „nukleární zimy“, tedy jevu, který by hypoteticky mohl nastat při použití velmi velkého množství nukleárních zbraní. Nukleární zima by se projevovala zejména teplotou pod bodem mrazu, tmou a vymřením mnoha živočichů, rostlin a mikroorganismů. V období vzniku Naušiky zrovna probíhala Studená válka, takže napětí a strach z možného použití nukleárních zbraní značně stoupal. Zda ale opravdu Miyazaki chtěl na válku takto odkazovat, nebylo potvrzeno. (2014)

A v neposlední řadě se i země dovede projevit jako ničivý živel, například jako zemětřesení ve *Zvedá se vítr*, což bylo tou nejničivější podobou tohoto živlu.



Obr. 1

Hydroplán letce Porca.

Nákresy a výroba letadla jsou ve filmu detailně znázorněny.

Porco Rosso (1992)



Obr. 2

Létat v Miyazakiho světě je možné různými způsoby, jak je znázorněno v tomto snímku.

Doručovací služba čarodějky

Kiki (1989)



Obr. 3

Zájem o letectví se projevuje u mnoha postav, například i u chlapce Kanty.

Můj soused Totoro (1988)



Obr. 4

I přes to, jak jsou letadla fascinující, jejich užití bývá spojené s válkou.

Zvedá se vítr (2013)



Obr. 1

Silný vítr znázorněn v této scéně zdůrazňuje námahu, kterou musí Sofie vynaložit při výšlapu do hor.

Zámek v oblacích (2004)



Obr. 2

Vítr dovede způsobit velký zvrát v ději.

Doručovací služba čarodějky Kiki (1989)



Obr. 3

Změna se může projevit ve vzduchu, nejčastěji pomocí větru.

Zvedá se vítr (2013)



Obr. 4

Zobrazení kouření je v Miyazakiho filmech poměrně časté.

Zámek v oblacích (2004)



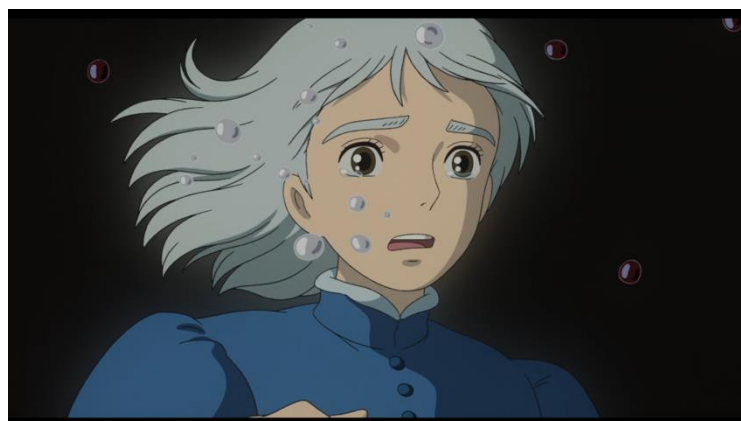
Obr. 1
Gran Mamare, matka moře.
Ponyo (2008)



Obr. 2
Ikonická scéna ze Studia
Ghibli, která vznikla díky
dešti.
Můj soused Totoro (1988)



Obr. 3
Voda je spojena s očistou těla a
ducha.
Cesta do fantazie (2001)



Obr. 4
Pláč Miyazaki zobrazuje velmi
výraznými kapkami či proudy.
Zámek v oblacích (2004)



Obr. 1

Mei a Satsuki jsou jediné, které vidí Totoro a jiné tvory, může to být jen fantazie nebo jsou vnímavější, než dospělí.

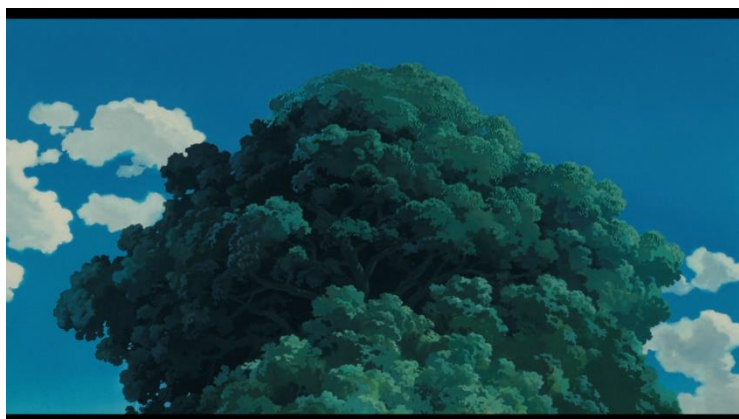
Můj soused Totoro (1988)



Obr. 2

Miyazaki poukazuje na ztrátu povědomí o původu a identity.

Cesta do fantazie (2001)



Obr. 3

Mohutný strom kastrovník, úzce spjat s šintoismem.

Můj soused Totoro (1988)



Obr. 4

Krajiny v Miyazakiho filmech jsou velmi pečlivě navrženy, působí důvěryhodně a nostalgicky.

Cesta do fantazie (2001)



Obr. 1

Využití ohně ve vhodné míře nabízí spoustu možností. Bez ohně by nebylo možné ohřívát vodu v lázních, pohánět lodě či létat.

Cesta do fantazie (2001)



Obr. 2

Kalcifer není pouze plamenem, který pohání celý zámek, ale zároveň srdcem čaroděje Howla, který s ním uzavřel tajemnou smlouvu.

Zámek v oblacích (2004)



Obr. 3

Oheň dovede podtrhnout i charakter a emoci postav, v tomto případě Yubaba doslova hoří hněvem.

Cesta do fantazie (2001)



Obr. 4

Oheň bývá spojen s explozemi, způsobenými nebezpečnými zbraněmi, které lidé zneužívají pro své účely.

Naušika z Větrného údolí (1984)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

1 PREPRODUKCE

„Milovat osamělou krajinu, když nás všichni opustili, znamená kompenzovat bolestnou nepřítomnost a vzpomínat na tu, která neopouští... Jestliže milujeme z celé duše nějakou realitu, pak už je tato realita duší, pak už je vzpomínkou.“ (Bachelard, Voda a sny, str. 137)

Způsob, kterým tvořím, ať už se jedná o ilustraci, koláž, báseň či film, bych nazvala slovem „dolování“, anebo „kvašení“. Kromě hledání nové inspirace z okolí si často prohlížím moji tvorbu z minulých let. Nemusí se jednat pouze o díla, která byla dokončena, ale i ta, která byla jen nadhozena. Osobně mi to připadá jako dobrý způsob, protože některé nápady musí vyžrát, jiné musí být zcela zapomenuty a poté objeveny jako vzácný poklad, který člověk celou tu dobu hledal.

V prvním ročníku magisterského studia jsem vytvořila sérii básní, koláží a instantních fotografií se společným tématem „homesickness“, neboli „stesk po domově“, v češtině může být definováno také jako nostalgie. A například ve skotštině existuje speciální termín hiraeth“, což byl jeden z podnázvů tohoto projektu. Vycházela jsem ze svého psychického rozpoložení týkajícího se napětí v mé rodině. Ta se nacházela uprostřed velké metamorfózy. Můj bratr, se kterým jsem od narození sdílela pokoj, byl čerstvě odstěhovaný a rodiče, jejichž vztah byl nadobro u konce, podepsali své rozvodové papíry. Má matka, toužící po absolutní svobodě a novém začátku, se rozhodla dát bytu „sbohem“ a v něm zůstal bydlet jen otec. A já, v jiném městě, jsem začala zápasit s myšlenkou na to, že se nemám kam a za kým vrátit. Že už nemám domov. Když jsem tam pak přijela, něco působilo podivně. Ani ne tak do očí bijící nepřítomnost dvou členů rodiny, psa, nábytku a pár magnetek na lednici, ale vzduch. Nikdy nepůsobil tak plitce, při každém nádechu se plíce naplnily dávkou kyslíku, na kterou nebyly zvyklé. To by dávalo smysl pocítit venku, někde v otevřeném prostoru, ale tam, kde je či byl Váš domov, to působí až neskutečně.

Usoudila jsem, že tohle by mohl být dostatečně silný motiv pro moji klauzurní práci, ale věděla jsem, že se k němu vrátím v budoucnu, jelikož jsem nestačila probádat všechny skryté kouty nejen tohoto pojmu, ale i sebe.

Jak už jsem na začátku této kapitoly poznamenala, některé nápady musí být zapomenuty. Ale zapomněla jsem zmínit, že poměrně často zapomínám. Konkrétně to, že *Okyo* má své kořeny již v létě v roce 2021, tedy ještě o devět měsíců dříve. Již tou dobou jsem začala

cítit známky „homesickness“, měla se znovu otevírat škola po pandemii koronaviru a já se začala psychicky připravovat na to, že opět zavítám do Zlína. Ale musela jsem se rozloučit se spoustou věcí, především s mojí brigádou v korejských potravinách, kterou jsem si velmi oblíbila. Ale zároveň jsem již víc a víc vnímala zvyšující se napětí doma. Pro nás všechny byla pandemie velká změna a byli jsme vyčerpaní z toho, kolik času jsme spolu museli strávit zavřeni v malém bytě. Mým rodičům, především matce, to přerostlo přes hlavu. A můj bratr oznámil, že se bude brzy stěhovat. Takže opět jedna velká metamorfóza. Přemýšlím, kolik jich takových ještě bude a kdo se přemění v brouka.

Cítila jsem, že mě svírá zvláštní úzkost, tou dobou jsem ale nevěděla, že se tento stav dá nějak pojmenovat a že je poměrně častý. Cítila jsem se ztraceně. Jako bych vyrazila na výlet, ale po cestě jsem zapomněla, kam vlastně. Moje frustrace změnami mě vykojčila a uvědomila jsem si, že mám problémy s pojmem času. Vrcholem byla má cesta k zubaři, kdy mi ujel autobus. Urychleně jsem volala do ordinace, že budu mít zpoždění. Bylo mi oznámeno, že jsem měla dorazit už před třemi týdny.

Domů jsem se vracela se slzami v očích. Bylo to mé ponížení ze ztráty kontroly nad svým časem a strach z reakce rodičů, které způsobilo impulzivní nástup do jiného autobusu. Nechala jsem se vézt někam, kde jsem nikdy předtím nebyla, jen abych oddálila příchod domů. Ocitla jsem se u zdánlivě nekonečných polí, kde panelové domy vystřídal továrny, z aut se staly traktory a ptačí cvrlikání znělo místo lidské řeči. Cestou zpět do města jsem přemýšlela nad vším, co se do té doby stalo a co se stane dál.

Idea bloudění či útěku z domova, někam daleko, kde nic není, si získala moji pozornost a zasadila semínko rostliny zvané inspirace. Při mém skicování v TvPaintovém okénku tak vznikl výjev chladné pláže, u které stojí dívka s modrými vlasy, otočená směrem k divákovi. Vypadá ztraceně, ale ne doslova, spíš ztracená v životě. K dívce jsem chtěla napsat nějaké slovo, které by mohlo být jako název případného filmu. Napsala jsem k ní *Okyo*, což je vyňatá část ze slova Tokyo.

Tento námět ale zůstal pak několik měsíců na bodu mrazu. Byl tou dobou natolik osobní, že jsem nedokázala najít způsob, kterým předat tyto pocity ostatním. Přišel den, kdy jsem se měla začít věnovat magisterskému filmu. Pokoušela jsem se vymyslet zcela nový příběh s novými postavami, ale nedokázala jsem nic rozvinout. Jediné, co mi připadalo použitelné, byly dvě postavy z rychlé kresby. Zachycovala moji modro-vlásku, tentokrát v přítomnosti muže, který měl představovat jejího přítele. Na kresbě dívka stojí za jeho zády a drží nůž. Snažila jsem se nějak zachytit, že jejich vztah není úplně ideální. Byla

jsem spokojená s jejich character-designem a s námětem, ale nedokázala jsem je vložit do funkčního příběhu.

Začala jsem se trápit nad mou budoucností a zda by v ní měla animace nadále své místo. Únikem od tvůrčího vyhoření mi tou dobou byl velmi populární, poněkud kontroverzní seriál *Monstrum: Příběh Jeffreyho Dahmera* (2022) Neviděla jsem v něm nic převratného, ani nijak vizuálně zajímavého, ale k mému překvapení mi jedna ze scén ve čtvrté epizodě nadhodila tvůrčí uzdu. Specificky se jednalo o sekvenci, kdy Jeffrey stojí před nepříjemnou skutečností. Probuzen v přepychovém hotelu, ležící vedle znetvořeného těla oběti mladého muže, je nucen zahladit stopy. Nejedná se o snadný úkol, ale Jeffrey dostane nápad. Vyjde z pokoje pro svůj starý kufr, který měl uložený v autě. Do něj vloží bezvládné tělo a opouští hotel jako každý běžný host.

Motiv záhadných zavazadel v audiovizuální kultuře se objevil již vícekrát, z mé divácké zkušenosti se jednalo nejčastěji o díla s biografickými prvky, mapující činy masových vrahů. Nikdy předtím mě nenapadlo zabrousit do žánru, který by s něčím podobným pracoval, jelikož v animaci nebývá tak častý. Ale to bylo právě to, co mě motivovalo otevřít TvPaint a skicovat. A konečně nadešla chvíle pro mě, již zmíněné postavy modrovlásky a jejího přítele. Vytvořila jsem storyboard/animatik, ve kterém muž s kufrem dorazí na pláž, cestou si ještě zajde dát něco dobrého do bistra, ale pak musí spěchat zpátky ke kufru, který nechal ležet u moře, jelikož se u něj začali podezřele shlukovat zvědaví racci. Prodavač z bistra jej následuje, aby mu předal zakoupené občerstvení, ale spatří vykukující obsah kufru. Je to tvář mrtvé dívky. Paralyzován, nabídne muži možnost se svěřit. Skrze flashback zjistíme, že dívka nezemřela zapříčiněním druhé osoby, ale že spáchala sebevraždu skokem z balkónu. Muž poté odchází s kufrem do oceánu, aby mohl být zase se svou dívkou. Storyboard obsahoval i pod-titulkovou scénu, kdy dívka byla z balkónu vystrčena, ale nebylo specifikováno, zda se jednalo o skutečnost či jen o prodavačovu představivost.

Tato série záběrů, která sloužila jako nához, se nakonec dostala i do závěrečné verze animatiku a taky do samotného filmu. Aby nebyl příběh tak krátký, musela jsem vymyslet, co by této části předcházelo a co po ní bude následovat.

Než muž, kterého jsem pojmenovala Noam, dorazí na pláž, se nabízelo ukázat, odkud vyráží. A poté u části, kdy se svěřuje o přítelkyni Margo prodavačovi, bylo nutné vizuálně zobrazit, že to s ní jde psychicky z kopce. K tomu mi napomohla do příběhu zakomponována velká oranžová mušle, kterou Margo a Noam najdou v moři, ještě v době, kdy bylo vše v pořádku. Ale od chvíle, co je vytažena, z ní začnou postupem času růst

ostny. Čím více jich je, tím se zhoršuje stav Margo a mezi ní a Noamem se zesiluje napětí a vzájemné nepochopení. Aby byl tento efekt ještě více zdůrazněn, ostny zároveň vyrůstají i moři, ze kterého mušle pochází. Při navrácení mušle zpět do moře se postupem času vrátí vše do normálu. Nechtěla jsem tolik naznačovat, co se stane s Noamem, zda taky spáchá sebevraždu utopením, či má něco za lubem.

V *Okyo* jsou dohromady pouze tři postavy. Skrze Noama, postavu osamělého muže se zavazadly přijíždějícího na pláž, a prodavače Leslieho z malého bistra u pobřeží, poznáváme postavu Margo, zesnulou přítelkyni Noama. Ta je ukázána především ve flashbacích a pak také v současnosti, už jen ale jako fragment v kufru. Jejich jména nebyla vybrána náhodně, nesou s sebou skrytý význam či odkaz na reálnou figuru. Margo jako jméno, pocházející z francouzštiny, znamená „perla“. Jako podstatné jméno v češtině znamená „hrana“. Zvolila jsem jej především kvůli druhému významu, jelikož její psychické rozpoložení se nachází na hraně. Na druhé straně Noam, jehož jméno pochází z hebrejštiny, bylo vybráno podle amerického filozofa Avrama Noama Chomskyho. Jej jsem objevila skrze animovaný dokument a rozhovor *Je muž, který je vysoký, šťastný?* (2013) od Michela Gondryho. Samotný rozhovor mi připadal špatně zvládnutý, možná kvůli drobné jazykové bariéře či snad z neschopnosti vést dialog ze stran obou pánů. Podobně to má i Margo s Noamem, jejich komunikace začíná kolabovat a odcizují se čím dál víc. Inspirací pro třetí postavu mi byl hongkongsko-kanadský herec, zpěvák a queer ikona Leslie Cheung. On a několik dalších tvůrců v 90. letech výrazně ovlivnili zobrazování homosexuálních rolí v hongkongské kinematografii. To, jakým způsobem bude divák Leslieho vnímat, není podstatné.

2 PRODUKCE

K mému překvapení byla finální verze animatiku přes sedm minut dlouhá. *Okno* se tedy stalo mým rekordem, co se týče stopáže. Animatik se skládal dohromady z osmdesáti čtyř záběrů, bez úvodních a závěrečných titulků. S takovým množstvím záběrů naráz se už poměrně složitě v TvPaintu pracovalo, takže jsem projekt rozdělila na pět částí. V hotovém filmu nejsou nijak zmíněny, jelikož by změnily způsob vyprávění, ale fungují také jako kapitoly.

Názvy částí jsou *Leaving the South*, *Sea Bistro*, *Sea Sick*, *Going Spiral* a *Back at the Shore*. Ráda bych skrze tyto názvy lépe vysvětlila, co je ve filmu možné spatřit.

První část *Leaving the South* zachycuje hlavní postavu Noama, opouštějícího zpustošené město. Okna jsou povětšinou rozbitá, v rámech zůstaly pouze velké střepy. Motiv špičatých objektů se ve filmu objevuje i nadále, ve skutečnosti je to jeden z dominantních prvků. Odchod Noama z města na jih, plného panelových domů s rozbitými okny má znázorňovat moji ztrátu domova. Pocházím z městského obvodu Ostrava-Jih. Jedná se o nejlidnatější městský sektor v Ostravě. Jeho oblastem vévodí panelová a cihlová zástavba sídlišť. Já pocházím ze sídliště zvané Hrabůvka, které sousedí s Dubinou. Toto sídliště vzniklo jako poslední, což se na něm podepsalo kombinací starých a nových typů panelových domů. V době, kdy bylo postaveno, měla spousta lidí problém najít své vchodové dveře. Nejen proto, že všechny domy byly bílé, ale často byly zalamované do všelijakých klikyháků a oblouků, mnohdy postrádající průchody. Naši rodiče nás na Dubinu moc pouštět nechtěli, ať už kvůli zabloudění či zvýšené kriminalitě. Pro mě a mého bratra se tedy stala záhadným místem, kam jsme neodvážili vkročit.

Převážně Dubina, ale celá Ostrava-Jih se stala inspirací pro město, které Noam opouští. Budovy, které jsou mnou zachyceny, vycházejí z archivní fotodokumentace Ostravy.

Otázkou ale je, proč město vypadá jako po zemětřesení. Pro mě je to vizuální reprezentace ztráty domova a vzpomínek. Domy jsou zašedlé, popraskané, okna vymlácená. Ta jsou nejdůležitějším detailem. Okna pro mě znamenají zabydlenost. To, co je uvnitř, je chráněno, okny je ale zároveň možné nakouknout do cizích životů, stejně tak jako z oken na ulici. Pokud má člověk ve svém bytě okna, která jsou v dobrém stavu, vede si dobře. „*Pokud chcete vědět, jak chudý někdo byl, když vyrůstal, zeptejte se ho, kolik měl doma oken. Počet Vám tak odpoví na Vaši otázku. Zcela přesně. Jestli neměl žádné nebo možná*

jedno či dvě, to je vše, co potřebujete znát.“ (Kawakami, 2021, str. 11). Za rozbitými okny se už ale nelze schovat. Tenká hranice mezi vně a venku je přerušena.

Úvodní sekvence také ukáže chodník, na kterém je kaluž krve. Ten předznamenává to, k čemu došlo v nedaleké minulosti a to bude i pak rozkryto skrze flashback na pláži. Po té již vidíme Noama na kopci, chvíli váhá, zda odejít, ale po chvíli se vydává na cestu. Lze vidět jeho dvě zavazadla, oranžový batoh a černý kufr na kolečkách. Noam se pomocí stopování dostane k pláži. Po záběru na jeho přejíždějící ruku přes kufr se scéna stříhne na mořský břeh. Tímto se přesouváme do druhé kapitoly s názvem *Sea Bistro*. Zjistíme, že pláž není jen tak ledajaká. Moře je plné vysokých vodních ostnů, které se vztyčují daleko za horizont. Noam nerozumí tomu, co vidí. Vydá se do malého bistra, které stojí kousek u pobřeží. Tam pracuje prodavač Leslie, který Noama obslouží. Připraví mu topinky a kafe. Scéna má působit komfortně, i z výrazů obou postav lze cítit, že se cítí v pořádku. Klidnou scénu naruší racci z pláže, kteří začali prozkoumávat kufr Noama, který jej nechal ležet poblíž vln. Zděšeně vybíhá ven. Leslie reaguje klidně a mezitím vytáhne hotové topinky, které Noamovi zabalí. Tímto přecházíme do třetí kapitoly *Sea Sick*. *Sea Sick* znamená nevolnost z pobytu na moři, zvolila jsem jej vzhledem k změně z klidné atmosféry druhé kapitoly. Také odkazuje na pocity jak Noama, tak Leslieho. Noam se cítí v úzkosti z vzniklé situace a Leslie zjistí, co přesně Noam skrývá ve svém kufru. Leslie nejprve nechápe, proč je zničehonic Noam v pokleslé náladě, ale poté si povšimne, že z kufru čouhá vlající pramínek modrých vlasů. Když se podívá důkladněji, uvidí i ruku a tvář dívky se zakrváceným čelem. Toto zjištění jej zmrazí. Pootočí se zpět na Noama a čeká, co bude. V tu chvíli se ale z moře dere další osten, což Noam spatří. Začnou se v něm mísit vzpomínky na Margo, emočně zdrcen zavírá oči.

Čtvrtá kapitola *Going Spiral* je flashback Noama, kdy vidíme jej a Margo. Od nálezu mušle až po skok z balkónu vidíme, jak se Margo víc a víc uzavírá do sebe. Dorůstající ostny mušle reflektují její psychické rozpoložení. Noam nechápe, co přesně se s Margo děje, snaží se jí porozumět, ale Margo se mu nedokáže svěřit. V brzkých ranních hodinách Margo probudí krákání racků. Ležící na zemi vedle Noama, který ještě spí, zahlédne na zdi pohybující se pruh světla, které prosvítá skrze žaluzie. To se posouvá směrem k oknu a poté zmizí. Tento moment vychází z mé vlastní zkušenosti. Ležela jsem s horečkou v posteli v temném zlínském pokoji. Na vteřinu prosvítající paprsky skrze žaluzie posouvající se směrem k oknu si získaly moji pozornost. V tu chvíli mi to připadalo více než fascinující.

Margo se poté posadí a chvíli nehybně kouká k balkónovému oknu, pak upne zrak na mušli, kterou má neustále u sebe.

Střih ukáže detail na již otevřený balkón a poté na chodník. Z pravé strany jdou vidět vlasy Margo, zpod kterých se objevuje zvětšující se kaluž krve. Noam se probudí a zjišťuje, k čemu v krátkém okamžiku došlo. Zdrčen se sesype na balkóně.

Poslední kapitola pod názvem *Back at the Shore* oznamuje, že se nacházíme opět na pláži, v současnosti. Noam se nachází opět z profilu, ve kterém jsme ho viděli na konci třetí kapitoly. Pak vytáhne ze svého batohu mušli, která už je obsypána ostny a předává ji Lesliemu. Ten ji rozpačitě přijme, ale než by se stačil zeptat, co s ní má dělat, Noam opouští pláž a vchází do ostnatého moře. Na chvíli ještě zaváhá, podobně jako na začátku první kapitoly *Leaving the South*, ale i tentokrát se rozhodne pokračovat. Již nevidíme, jak pokračuje, ale podle reakce Leslieho a zvukové složky si to můžeme domyslet. Ten nechává mušli na pláži a odchází. A tímto se kruh uzavírá, vidíme zároveň ostnaté moře a mušli. Poslední záběr je detail na mušli a můžeme vidět, že její ostny se začínají pomalu zmenšovat. To má naznačit, že i moře se jednoho dne uklidní/uzdraví, ale bude to chtít čas. Oproti mým předchozím filmům jsem místo standardního formátu 16:9 použila 21:9. Vyhovoval mi více pro zobrazování moře a k budování kompozic. Počet snímku za sekundu je 12,5.

3 POSTPRODUKCE

Ve filmu hraje velkou roli i zvuk. Neobsahuje žádné dialogy ani hudbu, pracovala jsem pouze s ruchy. Hudbu jsem nepoužila ze dvou důvodů, prvním je složité vyřizování licence. A druhým, tím hlavním důvodem, je mé přesvědčení, že film může fungovat i bez ní. Vím, že dokáže značně ovlivnit atmosféru, ale zároveň dovede převzít tuto iniciativu a samotnou animaci posune do pozadí. Netvrdím, že je to špatně, ale nemyslím si, že ji je nutné využít. Hlavním zvukovým motivem jsou zvyšující se hluboké a vysoké frekvence ve scénách na pláži. Měly dopomoci k zesílení napětí.

V titulcích je jako zvukař jméno Meig Uess. To vychází z anglické věty „me I guess.“. Je to v podstatě odpovědí na otázku, kdo by mi zvučil film. Zvukový materiál jsem posbírala z webových stránek freesound.org a zapsplat.com, ze kterých čerpám od počátku svého studia.

ZÁVĚR

Hayao Miyazaki bezkonkurenčně patří mezi největší osobnosti nejen japonské animace, ale celosvětové. I přes několik „odchodů do důchodu“ ho chuť vytvořit nové příběhy neopustila. Jeho poslední film *How Do You Live?*, který bude zveřejněn v červenci tohoto roku, je už možná skutečně jeho posledním počinem, jelikož jeho plán bylo vytvořit film pro svého vnuka, aby mu dědečka něco hezkého připomínalo. Netuším, o čem přesně film bude, ale určitě se v něm objeví něco typického pro Miyazakiho.

Miyazaki jako režisér ve Studiu Ghibli vytvořil filmy, které jsou charakteristické do detailu promyšleným světem. V jeho příbězích neexistuje čisté zlo nebo dobro. To platí i pro zobrazení živlů. Ty mají svoji světlou i temnou stránku. Miyazaki nevyužívá živlů pouze jako vizuální doplněk, ale především skrze ně dovede vyprávět. Vzduch je výrazně propojen s letectvím, které má pro Miyazakiho velký význam, dále využívá větru, který mimo jiné nabízí zesílení dramatickosti zobrazeného nebo například symbolizuje změnu v myšlení postavy. Voda se nejvýrazněji objevuje v podobě moře, které je skvěle navrženo stejně tak jako svět na souši. Déšť dovede postavy propojit s jinými, například pomocí sdíleného deštníku. Vyobrazení živlu země je značně ovlivněno šintoistickou vírou a animismem. Miyazaki upozorňuje na to, že tento svět není jenom o lidech, ale o jeho dalších stránkách a že je důležité o zemi pečovat a nezapomenout na naše kořeny. Živel ohně, většinou spojen s destrukcí způsobenou vlivem lidí, je ale také vnímán jako nedílná součást tohoto světa, jen je důležité znát tu správnou míru. A také je důležité myslet na oheň v nás. Ten může zářit velmi jasně, ale také může velmi rychle vyhasnout.

„Chci být tím typem člověka, který dokáže vejít do rozlehlé temnoty a najít jediný kousek slunečního světla, ve kterém může dlouho setrvat.“ (Baek Sehee, 2018, str. 154)

Snažím se přijít na to, co byl můj primární záměr s *Okyo*. Za celou dobu, od prvních nápadů až po finální produkt, se jeho význam stačil několikrát přeměnit. Vše se odvíjelo od toho, v jakém psychickém rozpoložení jsem se zrovna nacházela. Ale zpětně v něm vidím fragmenty z každé mé epizody. Je v něm můj stesk po domově. Snažím se smířit s tím, že „domů“ už se nelze vrátit. Není to ani tak o místě, prostoru, zdech, dveřích či kolik oken má, ale co jej tvoří uvnitř.

Vidím v *Okyo* podobenství o depresi. A také o sebevraždě. Chtěla jsem ukázat skutečnost, že si lidé občas pomoci nedokážou. Ne proto, že by nechtěli, ale protože to prostě není možné. Lidé žijí v této z části mylné představě, že pokud má člověk někoho blízkého ve svém okolí, ať už v rodině nebo mezi přáteli, komu se může o svém stavu svěřit, že mu to zabrání v tom sebevraždu spáchat. Z mé vlastní zkušenosti ale tvrdím, že tomu tak není. Nikdo nás nemůže takhle chránit navždy. I kdyby sebevíce chtěli, toto kouzlo může, ale nemusí pominout.

I přes to, že *Okyo* může působit jako temný a tragický film, já v něm vnímám něco, co mě uklidňuje. Je v něm pro mě jakási naděje, že se věci časem vrátí/přemění do normálu. Časem se všechny ostré hrany zahladí a nebude se již o co poranit.

A nakonec mohu potvrdit, že mě moře pořád baví. Jeho význam může v umění fungovat různými způsoby. Co člověk, to jeho druh moře.

ZDROJE

- ABBEY, Kristen L. "See with Eyes Unclouded": Mononoke-hime as the Tragedy of Modernity. : *A Journal of the Environmental Humanities*. 2015, 3(2), 8.
- AKIMOTO, Daisuke. Learning peace and coexistence with nature through animation: Nausicaä of the Valley of the Wind. *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies*. 2014, (33), 10.
- ASAKURA, Kaori. *Translating Cultural References in Japanese Animation Films: The Case of Spirited Away*. University of Porto, 2017. Diplomová práce. Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- ASANO, Inio. *A Girl on the Shore*. United States: Vertical, 2016. ISBN 9781941220856.
- BACHELARD, Gaston. *Voda a sny*. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0638-7.
- BAEK, Sehee. *I Want to Die but I Want to Eat Tteokbokki*. UK: Bloomsbury Publishing, 2022. ISBN 152665086X.
- GÖTTLICHOVÁ, Veronika. *Moře: symbol melancholické nálady v animovaném filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2012. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací.
- GRANČAYOVÁ, Marie. *Živly*. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2012. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích Pedagogická fakulta Katedra výtvarné výchovy.
- HLAVÁČOVÁ, Jitka. *Jsem jaká jsem: živel vzduch*. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2018. Absolventský projekt. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Divadelní fakulta.
- HODROVÁ, Daniela. *Chvála schoulení*. Praha: Malvern, 2011. ISBN 978-80-86702-91-7.
- KAWAKAMI, Mieko. *Breasts and Eggs*. UK: Pan MacMillan, 2021. ISBN 978-1-5290-7441-3.
- MCGREAL, Ian. *Velké postavy východního myšlení*. Praha: Prostor, 1998. ISBN 8085190931.
- NEUBAUER, Zdeněk a Tomáš ŠKRDLANT. *Skrytá pravda země*. Mladá fronta, 2005. ISBN 80-204-1181-X.
- NOVIANA, Fajria. *Semiotic Study of Japanese Views on Sea in Hayao Miyazaki's Ponyo on the Cliff by the Sea*. Diponegoro University, Semarang - Indonesia, 2020. Semiotic Study. Diponegoro University, Semarang - Indonesia, Faculty of Humanities.

OH, Jae-Eun a Ki Joon KIM. How nostalgic animations bring tourists to theme parks: The case of Hayao Miyazaki's works. *Journal of Hospitality and Tourism Management*. Elsevier, 2020, 6.

PETRÁČKOVÁ, Věra a Jiří KRAUS. *Akademický slovník cizích slov A-Ž*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0607-9.

QUIRK, Monice Alice. Stepping Into Bathhouse: Physical Space And Shinto Revival In Miyazaki's Spirited Away. *Intermountain West Journal of Religious Studies*. Utah, 2021, 16.

ROWLAND, Grace. Exploring Shinto Themes and their Contribution to Environmental Education in Miyazaki's Studio Ghibli. *LOGOS: A Journal of Undergraduate Research*. Missouri, 2020, 19.

SŮVOVÁ, Barbora. *Interpretace a analýza japonského anime na příkladu tvorby Hayaoa Miyazakiho*. Masarykova univerzita, 2010. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií.

Internetové zdroje

(The Royal Ocean Film Society, 2019, *Hayao Miyazaki's Airships*, YouTube video [12. 05. 2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=KcXrZHJup88>)

Citace z filmů

Naušika z Větrného údolí [film]. Hayao Miyazaki. Japonsko: Studio Ghibli, 1984

Zámek v oblacích [film]. Hayao Miyazaki. Japonsko: Studio Ghibli, 2004

Je muž, který je vysoký, šťastný? [film]. Michel Gondry. Francie: Studio Ghibli, 2013

Princezna Mononoke [film]. Hayao Miyazaki. Japonsko: Studio Ghibli, 1994

Zvedá se vítr [film]. Hayao Miyazaki. Japonsko: Studio Ghibli, 2012

Obrázky v teoretické části jsou snímky z filmů.