

# JAPONSKÝ ANIMOVANÝ FILM

Marek Berger

---

Bakalářská práce  
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2008/2009

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Marek BERGER**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Japonský animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část Bc. práce:

- Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů.
- Rozsah: min. 20 stran textu podle zadání (viz níže)
- nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

### 2. Praktická část Bc. práce zahrnuje:

- Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD
- Propagační plakát k filmu
- Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

Rozsah práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:


Edgar Dutka: Minimum z dějin světové animace časopisy Cinema a Premiere internet:  
Internet Movie Database, Československá filmová databáze

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejzman  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: 5. ledna 2009  
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 5. ledna 2009

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
pověřená děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

## **ABSTRAKT**

Ve své práci se zaměřuji na japonskou animovanou tvorbu, a to především na její hlavní proud zvaný anime. Uvádím příčiny a okolnosti jeho vzniku, charakteristiku žánrů a výtvarných stylů, nejvýznamnější osobnosti a jejich filmy a také vliv na západní, především americkou kinematografii. Dále se věnuji i uměleckým individualitám a jejich většinou krátkometrážním filmům, které se hlavnímu proudu vymykají. Také charakterizuji některé moderní trendy v animačních technologiích a porovnávám je se západní tvorbou.

Klíčová slova: anime, animace, Japonsko, manga, film

## **ABSTRACT**

My thesis deals with the Japanese animation, especially its mainstream form, called the anime. I focus on the reasons and conditions of its birth, genres and graphic styles, the most important creators and their films and also their influence on the Western, especially American cinema. Then I write about more artistic authors and their works, mostly short films that are different from the mainstream. I also characterize some of the modern animation technologies and I compare them with the Western production.

Keywords: anime, animation, Japan, manga, film

# OBSAH

<b>OBSAH</b> .....	<b>5</b>
<b>ÚVOD</b> .....	<b>6</b>
<b>1 FENOMÉN ANIME</b> .....	<b>7</b>
<b>1.1 VZNIK A CHARAKTERISTIKA</b> .....	<b>7</b>
<b>1.2 VÝZNAMNÉ OSOBNOSTI ANIME</b> .....	<b>8</b>
1.2.1 OSAMU TEZUKA .....	8
1.2.2 HAYAO MIYAZAKI.....	9
1.2.3 ISAO TAKAHATA.....	17
1.2.4 SHINICHIRO WATANABE.....	19
1.2.5 KATSUHIRO OTOMO .....	23
1.2.6 MAMORU OSHII.....	25
<b>1.3 VLIV ANIME NA AMERICKOU PRODUKCI</b> .....	<b>27</b>
<b>2 ALTERNATIVNÍ TVORBA</b> .....	<b>33</b>
<b>2.1 KIHACHIRO KAWAMOTO</b> .....	<b>33</b>
<b>2.2 YOJI KURI</b> .....	<b>33</b>
<b>2.3 NOBUHIRO AIHARA</b> .....	<b>34</b>
<b>2.4 KOJI YAMAMURA</b> .....	<b>34</b>
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>35</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>36</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>37</b>

## ÚVOD

Japonsko je zemí, která co do počtu a žánrové pestrosti animovaných filmů nemá ve světě obdoby a již delší dobu výrazně ovlivňuje kinematografii ostatních zemí, a to nejen na poli animované tvorby. Nejzajímavější je přitom fakt, že v minulosti tomu bylo právě naopak, když po skončení druhé světové války začalo Japonsko v područí USA přebírat americkou kulturu. Typickou vlastností Japonska je právě tato schopnost vstřebávat do sebe prvky z jiných národů a časem je přijmout za vlastní. V minulosti takhle převzali například bojová umění a čajovou kulturu od Číny a od padesátých let minulého století se začali prudce vyvíjet v moderní společnost západního typu se všemi aspekty, tedy i popkulturou a zábavním průmyslem, zpočátku silně ovlivněným americkými komiksy, cartoons a filmy Walta Disneye. Zejména komiks se rychle uchytily a vznikla tak zvaná manga (toto slovo se neskloňuje a nepoužívá v množném čísle jako to ovoce), která v sobě nese ony charakteristické znaky, především svéráznou stylizaci postav jako velké oči, malinké nosy a celkově jejich androgynní nebo infantilní ráz. To se také později stalo základním poznávacím znamením manga i její animované podoby, zvané anime, která se stala hlavním proudem japonské animace.

Zvolil jsem si toto téma, protože je mi japonská animace velkou inspirací pro vlastní tvorbu a také je mi bližší, než kupříkladu klasická animační škola podle Walta Disneye, z níž stále vychází většina učebnic. Přes určitý uniformní výtvarný styl, který je rysem i disneyovské animace (postavy jsou si vzájemně podobné), se mi zdá japonská animace progresivnější a ne tak akademicky uhlazená.

# 1 FENOMÉN ANIME

## 1.1 Vznik a charakteristika

Je příznačné, že u zrodu japonské anime stál Atom. V roce 1951 začal pozdější slavný tvůrce **Osamu Tezuka** vydávat svou manga sérii o malém robotovi Atomovi, jakési futuristické obdobě Pinocchia, který se později přejmenoval na *Astroboye*. Dvanáct let nato, roku 1963 vznikl stejnojmenný animovaný seriál a základní kámen anime byl položen. Během 70. let došlo k masovému rozšíření manga i anime, přičemž jedno s druhým úzce souviselo, neboť drtivá většina animovaných seriálů má svoji předlohu v manga komiksech. Vzniklo neuvěřitelné množství žánrů pro různé typy publika, přičemž každý je přesně definován a nese speciální název. Několik uvedu pro příklad:

**Mecha** – je sci-fi manga nebo anime, kde se vyskytují gigantičtí bojovní roboti. Je jedním z nejtypičtějších seriálových žánrů, určených především pro děti a teenagery. I u nás trochu známým příkladem je série *Neon Genesis Evangelion*.

**Bišónen** - akční nebo sportovní žánr, kde obvykle vystupuje kupříkladu nějaký tým ninjů nebo jiných bojovníků. Série *Bleach* a *Dragon Ball* jsou u nás také známé.

**Bishójo** – výraz v japonštině znamená „pěkná dívka“ a dají se tak nazvat všechny seriály s nějakou takovou hrdinkou v hlavní roli, pochopitelně určené hlavně pro dívky.

**Hentai** – asi to nejbizarnější, na co se dá na poli anime narazit. Obsahuje erotickou až pornografickou tematiku, a to často mezi lidmi a nejrůznějšími démony, monstry či mimozemšťany. Jen pro otrlejší diváky.

To jsou jen některé z žánrů, dále existují samozřejmě i manga a anime pro nejmenší děti, zvaná kodo-mo (např. populární *Hello Kitty*), teenagerovské seriály z prostředí středních škol a dokonce i seriály zaměřené na homosexuální tematiku. Spousta seriálů jsou pouze žánrové produkty a běžný západní divák se před jejich nekonečnou záplavou, vzájemnou vizuální podobou a určitou ujetostí může děsit. Ono také není divu, když před lety do našich televizí jako vlajková loď anime vplul jeden z nejpříšernějších kousků, seriál *Pokémon*, který je typickým produktem masového zábavního průmyslu a ždímadla peněz z poblázněných dětí.

Tím si většina lidí u nás zafixovala anime jako mizerně animované, prostoduché slátaniny pro malé děti. Vzpomínám si, že když jsem se v roce 2003 vypravil na oscarovou *Cestu do fantazie*, někdo mi říkal: „Do kina na Pokémony? Zbláznil ses?“ Řadě lidí zkrátka od určité doby stačí jediný pohled do velkých očí na plakátu jakéhokoli japonského anime a už ho zaškatulkují jako seriálový brak. Přitom vedle takových řadových komerčních produktů vznikají i originální, sofistikovaná a vtipná dílka a to nemám na mysli jen ambiciózní filmy studia Ghibli, ale i běžnou televizní produkci.

Jedním z důvodů takového neuvěřitelného boomu animovaných filmů a seriálů v Japonsku může být nepříliš rozvinutá hraná tvorba s nízkými státními dotacemi a omezeným počtem herců. Hrané filmy se obtížně uchycují na mezinárodním, zejména západním trhu kvůli nedostatku účinkujících neasijského vzezření, což se však animovaných projektů netýká. I přes svoji zvláštní a pro mnoho lidí odpudivou stylizaci jsou západnímu světu blíže a dobře se prodávají. Proto nejspíš vznikají v animované podobě i takové seriály a filmy realisticky zobrazující každodenní realitu, které by jinak možná byly vhodnější pro hranou podobu. Díky zaběhnuté mašinérii a velkému množství animačních studií se zkrátka vyplatí udělat je animované.

Japonská televizní produkce je natolik rozsáhlá, že nemá smysl snažit se vyjmenovat všechny seriály nebo jejich autory, a tak se zaměřím spíše na významné filmové tvůrce a jejich díla, která se zapsala do historie.

## 1.2 Významné osobnosti anime

### 1.2.1 Osamu Tezuka

Již zmíněný zakladatel manga a anime se kromě *Astroboye* světově proslavil krátkometrážním snímkem *Skákání*(1984), jednozáběrovou hříčkou, kdy kamera skáče krajinou. Nejprve jen nízko nad zemí, později do kilometrových výšek, přičemž pokaždé dopadne do jiné končiny světa. Mezi mrakodrapy, přes oceán na pustý ostrov, doprostřed válečné vřavy a tak podobně. Je neuvěřitelné, že to celé Tezuka dokázal tradiční kreslenou animací.

Dalším mistrovským dílem je taktéž krátký snímek *Broken Down Film*(1985), jakási westernová parodie na staré americké grotesky nebo rané japonské filmy inspirované cartoons.



Kovboj zachraňuje svoji milou a přitom čelí úskalím prastaré promítačky a poškozeného filmového pásu, v němž vystupuje. Musí se proplétat mezi filmovými škrábanci a třesoucí se filmový pás tu působí jako zemětřesení, ale nakonec se mu vadná promítačka hodí, když uskakuje před padouchem o políčko výš. Hravý film je geniální v tom, že umělé vytvořené vady působí dokonale autenticky, takže si divák zpočátku myslí, že sleduje film asi tak z dvacátých let minulého století a následující interakce postav s filmovými vadami je skutečně překvapující a vypointovaná.

Jeho dalším, už ne tak originálním filmem je *The Legend of the Forest* (1987), asi půlhodinový příběh s ekologickým poselstvím o boji veverek s dřevorubci za doprovodu Čajkovského Čtvrté symfonie. Tady se animace místy hodně blíží klasické disneyovské produkci.

Jinak se Tezuka věnoval hlavně režirování seriálů, a to od let šedesátých (*Astroboy*) až do konce osmdesátých.



*Obr. 1. Astroboy (1963)*

### 1.2.2 Hayao Miyazaki

Přestože Osamu Tezuka je nazýván otcem manga a zakladatelem anime, post opravdového krále japonské animace dnes bezpochyby patří Miyazakimu. Ten se narodil 5. ledna 1941 v Tokiu. Jeho otec řídil továrnu na součásti ke slavným letadlům značky Zero a prostředí nejrůznějších letadel a starých strojů Miyazakiho významně ovlivnilo v jeho budoucí filmové tvorbě. V roce 1963 nastupuje jako řadový animátor ve studiu Toei Douga, kde se

setkává s **Isao Takahatou**, svým pozdějším dlouholetým přítelem a spoluzakladatelem dnes světově proslulého studia **Ghibli**.

Díky svému talentu se brzy vymaní z pozice anonymního dělníka a v řadě projektů se dostává do popředí. V roce 1965 například ovlivní svými nápady vyznění snímku *Gariba no Uchu Ryoko/Gulliver's Space Travels* a o tři roky později se podílí na Takahotově debutu *The Adventures of Horus, Prince of the Sun/ Taiyo no oji: Horusu no daiboken*. V roce 1971 spolu s Isao Takahotou opouští studio Toei Douga, přechází ke společnosti A-Pro a v roce 1973 k Zuiyo Pictures. Zde se dostane k režírování několika epizod dobrodružného seriálu *LupinIII/Rupan Ransei* o osudech vnuka slavného lupiče-džentlmena Arsena Lupina a později se stejným hrdinou režijně debutuje na poli celovečerní tvorby filmem *Lupin III: The Castle of Cagliostro/ Rupan Ransei: Kariosutoro no shiro* (1979).

Jeho skutečně přelomové dílo však přišlo až o pár let později. Od roku 1982 píše a kreslí manga sérii *Naushika*, která se stala předlohou pro jeho první stoprocentně autorský celovečerní film, úchvatnou sci-fi *Naushika z Větrného údolí/Nausicaä of the Walley of the Wind/Kaze no tani no Naushika*(1984).



**Obr.2. Naushika z Větrného údolí (1984)**

Odehrává se v postkatastrofickém světě, kde lidé musí žít v izolaci od nepřátelské, jedovaté přírody (toxických lesů a obřího hmyzu) a hlavní hrdinkou je princezna malého horského

národa Naushika, zoufale se snažící zajistit mír mezi přežívajícími národy i okolní zmutovanou faunou a flórou, která trestá lidstvo za své devastování. Civilizace byla kdysi dávno zničena nějakou nesmírnou božskou silou a příroda se začala vyvíjet jinou cestou, čímž se přeživší lidstvo stalo v podstatě vetřelcem na vlastní planetě. Nově zbudované civilizace jsou na různé technické úrovni a ty vyspělejší utiskují menší, mírumilovné národy.

Nejedná se o klasickou, futuristicky vyhlížející sci-fi podívanou, ale spíše o kombinaci středověké fantasy a technických vynálezů jak z pera Julese Wernea. Poprvé se zde projevíla autorova láska k letadlům a nejrůznějším starým strojům. Nebe tu brázdí vzdušní obři a z nich vystupují vojáci v brnění ozbrojení meči a když se podíváme za hranice lidských měst a údolí, jakoby jsme se ocitli na jiné planetě, plné bizardní vegetace a přerostlého hmyzu.

Film se silným ekologickým poselstvím byl i velkým diváckým úspěchem, což Miyazaki mu umožnilo založit si vlastní animační studio Ghibli, které se záhy stalo fenoménem a zárukou kvality. Jméno Ghibli údajně pochází ze slova *sirocco*, italské přezdívky sahar-  
ských průzkumných letounů z druhé světové války, což znamená „horký vítr, vanoucí nad Saharou. Nepodobnost těchto slov mají na svědomí úskalí japonské výslovnosti, protože *sirocco* se japonsky čte „*džibri*“ nebo „*džiburi*“, což se foneticky přepisuje jako ghibli. Název odkazuje k Miyazakiho lásce k letectví a podle jisté domněnky také naznačuje záměr vnést do anime čerstvý vítr.

Prvním filmem, vytvořeném již ve vlastním studiu byl *Laputa: Castle in the Sky/Tenku no shiro Rapyuta* (1986), dobrodružný snímek, ještě více evokující werneovskou poetiku plnou fantaskních létajících strojů. V porovnání s *Naushikou* se sice toto vyprávění o hledání bájněho létajícího města nese v odlehčenějším duchu, přesto se jedná o úžasnou a působivou podívanou.

V té době Miyazaki stále ještě pracuje na komiksově verzi *Naushiky*, která je oproti filmu temnější a komplikovanější a jejíž realizace mu nakonec zabrala téměř 13 let a tak ho vyčerpávala, že si od ní chodil odpočinout k režírování menších, optimistických filmů určených hlavně dětem. Mezi ty se řadí *Můj soused Totoro/My Neighbor Totoro/Tonari no Totoro* (1988) o přátelství dvou holčiček s hodným lesním duchem, vypadajícím jako velice morče. Právě toto morče se pak stalo logem studia Ghibli. O tomto filmu se tvrdí, že je

Miyazakiho nejvíce autobiografickým dílem kvůli tématům častého stěhování a odloučení od matky, což si autor v dětství prožil kvůli matčině tuberkulóze.



*Obr. 3. Můj soused Totoro (1988)*

Dalším takovým méně náročným snímkem je *Donášková služba čarodějky Kiki/Kiki's Delivery Service/Majo notakkyubin* (1989) o malé čarodějce, která vyráží do světa na zkušenou. Nicméně právě tento film proslul tím, že prý rozplakal samotného Akiru Kurosawu, který o něm řekl: „Když jsem se díval na Kiki's Delivery Service, plakal jsem. Všechny talenty, které jsem chtěl do filmového průmyslu, odešly k anime.“

Následuje film *Karmínové prase/Crimson Pig/Porco Rosso* (1992), jehož hrdinou je italský pilot hydroplánu, kterému se za první světové války stane podivná nehoda, po níž skončí s prasečím obličejem, což ho ale nijak zvlášť nevyvede z míry, protože „lepší je být prasetem, než fašistou!“ jak sám říká. Tento film je největším mistrovým vyznáním lásky k letectví a zároveň nejvíce realistickým počinem, když pomíneme onu proměnu v prase, která je zde jediným fantaskním prvkem. Má nádhernou nostalgickou poetiku prosluněné Itálie a Středomoří, byť pod stínem nastupujícího fašismu a blížící se války. Vzdušné souboje mezi hlavním hrdinou a vzdušnými piráty berou dech a mají potřebnou dravost a vše je podáno s laskavým humorem.

V roce 1997 Miyazaki vytváří bezesporu své vrcholné dílo. Vrací se k některým myšlenkám *Naushiky* v rozmáchlém eposu *Princezna Mononoke/Princess Mononoke/Mononoke*

*Hime*, který se odehrává ve středověkém Japonsku a líčí střet rozpínající se lidské civilizace s obrovskými zvířecími bohy, obývajcími hluboké lesy. Konflikt sledujeme pohledem mladíka Ashitaky, který je napaden rozzuřeným démonem a než ho usmrtí, je nevyhlášeně zraněn. Vydá se tedy pátrat po původu neznámého zla a dorazí do kovářského města, jehož lid ničí lesy okolo a čelí útokům velikých vlků a divokých prasat. Na jejich straně však stojí i dívka Mononoke, vychovaná vlčí bohyní, s níž se Ashitaka sblíží a společně se snaží zachránit les a jeho božstvo.



**Obr.4. Princezna Mononoke (1997)**

V tomto filmu není žádné černobílé dobro a zlo, obě strany bojují pro zachování životního prostoru a nikdo tu není učiněný padouch, i když tak zprvu působí vládkyně města, která však jenom myslí na blaho svých lidí. Z hloubky jednotlivých charakterů, komplexnosti příběhu a drsných výjevů jasně vyplývá, že se nejedná o dětskou záležitost, ani o rodinnou zábavu. Přesto lze film doporučit každému bez ohledu na věk, i když některé děti by možná mohl zaskočit pohled na umírající zvířata a krvavé bitvy. I po výtvarné a technické stránce se jedná o zázrak, i když u všech Miyazakiho filmů je poctivě propracovaná animace a skvělé výtvarno samozřejmostí, zde jsou některá sekvence přímo neuvěřitelné. Hned v úvodu, když se z lesa vynoří démon v podobě obřího kance obaleného hemžícími se červy, tvořícími nestvůrnou chapadlovitou masu je nutno smeknout před bezbřehou fantazií autora a nepředstavitelnou dřinou animátorů, kteří toto vytvořili tradiční kreslenou animací. Také atmosféra filmu je díky skvěle namalovaným pozadím uhrančivá a místy snová, hlavně ve scénách z hlubokého lesa, což výborně dotváří hudba režisérova dvorního skladatele Joe Hisashiho, který s Miyazakim pracuje už od *Naushiky*. *Princezna Mononoke* se stala

v Japonsku druhým nejnavštěvovanějším filmem všech dob, toho roku se umístila hned za *Titanicem*, jehož později sesadil z prvního místa další mistrův film, *Cesta do fantazie*.



*Obr.5. Cesta do fantazie (2001)*

Přitom po dokončení *Princezny Mononoke* byl Miyazaki tak vyčerpaný, že se rozhodl formálně opustit studio Ghibli, netočit další rozsáhlé projekty a dělat už jen krátkometrážní filmy, ale ohromný úspěch posledního filmu ho přiměl se vrátit a po nějaké době začal pracovat na *Cestě do fantazie/Spirited Away/Sen to Chihiro no kamikakushi* (2001). Český překlad názvu je sice poněkud nenápaditý, ale nelze se divit, protože originál znamená japonsky „Sen a Chihiro duševně oddělení od sebe“ což je v češtině přece jenom poněkud kostrbaté. Příběh trochu připomíná Alenu v Říši divů. Malá holčička Chihiro během stěhování do nového domu zabloudí s rodiči na zvláštní místo, které rodiče považují za zábavní park. Ve skutečnosti se jedná o kouzelné lázně, kam se chodí rekreovat miliony různých bohů, kteří změní její rodiče v prasata, načež Chihiro zůstává uvězněna v kouzelném světě a musí pracovat v lázních, aby osvobodila své rodiče ze zakletí a získala zpět své jméno (i v původním znění jí obyvatelé kouzelné říše říkají Sen, což je zajímavá náhoda). Ve filmu se to jen hemží nejrůznějšími podivnými tvory, až z toho oči přecházejí a leckterý západní divák by si mohl pomyslet, jak je ta japonská kultura šílená. Nejedná se však o žádnou exkurzi do japonské mytologie, neboť celý ten fascinující svět je čistě výplodem autorovy fantazie a japonské publikum z něj bylo stejně vykulené jako kterékoli jiné po celém světě. Nejen že se film stal v Japonsku největším trhákem historie, ale je dokonce jediným neamerickým filmem, který mimo USA vydělal ve světě více než 200 milionů dolarů a získal řadu filmových cen včetně Oscara nebo Zlatého medvěda v Berlíně. Bylo to právě toto dílo, které Miyazakiho definitivně mezinárodně proslavilo i pro divácké masy a většina lidí se teprve tehdy seznámila s jeho tvorbou. U nás se také bohužel jedná o jediný

mistrův film, promítaný v tuzemských kinech. V případě ostatních jich pouze několik vyšlo na dvd, a to včetně následujícího filmu, kterým je *Howl's Moving Castle/Hauru no ugoku shiro*(2004), u nás poněkud nešťastně uváděn pod názvem *Zámek v oblacích*, což může vézt k záměně s *Laputou: Castle in the Sky*, která by se v případě českého uvedení musela jmenovat stejně. Přiznávám, že samotného mě český název zmátl a myslel jsem si, že u nás konečně vyšla právě *Laputa*, která by si bývala zasloužila uvedení více než poslední film, který podle mě už není tak vydařený jako mistrova vrcholná díla. Což ale neznamená, že by nebyl skvělý, to se u Miyazakiho tvorby nestává, jenom mi film připadal místy poněkud zmatený a ústřední postava mladého čaroděje Howla se vizuálně příliš podobá typicky zženštilým hrdinům některých anime seriálů. Hlavní postavou je ale samozřejmě opět dívka, tentokrát zakletá zlou čarodějnící do podoby staré báby a hledající pomoc u zmíněného čaroděje, u nějž zpočátku dělá uklízečku na jeho prapodivném chodícím hradu a posléze se do něj zamiluje.



*Obr.6. Howl's Moving Castle (2004)*

Film připomíná *Laputu* nejen názvem, ale i podobnou estetikou. Také se odehrává v alternativní minulosti v jakési evropsky vypadající zemi pod horskými štíty a jsou zde podobné létající stroje. Výtvarně nejzajímavější jsou na něm asi technické inovace a občasné zapojení 3D technologií, citlivě zkombinovaných s kreslenou animací. Podobné momenty se sice objevily už v *Cestě do fantazie*, ale bylo to jen pár krátkých záběrů, hlavně sekvence, kdy někdo běží úzkou ulicí či chodbou a my se díváme jeho očima. Zde je

však titulní mechanický hrad na můřích nohách zvláštní kombinací 3D prvků i 2D ploch a všechno je do sebe tak zakomponováno, že je občas i problém rozeznat, která součást je trojrozměrná a co je jen rozhybanou ploškou. Nicméně výsledný dojem je fantastický, protože hrad má podobu supící železné masy částečně připomínající zrezivělý vrak lodi, obřího kraba či pásovce, trčí z něj věže a komíny s unikající párou a celé se to chvěje jako starý polorozpadlý stroj. Jakoby nějaká továrna z 19.století obživla, vyrvala se ze země a vyrazila na cesty. Je to úchvatnější než nejdivočejší představy Julese Wernea, i když to vypadá jako z podobného světa.

Film byl rovněž nominován na Oscara, ale tentokrát nominaci neproměnil, nicméně Miyazaki, zdá se, naštěstí prozatím přestal pomýšlet na důchod a v roce 2008 představil pohádku *Ponyo on the cliff/ Gake no ue no Ponyo* o malém pětiletém chlapci a jeho přátelství se zlatou rybkou, která se snaží stát člověkem. Je to vedle *Porco Rosso* vzácnou výjimkou, kdy hlavní postavou jeho filmu není dívka, což vždy bylo často kladenou otázkou, na kterou Miyazaki odpověděl: „Když uvažuji o mužské ústřední postavě, situace se pro mě dost zkomplikuje. Jestliže jde o příběh typu ‚všechno bude fajn, když ho porazíme‘, je lepší použít muže. Jestliže ale vytváříte dobrodružný příběh s mužskou hlavní postavou, nemáte jinou možnost než dělat Indianu Jonese. S nacisty nebo někým, v kom bude vidět padoucha úplně každý.“

Miyazakiho filmy ale nejsou nikdy černobílé co se charakterů týče. Pokaždé jde o komplikovanější spor, který nelze řešit hrubou silou a ústřední postava je tudíž pacifisticky založená, takže se pro ni přirozeně hodí spíš žena než muž. Existují ale i daleko prostší důvody: „Když vidíte v akci ženu, je to úplně o něčem jiném než u muže. Mám pocit, že ženy jsou elegantnější. Prostě se mi líbí. Pokud střelí muž, vypadá to, že to je jen jeho práce a nemá jinou možnost. To není dobré. Když ale zbraň drží v ruce žena, je to opravdu něco.“

Je obdivuhodné, že přes mírové poselství všech jeho příběhů a fakt, že jeho hrdinky jsou většinou opakem klasických mužských akčních hrdinů, je v Miyazakiho filmech tolik akce, dobrodružství a honiček, a to všechno s úžasnou dynamikou a dravostí, kterou by mu mohly závidět i současné americké 3D animáky. Je zářným příkladem faktu, že ke strhující akci není třeba násilí a přestřelek a drsného hrdinu klidně může nahradit třeba stařena nebo malá holčička.



Právě užívání hlavní hrdinky je vedle lásky k letectví nejtypičtějším charakteristickým rysem jeho filmů. Dalšími rysy je již zmíněné mírové a ekologické poselství a určitá tajemnost příběhů, kde často není všechno vysvětleno a zůstává prostor pro divákovu fantazii, aby si sem tam něco domyslel po svém.

Zajímavý je také fakt, že zatímco Miyazakiho filmy bývají označovány jako důkaz, že animované filmy nemusí být určeny pouze dětem, sám tvůrce tvrdí, že své filmy se snaží dělat především pro malé diváky, ale vzápětí dodává, že často se od svého předsevzetí během tvůrčího procesu vzdálí a ve výsledku je film komplikovanější, než původně zamýšlel. Což je nejspíš dobře, protože děti by se neměly podceňovat a když se podíváme na kterýkoliv mistrův film, je jasné, že na dětského diváka bude pozitivní vliv díky všudypřítomnému humanistickému poselství. Jeho vlastními slovy:

„Je rozdíl mezi osmiletým a šedesátiletým? Věřím, že lidé se nemění.“

V otcových šlépějích se rozhodl kráčet syn **Goro Miyazaki**. Ve studiu Ghibli natočil film *Tales from Earthsea* (2006) fantasy podle knížek Ursuly Kroeber Le Guinové, což je údajně Haiyaova srdeční záležitost, ale protože měl moc práce s *Howl's Moving Castle*, adaptace se ujal právě jeho syn Goro. Prý kvůli tomu vypukl mezi otcem a synem spor a film zřejmě nedosahuje kvalit mistrovských děl, ale já ho neviděl a tak nemohu soudit, jak daleko padlo jablko od stromu.

Každopádně Hayao Miyazaki dnes platí za absolutní špičku světové animace a s obdivem k němu vzhlíží a lidé z Pixaru, jak kdysi řekl John Lasseter:

„Pokud máme v Pixaru problém a nemůžeme jej vyřešit, obvykle si pustíme v promítací místnosti jeden z Miyazakiho filmů. A vždy to pomůže. Vyjdeme ohromeni a inspirováni.“

### 1.2.3 Isao Takahata

Vedle Miyazakiho patří ke světově nejuznávanějším japonským autorům právě jeho starší kolega, přítel a spoluzakladatel studia Ghibli Isao Takahata. Ten se narodil v roce 1935 a studoval na prestižní Tokijské univerzitě. Ihned po získání titulu v roce 1959 nastoupil do nově založeného studia Toei Douga, ale na rozdíl od Miyazakiho nezačínal jako řadový animátor, ale rovnou jako asistent režie. Po několika letech nastoupil i Hayao Miyazaki a tím začalo osudové přátelství na celý život.

Jeho celovečerní debut *The Adventures of Horus, Prince of the Sun/ Taiyo no oji: Horusu no daiboken* (1968) přišel na svět v nelehké době, kdy studiem otfřasaly spory, jenž vedly k založení odborů. Film kvůli tomu vznikal dlouhé tři roky, ale nakonec sklídl velké uznání a dnes je považován za jeden ze zlomů v historii anime, kdy japonská tvorba postupně přestala kopírovat Disneye a vydala se vlastní cestou. Na filmu je tento vývoj znát a je jakýmsi předělem mezi kýčovitou roztomilostí disneyovských postav a svébytnou estetikou manga.

Nicméně nespokojení zaměstnanci Takahata i Miyazaki odešli z Toei Douga a nastoupili v A-Pro, kde Takahata v roce 1972 natočil asi půlhodinovou pohádku *Panda!Go!Panda*.

Když společnost Topcraft nabídla Miyazakimu, aby ze stránek manga převedl na filmové plátno svou *Naushiku*, jeho jedinou podmínkou bylo, že film bude produkovat právě Takahata. Z filmu se stalo zjevení a zbytek je historie. Studio Ghibli bylo na světě.

Prvním Takahatovým filmem natočeným v tomto studiu a zároveň jeho nejslavnějším je *Hrob světlušek/Grave of Fireflies/Hotaru no haka* (1988), který je považován za jeden z emocionálně nejsilnějších protiválečných filmů na světě. Ukazuje tragické osudy dvou osiřelých dětí, asi dvanáctiletého chlapce a jeho čtyřleté sestřičky, kteří nemají kam jít ani co jíst a na konci války umírají hladu. Film je adaptací stejnojmenné knížky podle skutečných událostí od Akiyuki Nosaky a je krutou i dojemnou obžalobou války jako takové, ať ji začal kdokoliv.



*Obr.7 Hrob světlušek (1988)*

O tři roky později natočil romantické drama *Only Yesterday/Omohide poro poro* a v roce 1994 následuje ekologicky laděný tragikomický příběh *Pom poko/ Heisei tanuki gassen pompoko* o marném boji mývalů za uchránění svých domovů před lidskou civilizací.

Jeho zatím posledním filmem je komedie *Moji sousedé Yamadovi/My Neighbors the Yamadas/Hohokekyo tonari no Yamada-kun* (1999) o jedné typické japonské rodince a jejich každodenních starostech i radostech. Výtvarně se film podstatně liší od běžné produkce studia Ghibli. Ani moc nepřipomíná klasické anime, ale využívá spíše jednodušší stylizace jako z novinových stripů a vypadá jako akvarelem kolorovaný, což je pozoruhodné, protože se zároveň jedná o první snímek z Ghibli, který je nakreslen a animován digitálně.

V současné době Takahata údajně pracuje na několika projektech, z nichž jeden má být epický příběh z 12.století o velké válce mezi japonskými klany.

Režisérova tvorba se vyznačuje žánrovou pestrostí a na poměry anime značnou realističností. Je ovlivněna italským neorealismem, poezií Jacquese Préverta a filmy francouzské nové vlny.

#### 1.2.4 Shinichirô Watanabe

I když Miyazaki a Takahata jsou bezesporu největšími osobnostmi anime, mojí srdeční záležitostí je dílo tohoto nepříliš známého seriálového tvůrce, kultovní seriál *Cowboy Bebop/ Kaubôji bibappu*(1998), jenž režíroval podle scénáře Keika Nobumota. V podstatě se jedná o osobitou space operu, odehrávající se v budoucnosti (konkrétně v 70. letech tohoto století), kdy lidé osídlili téměř celou Sluneční soustavu a jelikož se zde neobyčejně daří meziplanetární mafii, tak zvaným syndikátům, a policie příliš nezvládá svoji práci, vesmír brázdí mnoho námezdních lovců lidí, kterým se říká prostě kovbojové. Mezi ně patří i hlavní postavy: flegmatický dlouhán Spike Spiegel, mistrně ovládající kung-fu, který byl kdysi sám členem jednoho z nejmocnějších syndikátů a jeho starší nabručený part'ák Jet Black, bývalý policista a hromotluk s mechanickou paží. Oba mají šrámy z minulosti a společně tvoří nesourodou dvojici, putující solárním systémem v obstarožní lodi Bebop a chytající nejrůznější zločince. Později se k nim přidá Faye Valentine, velice temperamentní mladá žena, která se po 54 letech probudila z kryospánku a má ohromnou spoustu dluhů, kvůli nimž se neustále věnuje hazardu, aby je mohla splatit. Dále je tu malá holka, co si

říká Edward, je geniálním hackerkou a do té doby, než ji našla posádka Bebopu, žila na zdevastované a lidmi téměř opuštěné Zemi. Věčně rozhádanou skupinu doplňuje laboratorní „data-pes“ Ein, který se honosí (na psa) vysokou inteligencí, čehož si však nikdo z posádky nikdy nevšimne a mají ho za obyčejného vořecha. Tato posádka společně loví kriminálníky po celé soustavě, ale situace se skoro vždycky zkomplikuje a kýžená odměna jim unikne, takže se neustále potýkají hlavně s prázdnou ledničkou a osobními problémy, protože u každého z nich se postupně odkrývá většinou smutná minulost.

Co z tohoto seriálu dělá tak výjimečnou záležitost? Atmosféra a kombinace zdánlivě neslučitelných žánrů. Nikdy jsem se ještě nesetkal s tak jedinečným mixem sci-fi, westernu, gangsterky, noiru, asijské akční školy, kung-fu filmů, blaxplotation filmů ze 70.let i parťáckých buddy-movies následujících dvou dekad. A to vše s jemným humorem i nečekaně silným smutkem. Co se týče estetiky, dal by se seriál nazvat slovem futuretro. 70. léta budoucnosti zde hodně připomínají spíše stejnou dekádu minulého století. Hlavní hrdina Spike Spiegel má účes velice připomínající afro, nosí sako a úzké kalhoty, když musí, tak předvede kung-fu a občas i cituje Bruce Leeho.



*Obr.8. Cowboy Bebop (1998)*

Co ale nejvíce vytváří tu retro atmosféru, je geniální soundtrack, kde často zaznívá jazz, blues, big band, ale i folk a jednou dokonce heavy metal. Potřebným futuristickým nádechem to občas doplňuje i elektronická hudba. Výsledek je dokonale poetický a neotřelý, protože kosmické lodě, plující vesmírem, už každý viděl v mnoha filmech, ale když se z nekonečné hlubiny pomalu vynoří stará bachratá loď za zvuků melancholického saxofonového sóla, má to takový styl a náladu, až z toho mrazí. Soundtrack obstarala Yoko Kan-

no a její skupina Seatbealts , přičemž občas jsou použity i písně klasiků, jako je třeba Charlie Parker, a je to asi můj nejoblíbenější soundtrack vůbec. Ono je to vlastně v tomto případě slabé slovo, soundtrack, protože tady má hudba větší prostor, než je obvyklé a každá kapitola je nazvaná podle nějakého hudebního stylu nebo písně, jako například *Asteroid Blues*, *Honky Tonk Woman*, *Heavy Metal Queen*, *Sympathy for the Devil* a tak dále. I samotné slovo bebop v názvu je označení pro americký jazz. K pochopení celé té jedinečné atmosféry stačí vidět úvodní znělku, která jde ještě hloub, do šedesátých let a pomocí barevných obrazců a siluet hlavních postav přesně definuje tento žánr. Podobně parádním retro stylem a vydařenou poctou starším filmům a seriálům se mohou pyšnit snad jen pixarovští *Úžasňákovi* Brada Birda.

Výtvarná stránka za tou hudební nijak nezaostává. Ruční animace je poctivá, stylizace je sice malinko asijsjtější než třeba v případě Miyazakiho, ale stále se ještě nejedná o žádné excesy proti anatomii ve stylu očí velikosti cédeček a například Spike vypadá skoro jako Evropan. Pochvalu si zaslouží i designér strojů a tvůrci pozadí. Propracovaný design nej-různější futuristické techniky od lodí po roboty patří k nejlepším tradicím anime a tady je navíc v kontrastu se zmíněným retro pojetím, což funguje skvěle. Kromě opotřebovaného a nepříliš vzhledného Bebopa mají Spike, Jet i Faye každý svůj osobní tryskáč, všechny vzájemně naprosto odlišné a do jisté míry odpovídající jejich osobnostem. Spike vlastní elegantní štíhlý letoun zvaný Swordfish (mečoun), Jet má strohý bachratý člun připomínající bagr, pojmenovaný Hammerhead (kladivoun) a Faye létá v těžce vyzbrojené a netradičně tvarované lodi.

Zásluhou výtvarníků je solární systém fascinujícím světem, kde po katastrofě Země, jenž je neustále bombardována úlomky s roztržštěného Měsíce, se lidé rozprchli do kolonií na okolních planetách, ale i na asteroidy v pásu mezi Marsem a Jupiterem. Novým centrem Sluneční soustavy je Mars, v jehož kráterech vyrostla pod atmosférickými kopulemi velkoměsta podobná těm pozemským, asteroidy platí za největší zapadák , kde je atmosféra jako na divokém západě a měsíce kolem Saturnu jsou buď chladnými pustinami s noirově temnými městy nebo rybářskými koloniemi, kde se ve vodní ploše zrcadlí ohromná plynná planeta i s prstenci, rozprostírající se přes polovinu oblohy. Každá planeta má odlišné barevné ladění a genius loci.

Vraťme se ale k příběhu, který je rozdělen do šestadvaceti epizod, z nichž každá má uzavřený děj a pointu. Celým seriálem prostupuje Spikeův příběh, jeho nevyřízené účty s mafií

a zúčtování s temnou minulostí. Žánrová pestrost se netýká jen stylu, ale i samotných zápletek. Místy sledujeme temný thriller nebo detektivku, jindy konverzační či situační komedii, následuje zběsilá akce a na závěr často přibude filosofické poselství, a to vše se klidně stihne plynule vystřídat během jednoho ani ne půlhodinového dílu!

Nezůstalo jen u seriálu, který je v podstatě uzavřený a další pokračování by neměla smysl. Přesto v roce 2001 přibyl i neméně vydařený celovečerní film, v Americe uváděn jako ***Cowboy Bebop: Knocking on Heaven's Door***, který vyšel i u nás na dvd pod nevýrazným názvem *Lovec odměn*. Nejedná se ale o sequel, protože dějově spadá ještě před poslední díly seriálu. Nedávno se objevila zpráva, že v Hollywoodu se chystá hraná adaptace a o roli Spíkea má zájem Keanu Reeves, který je prý fanouškem seriálu! Zní to sice celkem logicky, protože je hlavnímu hrdinovi docela podobný, i když je poněkud starší, ale představa, že bude nosit afro, je přece jenom trochu bizarní. Hlavně není zdaleka tak ‚cool‘, jako Spíkea a nejsem si jist, zda by se dala do hraného filmu přenést ta atmosféra.

V roce 2003 vytvořil Watanabe dvě epizody z povídkového filmu *Animatrix*, konkrétně *Detective Story* a *Kid's Story*. První je nádhernou poctou filmu noir s chandlerovským detektivem ze staré školy, který vypátrá hackerku Trinity a zjistí děsivou pravdu o světě, v němž žije. Temný a černobílý film dokonale propojuje všechny noirové zákonitosti jako expresivní stínohru, drsného detektiva a depresivní konec s kyberpunkovým světem *Matrixu*. Opět kombinování retro a sci-fi prvků a filmových žánrů, což je Watanabeho charakteristickým rysem.



**Obr.9. Animatrix: Detective Story (2003)**

*Kid's Story* je melancholickou povídkou o chlapci, který pochybuje o realitě kolem sebe a v dramatickém finále se vrhne ze střechy školy, aby se probudil do skutečného světa. Velice zajímavá je animace s neučesanou, jakoby nervní kresbou tužky a finální honička je obzvláště dynamická a expresivní, zvýrazňující neskutečnost reality, která je ve skutečnosti snem.

O rok později následuje další netradiční seriál jménem *Samurai Champloo*, který dost nečekaně kombinuje klasické samurajské téma s kulturou současného hip hopu a odehrává se ve dvou časových rovinách středověkého a současného Japonska.

### 1.2.5 Katsuhiro Ôtomo

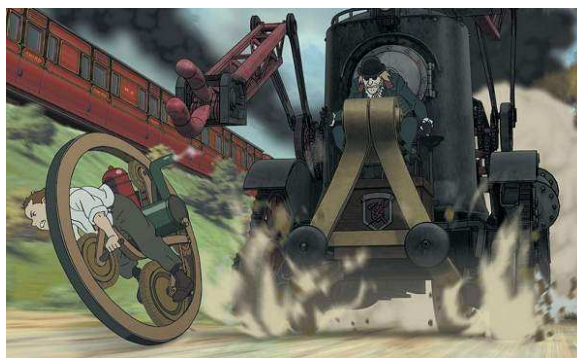
Nebylo to studio Ghibli, které ve světě rozpoutalo největší vlnu zájmu o anime, ale dílo na hony vzdálené většinou optimistickým a rodinným filmům tohoto studia. V roce 1988 se zjevil snímek *Akira*, v té době nejdražší anime historie, který se v Japonsku stal toho roku nejúspěšnějším filmem a uchvátil i zbytek světa. V USA se sice promítal jen v malých klubových kinech, ale později se díky videokazetám stal kultem a odstartoval první masový boom anime v západním světě na počátku 90.let. Jeho autor Katsuhiro Ôtomo, narozen v roce 1954, ho nejprve vydal jako rozsáhlou manga sérii.



*Obr.10. Akira (1998)*

Temná sci-fi se odehrává po třetí světové válce ve futuristickém NeoTokiu, vybudovaném na troskách starého, nukleárně zničeného Tokia. Po ulicích se prohánějí gangy motorkářů a jeden z nich, mladík Tetsuo je armádou zajat na tajné experimenty. Jeho kamarád Caneda se ho snaží zachránit, ale Tetsuo se začne měnit v cosi děsivě nelidského s ničivými schopnostmi. Film spadá do sci-fi podžánru zvaného kyberpunk, pro nějž je typický depresivní přetechizovaný svět, umělá inteligence, virtuální realita a splynutí organických věcí s kybernetickými. V komplikovaném ději s mnoha filosofickými přesahy je nelehké se zorientovat, ale *Akira* spolehlivě uhrane i svým provedením. Animace je neuvěřitelně propracovaná a všechny postavy „žijí“ vlastním životem, včetně těch v pozadí, což se v anime většinou odbývá. NeoTokio je děsivě realistické a monstrózní, což podporuje fakt, že film se odehrává skoro pořád v noci. Strhující atmosféru dotváří i exotická hudba, která v sobě mísí etnický znějící nástroje a strašidelné vokály s elektronikou 80. let, což filmu dodává velice syrový nádech. To platí i pro kresbu a barvy, které jsou správně „špinavé“ a film má díky nim charakteristickou patinu. Je na něm dost znát doba jeho vzniku a je to rozhodně dobře, protože syrová estetika 80. let drsným sci-fi sluší. Po technické stránce ale vůbec nezestárl a ještě dnes strčí do kapsy většinu kreslené produkce.

Kromě *Akiry* Ōtomo vytvářel další manga, spolupracoval na různých anime, režíroval i pár hraných snímků a v roce 2001 vytvořil scénář k adaptaci legendární série *Metropolis*. V roce 2004 se vrhl na další nesmírně ambiciózní projekt a přivedl na svět ještě dražší produkci než je *Akira*, viktoriánské dobrodružství *Steamboy*, který se nese v odlehčenějším duchu a je pro změnu typickým představitelem tak zvaného steampunku, tedy sci-fi ze století páry. Odehrává se ve viktoriánské Anglii a točí se okolo tajemné kovové koule. Ta v sobě skrývá takřka neomezené množství páry k pohánění veškeré techniky a dostane se do rukou mladému vynálezci, jenž posléze musí čelit pokusům svých nepřátel ji zneužít.



Obr.11. *Steamboy* (2004)



Zápletka je spíše záminkou k rozehrání pompézního dobrodružství, plného fantastických parních strojů všech možných tvarů a velikostí, u kterých by zbledl závistí i Jules Verne. Film je čistým příkladem současného trendu kombinovat kreslené postavy s 3D pozadím a stroji, což většinou funguje dobře a dle mého názoru to animaci svědčí, protože živé bytosti v 3D vypadají uměle (pokud je tedy nedělají mágové z Pixaru) a naopak u tradičně kreslených pevných objektů je problém udržet jejich tvar při změnách úhlu pohledu.

### 1.2.6 Mamoru Oshii

Druhým čelním představitelem kyberpunkových anime je tento režisér rovněž kultovního snímku *Ghost in the Shell/Kôkaku kidôtai* (1995), který je spolu s *Akirou* základním kamenem žánru. Mamoru Oshii se narodil roku 1951 v Tokiu, byl vychováván v křesťanském semináři a původně se měl stát knězem, od čehož upustil a s církví se (údajně ve zlém) rozešel. Nicméně jeho filmy jsou dodnes plné odkazů na křesťanství. Po ukončení studií výtvarného umění na Tokijské univerzitě svobodných umění začal pracovat jako animátor i režisér na různých seriálech pro několik společností, a to do roku 1984. Od té doby je stále na volné noze. V roce 1985 napsal a natočil surrealistický film s biblickou symbolikou *Angel's Egg/Tenshi no tamago* a na dalším projektu s názvem *Anchor* začal spolupracovat s Miyazakim a Takahatou pod záštitou studia Ghibli, ale od filmu nakonec kvůli tvůrčím neshodám sešlo. Na konci 80.let se přidal k umělecké skupině Headgear, která prý vznikla pro to, že sponzoři anime jednají pouze se studií a ne s jednotlivci a která sdružovala mladé talenty. Zde společně vytvořili několik filmů a seriálů řadících se k žánru *mecha*, blízkému později tak módnímu kyberpunku.

Ten přesně definuje o pár let později jeho životní dílo *Ghost in the Shell*, odehrávající se v nedaleké budoucnosti v technologiemi protkaném městě, kde má mnoho lidí kybernetické implantáty a náhrady, a to včetně mozků. Do nich se však začne nabourávat neznámý hacker zvaný Pán loutek a na stopu mu vyráží sexy policistka s kompletně kybernetickým tělem, v němž je lidský pouze mozek. Film je velice filosofický a meditativní, pomalu plynoucí a řeší otázky, čeho může být schopna umělá inteligence, jestli má duši a co to vlastně duše je. Což znamená, že se v něm většinou jen dlouze mluví a děj je trochu zamotaný, ale případné zívání částečně zachraňuje nadupaná vizuální stránka, jak už to v těchto fil-

mech bývá. Tím nechci říct, že jde o vítězství formy nad obsahem, jenom je ten obsah poněkud těžce pochopitelný.

V roce 2004 přišlo pokračování *Ghost in the Shell 2: Innocence/Inosensu: Kôkaku kidôtai*, které je vizuálně na zcela nové úrovni, hodně využívající počítačovou grafiku. Na rozdíl od poctivě ručně kresleného a téměř o desetiletí staršího prvního dílu zde zůstávají v kresbě pouze postavy a veškerá pozadí a stroje jsou ve 3D. Je to sice pastva pro oči, ale dle mého názoru to například ve *Steamboyi* fungovalo o něco lépe, protože tam byla 3D technologie poznat víceméně jen z plynulosti pohybů, kdežto zde je zachována i plastičnost objektů, což je v kontrastu s placatými, lineárními postavami. Výsledkem je to, že pozadí občas vystupuje z obrazu více než postavy v popředí, což působí rušivě.

S produkcí snímku pomohlo navzdory předchozím neshodám studio Ghibli, ale Oshii a Miyazaki se stále nemají příliš v lásce. Miyazaki označuje dílo mladšího kolegy za příliš filosofické a málo zábavné a Oshimu zase přijdou mistrovské filmy příliš nereálné.

Kromě anime natočil Mamoru Oshii i několik hraných filmů a vytvořil scénáře pro film *Jin Roh: The Wolf Brigade* (1998) a mangu *Seraphim*. Jeho dílo se kromě zmíněného filosofického pojetí vyznačuje dlouhými statickými záběry a s dějem přímo nesouvisejícími výtvarně úchvatnými obrazy a sekvencemi. To ale neznamená, že by jeho filmy byly nějak extrémně statické. V obou dílech *Ghost in the Shell* je i strhující akce, ale také v sobě nese určitou uměleckou, jakoby snovou stylizaci a symboliku. On sám se cítí nejvíce ovlivněn Jean-Lucem Godardem.



*Obr.12. Ghost in the Shell: Innocence (2004)*

### 1.3 Vliv anime na americkou produkci

Filmy *Akira* a *Ghost in the Shell* se staly hlavním inspiračním zdrojem pro Andyho a Larryho Wachovské, když vytvářeli přelomový a kultovní film *Matrix*. Zatímco ten se stal revolučním fenoménem po celém světě, v Japonsku nikomu kdovíjak originální nepřipadal a považovali ho jenom za myšlenkově chudší variaci na *Ghost in the Shell*. A netýká se to jen námětu. Vzájemná podobnost bije do očí už při sledování displejově zelených úvodních titulků, jimž se slavný vertikálně tekoucí kód z *Matrixu* víc než podobá. Bratři Wachovští se svojí inspirací nijak netají a oběma filmům svým opusem skládají poctu, takže nelze mluvit o vykrádání. O *Ghost in the Shell* se dá také říct, že čerpá třeba z *Blade Runnera* a celý žánr kyberpunku nevznikl v Japonsku, ale z per klasiků Phillipa K. Dicka a Williama Gibsona. Především *Matrix* probudil další vlnu zájmu o anime a manga, a to například i v našich končinách, protože videokazetový boom anime z počátku 90. let se u nás krátce po listopadové revoluci samozřejmě nestihl projevit. Mnoho lidí dnes zmíněné filmy vyhledává právě proto, že je zajímavají ovlivnitelé tvůrců *Matrixu*.

Ten nebyl jedinou poctou bratrů Wachovských žánru anime. Jedním z prvních seriálů, které se z Japonska dostaly do americké televize, byl *Speed Racer/Mahha GoGoGo*(1967), který byl ovšem předabován a střihem mírně upraven pro západní publikum. Pro mnoho diváků včetně bratrů Wachovských se jednalo o úplně první setkání s anime a zřejmě pro se pro ně seriál o neohroženém závodníkovi stal tím, čím je pro naši generaci *Kačerov* nebo *Želví nindžové*, tedy milovanou klasikou našeho dětství. A bratři se opět rozhodli složit svým vzorům poctu. V roce 2008 spatřil světlo světa hraný celovečerní *Speed Racer* a jednalo se o další filmovou revoluci, byť tentokrát mnoha kritiky nedoceněnou a masovým publikem prakticky přehlédnutou.



Obr.13. *Speed Racer* (1967)

Film si uchoval přímočarou naivitu originálu i jeho ztřeštěnost, tolik typickou u anime pro děti a to je zřejmě důvod, proč ho mnoho lidí jen tak neskousne. Dalším důvodem může být jeho nebývale odvážná stylizace, u hraného filmu nevídaná. Byl totiž kompletně natočen před zeleným pozadím, které se vytvořilo digitálně a umožnilo mimo jiné zvýšenou barevnost a porušování různé hloubky ostroty, což navozuje dojem kreslené placatosti a film dokonale odpovídá představě hraného anime. Výsledný divácký zážitek je téměř nepopsatelný. Barevnost bije do očí, až může leckoho rozbolet hlava a v podstatě se jedná o neuvěřitelně troufalý kýč, ale všechno je jasný záměr a funguje to skvěle. Nejde jen o kýč vizuální, ale i obsahový a jde tak daleko, že zavání parodií. Hlavní hrdina se vážně jmenuje Speed Racer (v českém dabingu našťástí nezašli tak daleko, aby se jmenoval Rychlík Závodník), nebaví ho nic jiného než závodění a je v tom nejlepší na světě. Musí však odolávat lákavým nabídkám bezohledných obřích korporací a čelit zkorumpovanosti a podvádění během závodů. Nakonec všechny porazí, ale důležitější než vítězství je pro něj jeho rodina a životní láska. Hlavní postavy mluví v srdceryvných frázích a celý děj je jedno velké kliše, ale díky přesným hereckým výkonům je všechno uvěřitelné, když překonáte šok přistoupíte na hru. Což se vyplatí, protože pak je film po všech stránkách okouzující rodinnou zábavou a po dlouhé době opravdu originálním, svěžím počinem v současném mainstreamu. Jenom ten místy opravdu těžce infantilní humor už je možná za hranicí vkusu. Zato největší senzací filmu je zběsilá a dechberoucí akce, s jakou jsou podány závody. Audiovizuální smršť, ze které se v kině může zamotat hlava, nemá co se týče efektnosti, dynamiky a nápaditosti stříhu obdoby. Jednotlivé scény a obrazy se přes sebe vrství jako stránky komiksu a režiséri nemají problém vyprávět třeba v pěti liniích a časových rovinách, takže se během úvodní závodní scény seznámíme s celou rodinou Racerů od dětství hlavního hrdiny po současnost. Neviděl jsem původní seriál, takže nevím, co bylo už v originálu a co je dílem invence bratrů Wachovských, ale minimálně po výtvarné stránce jsou seriálů věrni. Postavy vypadají úplně stejně jako jejich kreslené předobrazy, které jsem viděl na obrázcích a také krásně „šedesátkový“ design závodních aut zůstal zachován, jen je tu všechno nablýskanější než ve čtyřicet let starém seriálu.

Každopádně se jedná o průkopnický hybrid animovaného a hraného filmu, který na rozdíl od běžné velkoprodukce naplno využívá možností počítačové animace a nesnaží se napodobovat realitu. Je škoda, že se stal tak katastrofálním propadákem, ale publikum ještě zjevně není připraveno na takovou avantgardu, nicméně bratři Wachovští potvrdili svou

pověst vizionářů a jejich film má potenciál, aby se časem stal kultem. Přestože celovečerní *Speed Racer* nevznikl v Japonsku, první hrané anime je na světě.



*Obr.14. Speed Racer (2008)*

U bratrů Wachovských ještě chvíli zůstanu, protože nemohu nezmínit i velice zajímavý počín jménem *Animatrix*(2003). Jedná se o povídkový film ze světa *Matrixu*, ztvárněný několika slavnými a uznávanými tvůrci anime, který vznikl volně podle námětu a pod záštitou Wachovských, ale režírovaný a animovaný v japonské produkci. Kromě dvou zmíněných povídek *Detective story* a *Kid's story* od Shinichira Watanabeho obsahuje ještě sedm dalších, z nichž každá disponuje odlišným vizuálním stylem. Začíná kompletně trojrozměrnou akční jízdou *Final Flight of Osiris/Poslední let Osirise*, která dějově spadá mezi první a druhý díl *Matrixu* a je od tvůrců sci-fi *Final Fantasy: Esence života*(2001), s níž má totožnou hyperrealistickou grafiku s použitím motion capture(předehrávání živými herci, pokrytými senzory pro přenos pohybu do počítačů). V porovnání s ostatními povídkami je jen efektně natočenou akcí bez hlubšího významu, vezoucí se na tehdejší módní vlně napodobování reality, což je podle mě slepá ulička ve vývoji 3D animace. Sebelépe digitálně vytvořený člověk se nevyrovná živému herci a většinou působí toporně (případ právě *Osirise* i *Final Fantasy*), nebo rovnou směšně či naopak děsivě (rozpačité americké experimenty Roberta Zemeckise *Polární expres* a *Beowulf*). Dobře to vědí například v Pixaru, kde se animovaní lidé dělají vždy s větší či menší mírou stylizace.

Ale vraťme se k *Animatrixu*. Následující dvě povídky *Second Renaissance/Druhá renaissance I a II* od Mahira Maedy jsou působivě děsivou kronikou svržení lidstva zpočátku utlačovanými a posléze vzbouřenými roboty. Jedná se suverénně o nejlepší část *Animatrixu*, obsahující neskutečně depresivní a hrozivé válečné výjevy a působivé apokalyptické obrazy, z nichž běhá mráz po zádech. Mnoho sekvencí je natočeno jakoby zpravodajskou, roztřesenou ruční kamerou, což byla tehdy u animovaného filmu novinka a jiné jsou zase biblicky symbolické.



*Obr.15. Animatrix: Second Renaissance (2003)*

Další povídka *Program* začíná ve feudálním Japonsku mezi samuraji, které se ale ukáže jen jako virtuální realita. Bojová simulace a zkouška hlavní hrdinky, která se musí rozhodnout mezi pohodlným životem v nevědomosti, láskou ke svému příteli a lojalitou ke komunitě rebelů, bojujících o přežití proti strojům. Vše je zabaleno do přitažlivého hávu bojových anime pro dospělé, které se vizuálně dost liší od tradiční školy, představované například Miyazakim. Vyznačují se ostrou, trochu hranatou kresbou s velkými černými plochami a výrazným kontrastem barev. Režisér Yoshiaki Kawajiri před tím natočil i u nás oblíbené filmy *Ninja Scroll*(1993) a *Vampire Hunter D: Bloodlust*(2000), které patří k typickým příkladům tohoto výtvarného stylu, v případě Kawajiriho rozpoznatelného na první pohled. Dalším jejich rysem je nekompromisně krvavá, dynamicky a expresivně ztvárněná akce.



*Obr.16. Animatrix: Program (2003)*

Vizuálně asi nejvíce extravagantní je povídka *World Record/Světový rekord*, jejímž autorem je Takeshi Koike. Jedná se o příběh vrcholového sportovce Dana, který se při dosažení největšího vypětí sil během dobíhání cílové pásy dostává do takového transu, že se jeho mysl probouzí ze světa Matrixu do skutečné reality. Všudypřítomní agenti systému ho však strhnou zpět do virtuálního vězení. Osobitá animace využívá nadsazené perspektivy a gestiky pohybů a také realitě neodpovídajících barev, což vypadá velice originálně a efektně, i když leckomu animace může připadat příliš „divná“. Mě osobně je tento styl blízký a v mojí tvorbě mě hodně ovlivnil.

Povídka *Beyond/Neznámé území* je zase hravým příběhem ve stylu Alenky v Říši divů o skupině dětí, které objeví tajemný starý opuštěný dům, kde fyzikální zákony neplatí a dějí se zde zázraky. Film je dokonale snový, poetický, plný melancholie a magických momentů. Na rozdíl od ostatních temně až depresivně laděných příspěvků je tenhle plný světla a dětské hravosti, až na posmutnělý konec, kdy je „nepohodlný dům“ zničen agenty.

Poslední povídkou je *Matriculated/Přijímací zkouška*, ukazující skupinku lidí ve zdevastovaném světě, experimentujících se zajatými roboty a získávajících je na svoji stranu. Film je dílem režiséra Petera Chunga, který pochází z Hong Kongu a natáčí filmy a seriály v koprodukcí s USA. Má charakteristický výtvarný rukopis a přestože nespadá pod japonskou tvorbu, dá se jeho dílo označit za anime.

*Animatrix* lze rozhodně doporučit každému, koho zajímá škála stylů a technik anime pro dospělé a řemeslně i obsahově jde o velice vydařené dílo, kvalitou výrazně překonávající obě rozpačitá hraná pokračování prvního *Matrixu*.

Dalším hollywoodským tvůrcem, který složil poctu anime je Quentin Tarantino, jenž do první části svého krvavého opusu *Kill Bill* (2003) začlenil i jednu animovanou kapitolu, která vznikla v japonském studiu Production I.G. pod uměleckým vedením Minoru Nishida. Vypráví o dětství a vzestupu obávané šéfký Yakuzy a představuje anime té nejdrsnější školy. Z celého filmu mi právě tato epizoda utkvěla nejvíce v paměti a zdá se mi nejpůsobivější, protože kromě brakově krvavé brutality disponuje i nečekanou emocionální hloubkou.

V poslední době přišlo v Hollywoodu do módy adaptování anime klasik. Kromě již zmíněného *Speed Racera* a (možná) připravovaného *Cowboy Bebopa* se momentálně do kin blíží adaptace *Dragon Ballu*, jehož ukázky a obrázky z filmu vypadají na pořádný průšvih (co jiného ale očekávat od snahy natočit hraný film podle mlátičky pro malé děti z konce 80. let?). Dále je tu chystaná adaptace *Ninja Scroll*, k níž získala práva společnost Appian Way, kterou vlastní herec Leonardo DiCaprio, prý velký fanoušek této klasiky.

Spekuluje se ale o tom, že možná práva k adaptaci jednoduše zablokoval, aby nikdo jiný jeho milovanou látku nezprznil. Jakákoliv předělávka tohoto docela známého a oblíbeného filmu je totiž naprosto zbytečná a hollywoodská úprava by jí jen uškodila. Možná jsou to ale všechno jen zbytečné obavy, protože v nedávné minulosti se mluvilo o dalších adaptovaných dílech jako například *Akira* a *Ghost in the Shell*, jejichž realizace se stále nerozjela.



## 2 ALTERNATIVNÍ TVORBA

Japonská animace, to není pouze anime, které představuje hlavní proud a většinu produkce. Zaměřím se teď na tvůrce, kteří byli výraznými individualitami a věnovali se i jiným animačním technikám.

### 2.1 Kihačiro Kawamoto

Nejznámější japonský tvůrce loutkových filmů, který se svému umění naučil v Československu ve Studiu Jiřího Trnky, kde opakovaně pobýval na stáži na počátku 60. let. Debutoval krátkým filmem *Hanaori/Trhání větví zakázáno*(1968) a od té doby natočil asi desítku dalších krátkých snímků, z nichž nejvýznamnější je *Oni/Démon*(1972), *Dojoji/Chrást Dojoji*(1976), *Kataku/Dům v plamenech*(1979) a u nás nejvíce známá *Šípková Růženka aneb Spící krasavice* (1990) , která je dosud jediným koprodukčním česko-japonským filmem. Film proslul i svým svérázným pohledem na českou pohádkovou klasiku a nic netušícího diváka překvapí jeho erotický náboj a freudovsky psychoanalytický výklad pohádkové symboliky.

Kawamotova domácí tvorba je inspirována tradiční japonskou divadelní formou Nô a štětcem malovaná pozadí v jeho filmech evokují staré japonské akvarely a či barevné dřevořezby.

### 2.2 Yoji Kuri

Další animátor, který se nechal ovlivnit spíše evropskou kulturou a některé své filmy točil v Itálii a ve Francii. Jeho tvorba je kombinací západní výtvarné estetiky a východního myšlení. Výrazně stylizované, hranaté postavičky v jeho krátkých filmech trochu připomínají tvorbu italského animátora Bruna Bozzetta a například film *Au Fou!*(1967) obsahuje i podobný černý humor. Jedná se o sérii absurdních gagů , dadaistických hříček a výjevů „ze života“ a zároveň tragikomickou satiru na současný životní styl. Ostatní filmy jako *Lidská ZOO*(1961), *Láska*(1963), *Samuraj* (1965) a *Pokoj*(1967) se často zabývají mezilidskými vztahy, láskou a problémy partnerského soužití.

Filmy Yoji Kuriho přivedly k animaci například samotného Osamo Tezuku, pozdějšího zakladatele anime, ale i Kihačira Kawamotu a Renzo Kinoshitu, úspěšného animátora a autora filmů *Made in Japan*(1976) a *Pica Don*(1978).

### 2.3 Nobuhiro Aihara

Velký zastánce totální animace, vyučující na univerzitách v Kjótu a Tokiu, obdivovatel Prahy a české animační školy, který zde jako pedagog hostoval na FAMU. Je autorem experimentálních, tuší kreslených zen-buddhistických filmových abstrakcí *Soukromě*(1986), *Linka*(1990), *Děšť*(1996), *Třetí oko*(1999) a *Vítr*(2000).

### 2.4 Koji Yamamura

Režisér, animátor, scénárista, kameraman i střihač se proslavil hlavně krátkým snímkem *Atama-yama/Mountain Head*(2002), nominovaným na Oscara. Vypráví o holohlavém muži, který sní mnoho třešní i s peckami a na hlavě mu vyroste sakura, což ho tak deptá, až se zblázní. Jde o zpracování tradiční japonské Rakugo-povídky, přenesené do současnosti. Kromě divoce surrealistické zápletky a skvělé osobité kreslené animace zaujme i hudebně recitativní vypravěčův projev, převzatý z původní povídky. Kromě oscarové nominace film získal hlavní cenu na festivalu v Annecy.



*Obr.17. Atama-Yama (2002)*

Z dalších jeho počínů stojí za zmínku třeba *Bavel no hon*(1996) o dvou sourozencích, kteří najdou starou knihu, z níž po otevření vyroste Babylonská věž, *Toshi wo totta Woni/ The Old Crocodile* (2005) o prastarém revmatickém krokodýlovi a jeho potížích s obstaráváním potravy a zatím posledním filmem je adaptace povídky Franze Kafky *Venkovský lékař/A Country Doctor*( 2007). Temný a ponurý příběh zaujme velice zvláštní kreslenou animací, kdy se figury různě protahují a smršťují a občas se jakoby se bortí perspektiva. Své filmy tento tvůrce produkuje ve vlastní společnosti Yamamura Animation, Inc., kterou založil v roce 1993 se svou ženou Samae.

## ZÁVĚR

Ve své práci jsem zmínil jen ty tvůrce, jejichž dílo je známé na celosvětové úrovni a nějakým způsobem ovlivnilo i západní publikum. V případě Japonska je animovaná tvorba vedle sushi a elektroniky asi největším vývozním artiklem. V České republice je však často problém se k japonským filmům dostat, protože jsme země s malým trhem a distribuce se nevyplatí. Tak vzniká paradox, že zatímco u nás vyšlo na dvd jen velice málo filmů (dokonce i od Miyazakiho jen tři filmy), v Japonsku jsou díky jejich zájmu o západní kulturu běžně k dostání všechny naše slavné animované filmy. O distribuci v našich kinech ani nemluvě, tam zůstává jediným filmem *Cesta do fantazie*. Ještě že máme festivaly jako Anifest v Třeboni, ale i menší akce a nejrůznější „cony“ fanoušku anime, kterých je u nás početná základna, a tak je možnost vidět filmy na plátně alespoň z digitálních projektorů.

Otázkou je, kam se bude japonská animace ubírat v budoucnu. V současné době působí jako poslední bašta tradiční kreslené animace v celosvětové záplavě 3D animace. Nikde jinde už nejsou kreslené filmy mainstreamem pro široké divácké vrstvy, ale staly se spíše alternativní záležitostí pro festivaly, klubová kina a filmové fajnšmekry a v mnoha případech vycházejí jen na dvd. Čeká obrat ke 3D animaci i Japonsko? Zatím to vypadá, že ještě ne, protože kreslená animovaná produkce je tam stále prosperujícím průmyslem s mnohaletou tradicí, žánrovou pestrostí a vděčným publikem.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

**Edgar Dutka: Minimum z dějin světové animace** (FAMU, katedra animované tvorby)

1.vydání, Praha 2004, 159 s.

ISBN 80-7331-012-0

### *Časopisy:*

**Cinema**, č.4 roč. 2003

**Premiere**, č.4 roč. 2003

### *Internet:*

**Česko-slovenská filmová databáze** ([www.csfd.cz](http://www.csfd.cz))

**Internet Movie Database** ([www.imdb.com](http://www.imdb.com))

**Moviezone** ([www.moviezone.cz](http://www.moviezone.cz))

**Wikipedia** ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

<i>Obr. 1. Astroboy (1963)</i> .....	9
<i>Obr.2. Naushika z Větrného údolí(1984)</i> .....	10
<i>Obr. 3. Můj soused Totoro (1988)</i> .....	12
<i>Obr.4. Princezna Mononoke (1997)</i> .....	13
<i>Obr.5. Cesta do fantazie (2001)</i> .....	14
<i>Obr.6. Howl's Moving Castle (2004</i> .....	15
<i>Obr.7 Hrob světlušek (1988)</i> .....	18
<i>Obr.8. Cowboy Bebop (1998)</i> .....	20
<i>Obr.9. Animatrix: Detective Story (2003)</i> .....	22
<i>Obr.10. Akira(1998)</i> .....	23
<i>Obr.11. Steamboy (2004)</i> .....	24
<i>Obr.12. Ghost in the Shell: Innocenc (2004)</i> .....	26
<i>Obr.13. Speed Racer (1967)</i> .....	28
<i>Obr.14. Speed Racer (2008)</i> .....	29
<i>Obr.15. Animatrix: Second Renaissance (2003)</i> .....	30
<i>Obr.16. Animatrix: Program (2003)</i> .....	31
<i>Obr.17. Atama-Yama (2002)</i> .....	34