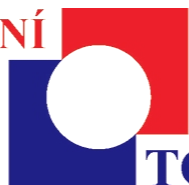


**ZÁKLADNÍ  
ŠKOLA**



**TOMÁŠE GARRIGUA MASARYKA**

# **ANIME – INSPIRACE PRO MOJI TVORBU**

Závěrečná práce žákyně 9. ročníku

Školní rok **2021/2022**

**Sára Pivodová, 9. B**

## Annotation

In this theses I would like to share some information about anime and my progress in art thanks to it. I think it's an interesting topic to talk about. I will first tell you some basic information about the anime, then I'll talk about genres and history. I will also introduce you to the manga and important people who helped in the development of anime and manga. This is an opportunity to find more about my interest which you may not have heard of before. I hope you enjoy getting to know the anime closer and hopefully you'll like it as much as I do.

# Obsah

1.	ÚVOD.....	4
2.	JAPONSKÝ ANIMÁK.....	5
2.1.	Co je anime.....	5
2.2.	Žánry.....	6
2.3.	Historie a vývoj .....	8
2.3.1.	Předválečné období.....	8
2.3.2.	2. světová válka.....	8
2.3.3.	Poválečné období .....	8
3.	JAPONSKÝ KOMIKS .....	10
3.1.	Manga .....	10
3.2.	Vznik a zakladatel .....	10
3.3.	Manga po válce.....	10
3.4.	Osamu Tezuka .....	10
3.5.	Od 50. let po současnost.....	11
3.6.	Specifické rysy manga komiksu .....	12
4.	Moje tvorba.....	15
4.1.	Otaku .....	15
4.2.	Co a kdo mě inspiruje.....	17
4.2.1.	Makoto Šinkai.....	17
4.3.	Vlastní tvorba .....	19
5.	Závěr .....	22
6.	Literatura.....	23
6.1.	Zdroje textu .....	23
6.2.	Zdroje obrázků.....	24

# 1. ÚVOD

Pro svoji závěrečnou práci jsem si vybrala téma anime, jelikož je mi blízké, a stalo se velkou inspirací pro moji vlastní kresbu, které se věnuji.

Japonský komiks, tzv. manga, je úzce spjatý s japonským animovaným filmem, tzv. anime, kterému bývá komiks většinou předlohou. Číst manga komiksy a sledovat anime jsem začala asi ve 12 letech, kdy mě výrazové prostředky těchto médií uchvátily. Nejvíce se mi líbí možnost znázornit touto formou spoustu věcí, které by hraný film nedokázal. Anime otevírá autorovi nekonečné možnosti kreativity a divákovi fantastický zážitek, který může být odpočinkem od denní reality. Komiks je pro mě zase velkým zdrojem inspirace pro vlastní kresbu, postavy mangy mají specifické rysy, o kterých se v práci také zmíním.

Text bude členěný do tří hlavních kapitol. V první se budu věnovat japonskému animovanému filmu, jeho žánrům a historii vzniku. Přestože film vychází většinou až z komiksu, manga bude tématem druhé kapitoly, jelikož je hlavním zdrojem mé tvorby, které se budu věnovat v poslední kapitole.

O manze se zmíním hlavně v kontextu japonské kultury, představím jejího zakladatele a popíši hlavní znaky komiksových postav. Následně navážu třetí kapitolou, která ve zkratce představí fanouškovskou subkulturu anime a mangy tzv. otaku, ke které mám blízko, a pomůže mi vysvětlit můj zájem o tento žánr. Následně popíši, co a jaký autor mě inspiruje při kresbě a na závěr předložím ukázky mé tvorby.

## 2. JAPONSKÝ ANIMÁK

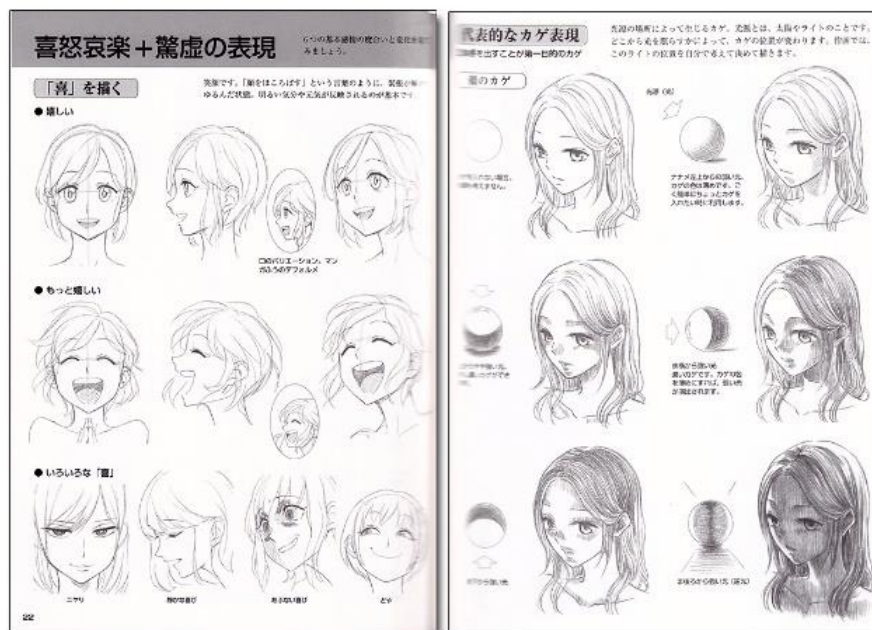
### 2.1. Co je anime

První, kdo tento termín pravděpodobně použil, byl v roce 1917 japonský teoretik a kritik Taihei Imamura. Slovo převzal z anglického „animation“, aby nahradil užívaný výraz „mangaiga“. Anime pak vzniklo jako zkratka slova „animeshon“, což je japonská výslovnost slova animation.

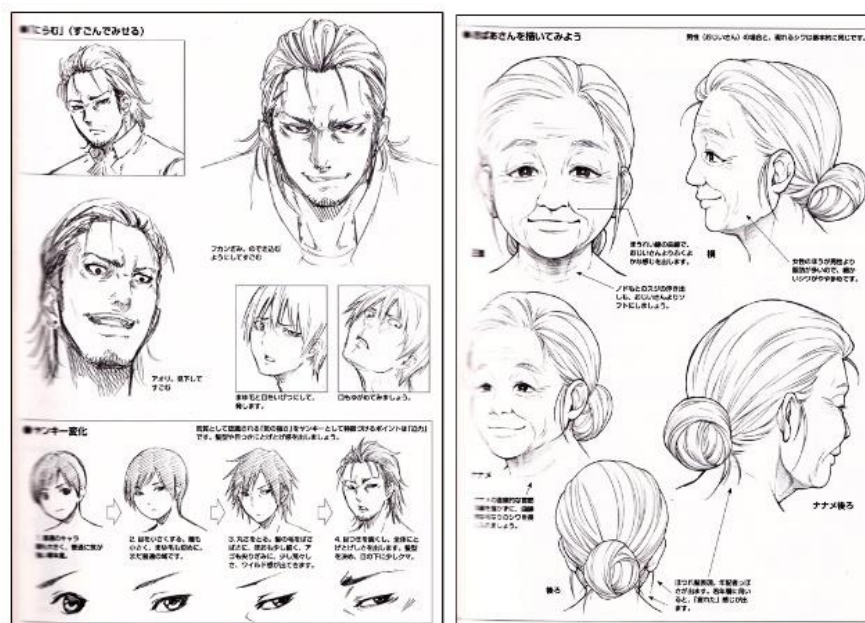
Anime pochází z Japonska a označuje filmy a seriály, které mají specifický styl znázornění postav pozadí. Inspirací je většinou manga komiks nebo může naopak anime inspirovat mangu. Každopádně jedná se o široké pole stylů znázornění, které se liší hlavně podle autora. Postavy, které ve filmu vystupují, mají ale své specifické rysy. Většinou mají velké kulaté oči, které mohou zabírat celou horní polovinu obličeje, malá ústa a barevné vlasy. Také jsou zasazeny do rozmanitých scén a kulis, aby oslovily široké spektrum diváků. Fyzikální zákony zde fungují omezeně nebo vůbec, takže postavy mohou zažívat to, co v realitě není možné.

U prvních japonských komiksů se pracovalo s omezenou paletou barev, kdy vlasy postav mohly být pouze černé, bílé nebo šedé. U anime filmů už byla umožněna práce s mnoha barvami a je to také jeden z nástrojů, jak charakterizovat postavy. Zářivé a barevné vlasy hlavních hrdinů symbolizují jejich povahu, ne všichni autoři však barvy přiřazují stejně. Často se setkáváme, že má hrdina červené vlasy (horkokrevný), mužská postava má většinou černé vlasy a jiné barvy mají postavy dle své mimořádné schopnosti (modrá, růžová apod.).

Emoce a nálady se v anime zobrazují specificky. Hodně se pracuje se symboly, barvami a rysy v obličeji, které bývají přehnaně vykreslené. Například oči jsou u postav znázorňovány v různých velikostech, přičemž ty největší patří nevinným, roztomilým a šťastným postavám, zatímco intrikující postava má oči menší a zlá postava je nemá téměř vůbec. Pracuje se také hodně se změnou barev v obličeji (červenání se v různé intenzitě až zlost či vystouplé žíly do modra) a se slzami.



Obr. 1.: Stínování



Obr. 2.: Mimika

## 2.2. Žánry

Pro hodně lidí je anime spíše dětským žánrem, ale tak to není. Přestože zahrnuje hodně žánrů včetně pohádek nebo fantasy, hodně těchto filmů pro děti vhodná není (například díky své krutosti). Také děj může působit díky animaci povrchně, ale většina těchto filmů je kombinací více žánrů, které mohou zahrnovat například společenskou kritiku nebo odkaz na historii.

Co se týče žánrů, může se na anime nahlížet z mnoha směrů. Mohou se dělit podobně, jako většina filmů:

- **Komedie:** vtipy, vtipné situace a pomalejší dialogy
- **Drama:** důležité jsou zde emoce, intenzivní a většinou jediná dějová linie
- **Akční:** napínavý děj, dialogy plné bojových citoslovcí
- **Psychologické:** zahrnuje horor, filozofické či tajemné anime; důležitá je mysl a vývoj každé postavy
- **Historické:** děj z minulosti, akční prvky
- **Mecha/Válečné:** mecha jsou plné robotů a válečné anime má postavy vojáků, obojí je akční
- **Nadpřirozené:** jednoduchý děj s postavami a děním, které nelze vědecky popsat
- **Romantické:** hlavním motivem je láska, přirozené dialogy, často nenaplněná láska nebo milostný trojúhelník
- **Hentai/Ecchi:** hentai-omezeno věkem, pornografické; ecchi-pro věk 15+, cenzura, lehká erotika, komediální prvky
- **Yaoi:** žánr, kde dvě mužské postavy mají milostný poměr
- **Yuri:** dvě dívky mají milostný poměr

Některé zdroje uvádí navíc tyto žánry, které se mohou odvíjet spíše od charakteristiky postav:

- **Šónen:** česky 'chlapec', šónen je podobný žánru seinen, ale je zaměřený na mladší ročníky, většinou akční anime.
- **Šódžo:** „mladá slečna“ nebo „holčička“, určeno pro dívky, většinou romantické
- **Mahó šódžo:** příběhy o magicky nadaných dívkách.
- **Mahó šónen:** mužský ekvivalent mahó šódžo
- **Džosei:** „mladá žena“, zaměřeno na mladé ženy, nejvzácnější typ anime
- **Kodomo:** anime pro malé děti
- **Moe:** postavy vypadají mladší, než jsou, jsou roztomilé
- **Seinen:** anime pro dospívající i dospělé muže
- **Sentai/Super sentai:** jakékoliv dílo, ve kterém se objevuje tým superhrdinů
- **Dementia (experimentální):** nepředvídatelný zvrat v ději

## 2.3. Historie a vývoj

Japonská animovaná tvorba vznikla na počátku 20. století, díky experimentům s technikami, které vznikaly zejména v USA, Francii, Německu a Rusku. Jelikož nebyl v Japonsku filmový průmysl příliš dotovaný a trpěl nedostatkem herců i nízkou atraktivitou pro zahraniční trh kvůli odlišnému vzhledu této kultury, animace se zde stala velmi populární. Dala také tvůrcům možnost, aby se vzhled postav přiblížil západnímu světu.

Vývoj anime můžeme rozdělit na předválečné, válečné a poválečné období.

### 2.3.1. Předválečné období

Toto období lze členit ještě na animátory první a druhé generace. Nebudu je zde jmenovat, protože to nepovažuji za důležité pro tuto práci. Jednalo se o kreslíře a karikaturisty pracující pro různé časopisy a za první anime film je považován pětiminutový film *Imokawa Mokuzō*. Oproti první generaci byli v té druhé tvůrci již vyškoleni a za nejznámějšího se považuje Ōfuji, který se stal uznávaným i v zahraničí a je po něm pojmenována jedna z nejznámějších cen za japonský animovaný film. Z počátku se točily pouze černobílé neozvučené filmy, protože do nich vláda nechtěla příliš investovat.

### 2.3.2. 2. světová válka

Na konci třicátých let došlo k rozvoji animovaných filmů, které začalo dotovat námořnictvo, a to hlavně kvůli válečné propagandě. Situace se tedy na nějakou dobu zlepšila, stát měl zájem dotovat film hlavně z důvodu vzdělávání lidu, propagování nacionalismu a války.

### 2.3.3. Poválečné období

Po válce zájem o animovaný film opadl. Japonsko mělo jiné problémy, bylo v troskách a veškeré dotace mířily k jeho obnově. Situaci nepomáhal ani fakt, že během války zakázané filmy ze západu byly nyní dostupné. Válečná témata byla tabu, nahradily je pohádky. Výrazný vliv měl Walt Disney, který se stal pro japonskou tvorbu velkou inspirací. Roku 1956 bylo založeno studio *Tōei animation*, jehož ambicí bylo produkovat animované filmy podobné těm od Disneyho.

V 60. letech nastal útlum, kdy produkce cílila hlavně na televizní pořady, v 70. letech však pro anime nastal průlom. Začalo se točit sci-fi, kdy byl děj zasazen do vesmíru. Vesmírné lodě, roboti či mimozemšťani vynesly anime úspěch. Důraz se z děje přesunul k postavám, kde byl důležitý jejich vývoj a vztahy. Druhým velkým námětem byli obří roboti ovládání chlapci, zájem podporoval i v té době rozšiřující se trh s hračkami s robotickou tematikou.



V 80. letech museli tvůrci držet krok s rozvojem technologií na západě, ale také s nároky diváků, kteří očekávali stále složitější a propracovanější děj.

V 90. letech pokračoval rozvoj TV produkce a spoustu filmů šlo do kin. Vznikly tzv. OVA (Original Video Animation), což znamenalo anime určeno pro přímý prodej na videokazetách. Jelikož nepodléhalo cenzuře, dalo vzniknout novému žánru, tzv. hentai-erotická animace.

Dnes nachází režiséři anime inspiraci v manga komiksech, v PC hrách, hudbě i u západních autorů. Někteří dnes tvoří doma se svojí vlastní technikou. Každopádně všechny anime tvůrce pojí jejich nadšení a přesvědčení, že anime může přinést divákovi více než jen pohádku, určenou dětem. Že lze díky technikám animace prozkoumat více (hlavně prostorových) prvků, než které nabízí hraný film.

### 3. JAPONSKÝ KOMIKS

#### 3.1. Manga

Termín „manga“ (jap. *rozmariná kresba/nespoutaná skica*) se objevil na přelomu 18. a 19. století jako součást děl či jejich názvů japonských autorů. Dnes se slovo překládá jako *komiks*, *kresba* nebo *karikatura*. Výrazný rozvoj mangy nastal po 2. světové válce, přestože styl této kresby někteří datují již do doby 11. století. V Japonsku tento komiks pokrývá 40 % všech publikací a je oblíbený u všech věkových kategorií, jelikož má, stejně jako anime, spousty žánrů cílených na konkrétní skupinu čtenářů.

Distribuce mangy je v Japonsku zajímavá. Nejprve vyjdou jednotlivé kapitoly v časopisech zaměřených na konkrétní čtenáře. Pokud získá příběh oblibu, vyjde teprve knižně (tzv. *tankóbon*-podobné evropským paperbackovým knihám). Také je běžné, že začínající autoři založí vlastní časopisy a pokud jsou úspěšní, všimne si jich nějaké vydavatelství.

#### 3.2. Vznik a zakladatel

Kořeny mangy můžeme hledat už ve středověku, kdy se v Japonsku objevovaly knihy s humoristickými nebo erotickými ilustracemi. Z doby 11. až 13. století pochází svitky zobrazující zvířata a lidi v humorných situacích, které nevypráví celé příběhy, což někteří považují za počátky moderní mangy i zdroj inspirace pro karikaturisty v období od 17. století.

#### 3.3. Manga po válce

Za opravdové a všemi akceptované období vzniku mangy je však považováno **poválečné období**. Po válce byla většina obyvatelstva chudá, nespokojená s vládou a obávala se budoucnosti. V takovém rozpoložení současně lidé hledali zábavu a humor. Bylo založeno mnoho manga magazínů a situace v Japonsku, které bylo sedm let okupováno Američany, nahrávala vzniku animované satiry. Manga se tedy stala velmi populární a rozšířenou ve znovu obnovených magazínech a denících.

#### 3.4. Osamu Tezuka

V poválečném, a pro komiks plodném, období začal svoji animátorskou kariéru japonský animátor, producent a vystudovaný doktor **Osamu Tezuka** (1928-1989), který byl později označován jako „Bůh“ nebo „otec mangy“. Někdy je titulován také jako japonský Disney a je považován za zakladatele mangy. Svůj první komiks podobný manze, *Pin Pin Sei-čan*, nakreslil už na základní škole.



Obr. 3: Osamu Tezuka

Revoluci způsobilo roku 1947 vydání jeho komiksu s názvem *Nový ostrov pokladů* (Šin takaradžima). Tezuka byl průkopníkem nových (filmových) technik animace, přičemž fázoval akci na více rámečků, experimentoval s úhly a vznikal tak dojem pohybu. V této manze byl využit právě efekt pohybu, přiblížení a zvuku (nápisy se slovy popisující zvuk).

Během života Tezuka ovlivnil vývoj mangy a anime i stylem kresby obličejů, hlavně velkých očí, což převzal z americké animované tvorby (Disney). Jeho nejznámější komiksové série jsou *Astro Boy*, *Kimba the White Lion* či *Black Jack*.

Na jeho počest bylo otevřeno roku 1994 ve městě Takarazuka muzeum o třech patrech, kde návštěvníci najdou promítací sály s jeho anime filmy, knihovny s jeho komiksy a prostor pro workshop, kde si může každý zkusit vytvořit vlastní animaci.

### 3.5. Od 50. let po současnost

V padesátých letech se trh s manga komiksem dál rozšiřoval a začal být populární u dospívajících a dospělých, kteří mu zůstali věrní z dob dětství. V závislosti na starší věkové skupině čtenářů se začaly vyvíjet nové žánry mangy. Příběhy byly delší, složitější a cílily na konkrétní skupinu čtenářů (např. chlapce/dívky).

V 70. letech začala vznikat menší nezávislá vydavatelství pro amatérskou tvorbu (tzv. dódžinši). Oproti mainstreamovým komiksům z velkých vydavatelství se zde spíše experimentovalo a vznikaly nové žánry.

Roku 1975 vznikl tzv. *Comic market*, kde se schází amatérští manga autoři, od 80. let se začal pořádat dvakrát do roka a stal se největší akcí pro prezentace a prodej mangy.

V **České republice** se manga dostala do povědomí hlavně díky anime, které se kolem roku 2000 začalo objevovat na sci-fi setkáních pro fanoušky tohoto žánru. Do roku 2004 se setkání pro fanoušky mangy a anime konalo vždy v rámci nějakého většího setkání, samostatná akce zvaná Animefest se poprvé uskutečnila v Brně roku 2004. Od té doby probíhá každoročně v květnu pod záštitou občanského sdružení *Brněnských otaku*.

### 3.6. Specifické rysy manga komiksu

Jeden z nejvýraznější rozdílů mezi západním a japonským komiksem je styl čtení. Manga se čte totiž zprava doleva. Co se týká **vizuální stránky**, bývá ve většině případech černobíle kreslený a jedinou barevnou částí je obálka, která je vizuálně velmi důležitá. Někdy záleží právě na ní, zda si ji čtenář koupí.



Obr. 4: Manga panel (*Marmalade boy*)



Obr. 5: Obálka mangy (*Marmalade boy*)

Přestože mají autoři vlastní styl, většinou jsou postavy v komiksu kresleny se shodnými rysy. Mají velké oči, nadýchaný velký účes, malá ústa, malý naznačený nos a špičatou bradu. Proto někdy není na první pohled patrné, o jakého jde autora, a tak se snaží odlišit většinou různým zbarvením vlasů svých postav.

Samotný **příběh** se oproti běžným západním komiksům liší díky řešení jednotlivých *vinět* (políček). V manze se totiž velmi krátký časový úsek rozdělí do několika políček, což poskytuje čtenáři více detailů i silnější ponoření do děje. S jednotlivými políčky se precizně pracuje a oproti běžným komiksům nemají pouze informativní funkci, která děj posunuje vpřed. V manze se prolínají viněty, které mohou mít funkci rytmickou, poetickou nebo třeba dokumentární. Manga vyprávění pojímá v podstatě jako scénář, proto má mnoho podobného s anime. Stejně jako ve filmu se pracuje s pohledy z ptáčích perspektiv, s detailními záběry nebo s pohledy na krajinu, to samé se děje i v jednotlivých vinětách. *Zoom*, tzn. detailní přiblížení scény, resp. části nějaké akce, je pro mangu charakteristické. Zoom příběh oživuje, dodává mu akci a dynamiku.

Oproti západním komiksům manga také pracuje specificky s emocemi postav. V emocionálních scénách se pracuje s tzv. schématicizací a karikaturizací tváří postav. Mají hlavně pobavit a odlehčit děj.

Co se týká **verbální části**, i zde je rozdíl mezi japonským a západním komiksem. Manga má podstatně méně dialogů a děj se vyvíjí rychleji. Verbální součást komiksu je řešena bublinami, ve kterých je napsána buď řeč nebo myšlenky postav. Bez bublin se znázorňuje citoslovce vyjadřující zvuky.

Tematicky se mnoho mang zaměřuje na filozofii, náboženství a společenské problémy. Tato témata dokáže manga vykreslit jednoduchými schématy oproti složitým popisům.

Žánry manga komiksu můžeme dělit z několika perspektiv. Asi nejpatrnější je rozdělení demografické, podle toho, na koho je komiks cílený:

- **Šónén** (mladý chlapec) - cíleno na kluky, hlavně akce, boj, dobrodružství, patří sem i sportovní mangy
- **Seinen** (muži) – složitější děj a témata
- **Šódžo** (dívka)- cíleno na mladé holky, romantický děj často z prostředí střední školy
- **Džosei** (žena) – propracovanější děj, složitější postavy, dospělejší psychologická témata (sexualita, nevěra)

Dále můžeme mangu dělit podle běžně známých knižních (i filmových) kategorií na fantasy, sci-fi, drama, historický, psychologický, akční, horor, komedie, tragédie, romantický, nadpřirozeno, příběhy ze života, sportovní nebo záhady.

Specifické manga žánry jsou následující:

- **Mecha**: sci-fi, hlavně roboti
- **Gakuen manga**: školní prostředí
- **Mahó Šódžo**: pro dívky o hrdince se zvláštními schopnostmi
- **Yaoi**: láska dvou chlapců (můžů)
- **Yuri**: láska dvou dívek (žen)
- **Hentai/Ecchi**: erotické až pornografické téma

Existuje jistě ještě další dělení témat/žánrů mangy, ale výše zmíněné kategorie, myslím, pro moji práci stačí.

Na závěr bych ráda k manga komiksu zmínila, že autorům se říká tzv. **mangaka** (komiksový umělec, karikaturista). Většinou studují na uměleckých školách nebo se učí od zkušených mangaků, kde začínají jako jejich asistenti.

## 4. Moje tvorba

V době, kdy jsem přečetla svůj první japonský komiks a shlédla první anime seriál, jsem netušila, jak moc mě postavy v nich „zasáhnou“ a jak se animovaný svět stane součástí toho mého. Bylo mi asi dvanáct let a od té doby jsem viděla a přečetla spoustu příběhů. Tehdy jsem neměla ponětí, že existují lidé, kteří mají stejnou zálibu, tedy ne až v takové míře, že mají vlastní označení, vlastní styl oblékání i vlastní akce, kde se setkávají. To vše jsem začala vnímat až s narůstajícím zájmem o mangu a anime, začala jsem číst blogy a weby s touto tematikou a postupně si rozšiřovala poznatky o japonské a vlastně i celosvětové subkultuře, tzv. otaku.

### 4.1. Otaku

Archaický význam tohoto slova je něco jako uctivé oslovení „ty“, pokud dotyčného ještě neznáte (jako „madam“, „pane“). Původ tohoto slova v současném smyslu můžeme najít v 80. letech 20. století samozřejmě v Japonsku, kde se jím označovali fanoušci mangy a anime. V Japonsku se za otaku považuje obecně jakýkoli zapálený fanoušek, převážně do mangy a komiksu, může se však vztahovat na jakoukoli zálibu. Společné je těmto lidem jejich extrémní zájem o danou oblast, o které vědí vše, vzájemně si vyměňují informace, komunikují na internetu a často jsou vnímáni jako asociálové, v běžném životě trochu podivíni. Zde je zajímavé zmínit, že otaku, ačkoli se jedná o označení fanouškovské subkultury, není v Japonsku vnímáno pozitivně. Svůj podíl na tom může mít žurnalista Akio Nakamori, který termín poprvé použil v sérii svých článků s názvem „Studie otaku“. V nich otaku označil za asociální osoby nejevící zájem o svůj vzhled, jež jsou posedlí mangou a anime. Dalším důvodem pro negativně vnímané označení tímto slovem je kriminální případ z roku 1989, kde byl dopaden vrah mladých dívek, u kterého byly následně nalezeny mangy a anime s pornografickou tematikou. Následně se v Japonsku rozvířila panika a všichni příznivci japonských komiksů a anime byli vnímáni jako zvrhlí asociálové se stejnou zálibou.

Když však pomineme tuto negativní zkušenost s anime fanouškem a podíváme se do současnosti, otaku nejen v Japonsku tvoří důležitou konzumní základnu zábavního průmyslu.

Jsou to fanoušci komiksů, filmů a počítačových her, kteří této zálibě obětují většinu času i na úkor sociálních vztahů. Z výzkumů uvnitř otaku komunity vyplývá, že mnoho jedinců označujících se tímto termínem, tráví veškerý volný čas se zmíněnými médii, nestýkají se příliš s jinými lidmi a krom samotného čtení, sledování filmů nebo hraní her se věnují komunikaci na internetu s ostatními fanoušky, kde si mohou předávat informace, popřípadě se zúčastní akcí s touto tematikou. Vzhledově lze některé otaku poznat podle výstředních vlasů, oblečení

připomínající často hrdiny knih či filmů nebo různé oblečení s anime tématikou (nápis a obrázky). Na festivalech jsou pak tito fanoušci přímo stylizováni do oblíbených postav - cosplay.



*Obr. 6: Cosplay*



*Obr. 7: Anime festival*

V České republice existují dvě velké akce pořádané fanoušky mangy a anime. Jedná se o Animefest v Brně a Advík v Praze. Obě akce pořádají workshopy, přednášky, soutěže, promítání, cílem je nejen šířit povědomí o manze a anime, ale o celé japonské kultuře.

Já osobně jsem na Animefestu nebyla, jelikož byl minulý rok zrušený, ale ráda bych se zúčastnila toho letošního, abych mohla zažít atmosféru místa, kde budou lidé se stejným zájmem, jako mám já. Vnímám to jako možnost další inspirace, jsem zvědavá na image, kterou budou mít návštěvníci, na vlastní tvorbu, kterou tam mnozí přinesou, a na workshopy a přednášky, díky kterým se dozvím nové věci. Neměla jsem však zatím možnost dozvědět se více o samotné kultuře těchto animovaných médií, kromě toho, co je na internetu.



## 4.2. Co a kdo mě inspiruje

Sama se za otaku nepovažuji, protože si stále nejsem jistá významem ani kritérii tohoto označení. Mám však mnoho společného s těmi, jež se tak označují. Můj zájem o komiksy a anime přešel pozvolna k zájmu o módu i japonskou kulturu obecně. Je pravdou, že sledováním filmů a čtením knih získává můj volný čas samotářský ráz, který je pro otaku charakteristický. Chápu to ale jako logickou podmínku pro čtení nebo sledování anime. Jsem sama a soustředím se na příběh, který čtu nebo sleduji. Ponořím se do něj a nechám se unášet fantazijním světem, ve kterém je možné to, co v reálném ne. Svým způsobem je to relax, někdy únik a někdy dobrodružství, které mě přiměje vzít tužku, výkres a začít malovat své oblíbené postavy nebo vymýšlet své vlastní. Je to pro mě takový další kreslený život, který mě baví sledovat a tvořit. Líbí se mi rysy postav v komiksech i to, jak jsou znázorňovány jejich emoce, učím se, jak vystihnout náladu svého hrdiny, jak nakreslit to, jak se cítí, nebo co

cítí k jiné postavě. Baví mě barvy a účesy a také znázornění akce v komiksu. Snažím se vylepšovat vlastní tvorbu na základě zkoumání obrázků a pokud má můj obrázek v sobě nějaký příběh, většinou to čerpám z anime filmu.

Mezi mé nejoblíbenější žánry patří akční, detektivní, psychologické thrillery nebo horrory. Konkrétně se mi líbí hororová manga Chainsaw man. Hlavní postavou příběhu je dospívající chlapec jménem Denji, který musí bojovat s démony, aby splatil otcův dluh. Denji získá schopnost stát se démonem a je najat ďábelským loveckým úřadem. Z anime series ráda sleduji Death Note, protože se jedná o detektivní příběh, který sleduje osudy studenta Lighta Yagamiho, jenž jednoho dne objeví, zápisník, který je schopný zabít jakéhokoliv člověka na Zemi.

Na závěr bych chtěla zmínit svého oblíbeného autora, který je prozatím v tom množství lidí spojených s anime kulturou, pro mě tím nejzajímavějším.

### 4.2.1. Makoto Šinkai

Makoto Šinkai (\*1973) je japonský spisovatel, animátor a režisér. Vystudoval japonskou literaturu. Během studia kreslil obrázkové knihy, točil krátké filmy a po studiu dostal práci ve firmě produkující PC hry, kde se naučil tvořit klipy a grafiku pro webové stránky. Od roku 1997 začal točit své první anime filmy a stal se nezávislým tvůrcem. Často je přirovnáván k velikanovi japonských animovaných filmů Hajao Mijazakimu, což ale zpochybňuje a pro

New York Times uvedl: „Mijazaki je legenda, génius. Člověk musí vytvořit něco unikátního, ale chtěl bych umět vyvolávat emoce tak, jak je vyvolávají jeho filmy.“ Oproti většině režisérů animovaných filmů nezačíná Šinkai kresbou, ale scénářem. Sám svoji kresbu považuje za průměrnou a používá prý obrázky z google maps, které se poté převádí do animace, takže fanoušci se mohou setkat s reálnými místy, na které se dokonce pořádají výpravy. Velkou inspirací pro scénérie jeho filmů je mu domov-Nagano, kde se narodil. Motivem Šinkaiových filmů bývá často láska, která je však nenaplněna, protože jí brání okolnosti fantastické povahy.



*Obr. 8: Makoto Šinkai*

V roce 2016 přišel do kin jeho snímek Your name, vyprávějící o dvou středoškolácích, kteří si ve chvíli, kdy se na Zemi řítí kometa, vymění svá těla. Film měl obrovskou návštěvnost a sám autor z toho byl nesvůj, nebyl se snímkem úplně spokojený, ačkoli dostal několik ocenění.

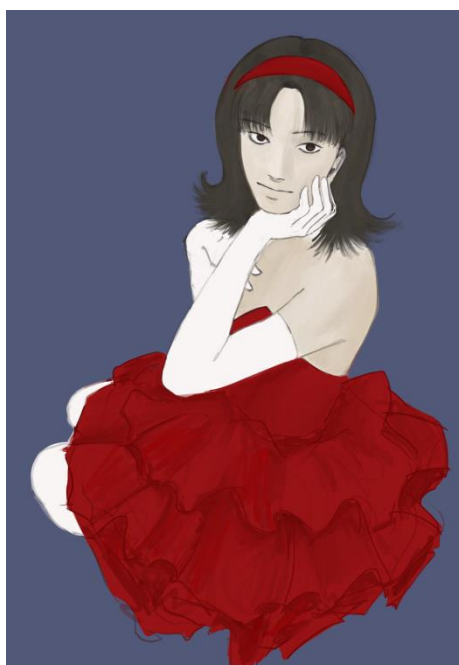
Právě třídílná kniha To bylo tvé jméno, která vyšla na základě výše zmíněného filmu, patří k mým oblíbeným. Nejvíce se mi líbí velice detailně prokreslené prostředí, monology, vzhled a charakteristika postav.

### 4.3. Vlastní tvorba

Nakonec bych ráda předložila pár obrázků mých vlastních kreseb, o kterých jsem se už v práci mnohokrát zmínila. Moje záliba je komiksy číst a filmy sledovat a následně sama malovat. V anime i manga komiksech vidím velkou inspiraci.



*Obr. 9*



*Obr. 10*



*Obr. 11*



*Obr. 12*



*Obr. 13*

## **5. Závěr**

Touto prací jsem se s vámi podělila o svůj zájem o anime a manga komiksy. Uvedla jsem základní informace a pár z nich dodala z vlastních zkušeností. Podrobně jsem se rozepsala o historii a vývoji anime, která mi připadá velmi důležitá pro pochopení rozvoje anime. Pověděla jsem vám o mém oblíbeném autorovi a inspiracích pro vlastní tvorbu. Nakonec jsem se vyjádřila k subkultuře otaku, se kterým mám mnoho společné. Doufám, že jsem vám díky této práci rozšířila vědomosti o tomto tématu a že jste si z ní vzali něco nového.

## 6. Literatura

### 6.1. Zdroje textu

[online]. Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Anime>

Manga. *Wikipedia: Makoto Šinkai* [online]. [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/21877-makoto-sinkai/biografie/>

Makoto Šinkai. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Makoto\\_Šinkai](https://cs.wikipedia.org/wiki/Makoto_Šinkai)

Anime. *Wikipedia: the free encyclopedia the free encyclopedia* [online]. Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Manga>

Všechno o anime. *Wattpad* [online]. 2019 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://www.wattpad.com/544528685-vsechno-o-anime-co-je-to-anime>

PAVLENKO, Věra. *Vliv japonské populární kultury na západní svět*. 2013. Bakalářská práce. UK Praha.

SŮVOVÁ, Barbora. *Interpretace a analýza japonského anime na příkladu tvorby Hayaoa Miyazakiho*. 2010. Bakalářská práce. MU Brno.

MATAS, Jakub. *Čeští otaku jako specifická fanouškovská subkultura*. 2016. Bakalářská práce. Západočeská un. Plzeň.

ROUBOVÁ, Tereza. *Otaku: Forma seberealizace*. 2020. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice.

VÁVROVÁ, Paulína. *Fenomén manga a anime v české kultuře*. 2009. Bakalářská práce. MU Brno.

SKALSKÁ, Lenka. *Fenomén japonské mangy v české kultuře*. 2014. Bakalářská práce. VŠE Praha.

SHINKAI, Makoto. *To bylo tvé jméno*. Ilustroval Ranmaru KOTONE, přeložil Jakub STRÍBRNÝ. V Praze: Egmont, 2019-. ISBN isbn978-80-252-4663-4.

HART, Christopher. *Kreslení anime: jak kreslit originální postavy podle jednoduchých předloh: nejlepší průvodce kreslením anime*. Přeložil Pavla NĚMEČKOVÁ. Brno: Zoner Press, 2019. ISBN isbn978-80-7413-393-0.

HART, Christopher. *Anime - tipy a triky: jak kreslit ještě lepší a vychytanější postavy: více jak sto důležitých technik pro vylepšení vašich dovedností*. Přeložil Silvie ELMOUJAHID. Brno: Zoner Press, 2020. ISBN isbn978-80-7413-420-3.

## 6.2. Zdroje obrázků

Obr. 1: Příručka pro kreslení výrazů obličeje manga postav. *Animebooks.com* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.animebooks.com/howtodrmachf1.html>

Obr. 2: Příručka pro kreslení výrazů obličeje manga postav. *Animebooks.com* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.animebooks.com/howtodrmachf1.html>

Obr. 3: Osamu Tezuka. *IMDb* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm0856804/>

Obr. 4: Manga iconography. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-04-01]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Manga\\_iconography](https://en.wikipedia.org/wiki/Manga_iconography)

Obr. 5: Marmalade boy. *Zerochan* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.zerochan.net/26281>

Obr. 6: Japan considers new cosplay copyright rules. *Wipr* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.worldipreview.com/news/japan-considers-new-cosplay-copyright-rules-20973>

Obr. 7: From fantasy to reality: Cosplaying youths find identity in Tokyo's Ikebukuro. *The mainichi* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://mainichi.jp/english/articles/20191108/p2a/00m/0fe/039000c>

Obr. 8: Makoto Shinkai. *Nerdsite* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.nerdsite.com.br/makoto-shinkai-diretor-de-your-name-anuncia-novo-projeto/>

Obr. 9: Vlastní foto

Obr. 10: Vlastní foto



Obr. 11: Vlastní foto

Obr. 12: Vlastní foto

Obr. 13: Vlastní foto