

# Vliv atomového bombardování Hiroshimy a Nagasaki na náměty v anime

Lucie Lisníková

---

Bakalářská práce  
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

## **ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Lucie Lisníková**  
Osobní číslo: **K18096**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Vliv atomového bombardování Hirošimy a Nagasaki na náměty v anime**  
  
**2. praktická část:**  
**Stromečky – kreslený animovaný film**

# Zásady pro vypracování

## 1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

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

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

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy.

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

## 2. praktická část:

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

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 50 sekund a povinnou maximální stopáž 180 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

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

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

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

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

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

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: Tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

- WHEELER MACWILLIAMS, Mark. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. United States of America: Taylor & Francis, 2008. ISBN 9780765616029.
- NAPIER, Susan. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Revised and Updated: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. 2. dopl. vyd. United States of America: Palgrave USA, 2006. ISBN 9781403970510.
- CLEMENTS, Jonathan. *Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Revised and Expanded Edition. Velká Británie: Titan Books, 2007. ISBN 1845765001.
- GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animované filmu*. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4
- GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animované filmu*. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011, s. 19-40. ISBN 978-80-7331-207-7.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2020**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



---

**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka

---

**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

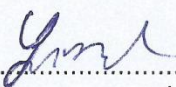
- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský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

### Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: **LUCIE LISNÍKOVÁ**

  
.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Teoretická část této bakalářské práce pojednává o japonských animovaných filmech a jejich námětech, které byly buďto přímo či nepřímo ovlivněné atomovým bombardováním Hiroshimy a Nagasaki. Rozděleny jsou do dvou kategorií, první s názvem „Explicitní zobrazení“ popisuje filmy *Bosý Gen* a *Hrob světlušek*, určuje rozdíly mezi nimi a pojmenovává náměty, které se v nich objevují, a popisuje důvod jejich použití. Druhá s názvem „Implicitní zobrazení“ popisuje filmy *Princezna Mononoke* a *Akira*, ta rovněž pojmenovává náměty a odůvodňuje jejich užití. V závěru jsou tyto informace shrnuty.

Praktická část je zaměřena na bakalářský film *Three Trees*, kde popisuje postup práce v preprodukcii, produkci a postprodukcii.

Klíčová slova: anime, manga, Nakazawa, Takahata, Miyazaki, Otomo, Japonsko, atomová bomba, Hiroshima, Nagasaki, 2. světová válka, 1945, sirotci, mutace, životní prostředí, příroda, destrukce, naděje, technologie, cyberpunk, film, animace, Vánoce, zima, komedie, TvPaint

## **ABSTRACT**

The theoretical part of this bachelor thesis deals with Japanese animated films and their themes, which were either directly or indirectly affected by the atomic bombing of Hiroshima and Nagasaki. They are divided into two categories, the first entitled "Explicit depictions" describes the films *Barefoot Gen* and *Grave of Fireflies*, identifies the differences between them and names the themes that appear in them, and describes the reason for their use. The second, entitled "Implicit Images," describes the films *Princess Mononoke* and *Akira*, which also names the themes and justifies their use. In the end, these informations are summarized.

The practical part is focused on the bachelor's film *Three Trees*, where it describes the process of work in pre-production, production and post-production.

Keywords: anime, manga, Nakazawa, Takahata, Miyazaki, Otomo, Japan, atomic bomb, Hiroshima, Nagasaki. 2. World war, 1945, orphans, mutation, environment, destruction, hope, technology, cyberpunk, film, animation, Christmas, winter, comedy, TvPaint

Děkuji svým kolegům z ateliéru a svému bratrovi za veškerou pomoc.

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

## **OBSAH**

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>10</b>
<b>1 EXPLICITNÍ ZOBRAZENÍ .....</b>	<b>11</b>
1.1 OBĚTI VÁLKY .....	11
1.2 BOSÝ GEN .....	12
1.3 HROB SVĚTLUŠEK.....	13
1.4 SHRNUÍ.....	16
<b>2 IMPLICITNÍ ZOBRAZENÍ .....</b>	<b>17</b>
2.1 CHYBAMI SE ČLOVĚK NEPOUČÍ.....	17
2.2 PRINCEZNA MONONOKE.....	17
2.3 AKIRA .....	19
2.4 SHRNUÍ.....	22
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>23</b>
<b>OBRÁZKY .....</b>	<b>25</b>
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>33</b>
<b>3 PREPRODUKCE .....</b>	<b>34</b>
<b>4 PRODUKCE .....</b>	<b>37</b>
<b>5 POSTPRODUKCE.....</b>	<b>39</b>
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>41</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>42</b>



## ÚVOD

Po několikátýdenním uvažování nad výběrem tématu mé teoretické části bakalářské práce jsem se rozhodla prohledat žánr anime. Velice si užívám díla japonské animace, ale spíše než animovaná díla je vnímám jako hrané filmy. To nepřeborné množství témat, které se v americké či evropské animované produkci neobjevují anebo jen málokdy, neuvěřitelně esteticky vypracované záběry, skvěle zkombinované s hudbou, zkrátka vše, co nám dokáže anime nabídnout, to se v animaci poměrně těžko hledá. V mých předškolních letech jsem velmi ráda sledovala populární seriály jako *Pokémon*, *Král šamanů* a nebo *Digimon*, k filmům jako je *Princezna Mononoke* nebo *Akira* jsem se ale dostala poměrně nedávno. Nejen z toho důvodu, že bych si tyto filmy možná tolik neužila, protože to nejsou zrovna filmy pro dětského diváka, ale i z toho důvodu, že nebyly tenkrát nikde k vidění. Čím více jsem těchto japonských animovaných filmů viděla, tím více mi začalo připadat, že některé z nich mají společný rys. Hlavními postavami byly často děti či adolescenti, na kterých se podepisovala doba, do které se narodili a v ní se snažili „přežít svůj život“. Často obsahovaly destruktivní scény, kde docházelo k ničení životního prostředí, kterého si Japonsku lidé velmi cení a snaží se jej udržet v bezpečí, docházelo k brutálním bojům, které obsahovaly mnoho násilných scén, nebo například hrdinové procházeli takovým soubojem, akorát to byl souboj vnitřní. Filmy byly často pochmurné, přesto se našel prostor pro naději, která udržovala postavy při životě. Někdy bylo velmi čitelné, že se jedná o inspiraci událostmi, které proběhly na konci 2. světové války v Japonsku, tedy svržením atomových bomb na města Hiroshima a Nagasaki, a u některých šlo cítit možnou náražku na tuto děsivou událost a její dopady. Tahle myšlenka mě zaujala a zkusila jsem si najít nějaké články a videa, které se tomuto tématu věnovaly. Nebylo jich mnoho, přesto se mi povedlo najít dostatek zdrojů a tak jsem se mohla pustit do psaní své teoretické části bakalářské práce.

Rozčlenila jsem si práci na dvě, již zmíněné kategorie. V první kategorii, kterou jsem nazvala „Explicitní zobrazení“, budu psát o filmech *Bosý Gen* a *Hrob světlušek*, v druhé pod názvem „Implicitní zobrazení“ o filmech *Princezna Mononoke*, a *Akira*.

V praktické části bakalářské práce budu psát o svém filmu *Three Trees*, pod českým názvem *Stromečky*.

# **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 EXPLICITNÍ ZOBRAZENÍ

V této kapitole se budu věnovat filmům, které jsou zaměřené na prožití *války*. Autoři mang a anime si touto událostí prošli na vlastní kůži.

Zahrnu filmy *Bosý gen* „(1983, JPN: Hadashi no Gen, režie: Mori Masaki, scénář: Keiji Nakazawa, produkce: Gen Pro, Madhouse, 85 min.)“ (Clements, 2007, s. 45) a *Hrob světlušek* „(1988, JPN: Hotaru no Haka, režie: Isao Takahata, scénář: Isao Takahata, produkce: Shinchosha, Ghibli, 85 min.)“ (Clements, 2007, s. 248–249), protože patří mezi neznámější filmy, které se velmi detailně zabývají touto citlivou tematikou. Přesto jsou často řazeny do kategorií filmů pro děti. Oba dva nám představují válku skrze dětské hrdiny, kteří jsou stavěni do poměrně neobvyklé role v tak brzkém věku. Musejí převzít zodpovědnost a postarat se o sebe a své blízké. Ale oba filmy nám ukazují úplně jiný postoj k situaci. Tyto rozdíly velmi dobře popsala Susan Napier ve své knize.

## 1.1 Oběti války

Určitě souhlasím se S. Napier, která jako jedna z mála píše o *anime* velmi důkladně a je cítit, že mu rozumí. Ta označuje snímky „*Bosý Gen* a *Hrob Světlušek* za nejslavnější anime zaměřené na 2. světovou válku. Oba tyto filmy sdílejí kolektivní vzpomínky a rovněž osobní utrpení a ztrátu, ztvárňují historii, která se dotkla celého *Japonska*, a dále sdílejí svou osobní zkušenost, jinými slovy se dá tvrdit, že jsou hlasem všech Japonců. Jsou to rodinné snímky, ale obsahují velké množství brutálních scén (zejména *Bosý Gen*), které jsou sledovány skrze pohled dětských hrdinů. Vnímáme jejich nezkažený či naivní pohled na události kolem nich. Tento, řekněme poněkud „vyděračský“ způsob zobrazení skrze děti staví Japonsko do role „válečné oběti“, která nám vypráví svůj příběh.“ (Napier, 2006, s. 217–218)

Japonsko bylo skutečně obětí atomového bombardování, nelze však opomenout jejich roli ve válce, a určitě se nedá tvrdit, že by Japonsko nenapáchalo nějaké škody. Děti jako protagonisté naprosto perfektně symbolizují nevinné občany Japonska, kteří mohli pouze přihlížet činům svých vládců a armády. Civilisté opravdu utrpí za jakékoli války nejvíce.

„Takových prací, které staví Japonce (civilisty) do role oběti, je nespočet.“ (Napier, 2006, s. 218) Bylo napsáno velké množství knih lidmi, kteří přežili válku, například *Černý déšť* od Masuji Ibuse nebo třeba *Deník z Hiroshimy* od lékaře Michihiko Hachiya, natočeny byly rovněž hrané snímky, za nejzajímavější považují film *Žiji ve strachu* od slavného

režiséra Akiry Kurosawy, animovaným filmům vévodí *Bosý Gen* a *Hrob světlušek*, oba tyto filmy byly inspirované reálnými scénami, které odehrály jejich autorům před očima.

„Tyto filmy nám mohou i nemusí být sympatické právě kvůli tomu, že jsou protagonisty děti. Jak už tvrdili někteří kritici, sledování takových filmů diváka „emocionálně vyčerpá“. I přesto, že mají tohle oba filmy společné, mají zcela odlišnou dynamiku. *U Hrobu světlušek* se drží tíha nekonečné pasivity a neštěstí, *Bosého Gena* naopak charakterizuje nezdolný duch vytrvání a snahy o obnovu, i přes hrůzostrašné scény, které se v tomto příběhu objeví.“ (Napier, 2006, s. 218–219)

## 1.2 Bosý Gen

„Je rok 1945, Japonsko prohrává válku a časy jsou pro Gena a jeho pacifistickou rodinu obzvlášť obtížné. Genovi je teprve šest let, ale už tak v brzkém věku musí být schopný pomáhat svému otci, těhotné mamince, starší sestře a nejvíce času věnuje svému mladšímu bratrovi, pro kterého je Gen vzorem. Jenže tou dobou je na Hiroshimu svržena atomová bomba. Velká část obyvatel v krátké chvíli zmizí z povrchu zemského, ale v podstatě to byli ti šťastnější. Genův dům se zhroutí na jeho rodinu kromě maminky, která se spolu s Genem snaží o jejich záchranu. Bohužel není možné je zachránit. Genovi před očima umírá jeho rodina. Spolu s maminkou se musejí o sebe navzájem postarat a rovněž o čerstvě narozenou sestřičku.“ (Clemens, 2007, s. 45)

„*Bosý Gen* zachycuje život obyvatel Hiroshimy před svržením bomby, samotnou explozi, její následky a život s odstupem času. Jsme neustále konfrontováni, že se blíží ten osudný den, pomocí záběrů na kalendáře či hodiny, rovněž musí obyvatele čelit neustálé přítomnosti amerických letounů. Víme, že se má stát něco hrozného a že se to nedá zastavit. Film je díky tomu poutavý a velmi napínavý. I přes to, že není úniku, ve filmu se pořád drží neúnavná chuť do života. Dá se sice považovat za dílo o „obětech války“, přesto je velmi povzbuzující a nabízí nám prostou, ale silnou myšlenku. Stejně jak *Hrob světlušek*, *Bosý Gen* pracuje s motivem, který symbolizuje život. Místo světlušek je zde použita pšenice. Oproti světluškám je ale ukázáno, že je život koloběh a nikdy nekončí. Pšenice byla schopná znovu růst i po svržení atomové bomby. Stejně tak Genovy vlasy, které mu kvůli atomovému ozáření vypadaly, začaly znovu růst.“ (Napier, 2006, s. 221–226)

„Film je plný těchto symbolů naděje a šance začít znovu. Jako zajímavý způsob prezentování této myšlenky považují postavu osiřelého chlapce Ryutara, který se nápadně

podobá mladšímu bratrovi Shinjimu, ten zemřel spolu se sestrou a otcem Geny. Ryutaro velice jasně prezentuje „znovuobnovení“ rodiny.“ (Napier, 2006, s. 225–226)

Co rovněž pomáhá filmu v jeho optimistickém duchu, je výtvarná stylizace postav. Oproti *Hrobu světlušek* má nádech cartoon, hraje si s výrazy postav, ale přesto používá detailní realismus ve ztvárnění mutace lidí při výbuchu.

Co nám *Bosý Gen* nabízí oproti většině nejen animovaných filmů je téměř dokumentační zobrazení výbuchu atomové bomby a jejích následků. To, co může vypadat jako invence výtvarníka, bylo ve skutečnosti zobrazení reálných scén po výbuchu. Za zmínění stojí chvíle, kdy vidíme statické záběry na Genovu rodinu a části Hiroshimy. Ze záběrů se postupně vytrácí barva do stádia, kdy jsou postavy a budovy zobrazeny pouze černobíle. To podle mě dokonale zobrazuje neskutečně silné oslepující světlo, které se objevilo při výbuchu. A potom je zde slavná scéna, kdy Gen spatří zástup obyvatel Hiroshimy. „Viděl jsem temné stíny připomínající lidské postavy, vypadali jako duchové. Někteří byli v takových bolestech, že se pohybovali jako strašáci, s nataženými pažemi, které už pouze visely spolu s rukama a houपालy se ve vzduchu.“ (Dr. Hachiya, 1995, s. 14)

Další námět, který je v *Bosém Genovi* poměrně čitelný, je téma sirotků. Jde zde dokonale zobrazeno, s čím vším se nejen Gen, ale i jiné děti mohly potkat. Byli konfrontováni se ztrátou svých blízkých, násilím a hladem. Je zde vnímat i rozdíly mezi dětskými a dospělými postavami. Gen mi často připadal připraven jednat, nebál se výzev a dokázal být pozitivní. Dospělí často ztráceli hlavu a nevěděli, jak dál žít. Rovněž Gen jako malé dítě nevnímal situaci jako prohru Japonska.

I přes nesmírně bolestné scény, kdy Gen přichází o své blízké, až hororově vyhlížející animaci výbuchu, považuji *Bosého Geny* za jeden z mých oblíbených animovaných filmů. Velice si cením toho, co byli autoři schopni sdílet s diváky, i přes velmi citlivé vzpomínání, čeho všeho byli svědky. Co je na filmu obzvlášť sympatické, je udržování positivity v tak těžké situaci. Pokud by hlavní postavou byl dospělý člověk, myslím si, že by bylo mnohem těžší přemýšlet pozitivně, protože by už mohla vnímat situaci z politického hlediska. Gen ale přemýšlel a jednal jako dítě, které žije jen pro svou rodinu.

### **1.3 Hrob světlušek**

„Už z prvních minut pochopíme, v jakém duchu se bude linout *Hrob světlušek*. Na začátku vidíme nehybně sedícího, na první pohled vyčerpaného chlapce, opřeného o sloup na

vlakovém nádraží. Skrze jeho vypravěčský hlas nám sdělí, že 21. září 1945 zemřel. Poté se jeho tělo skácí k zemi. Jiné kolemjdoucí postavy, které uklízejí na nádraží, zjistí, že již není naživu. Měl u sebe pouze starou zrezivělou krabičku od bonbónů, kterou bezstarostně zahodili. Krabička se po pádu otevře a vypadnou z ní malé bílé částičky. Nakonec se ve filmu dozvíme, že šlo o nespálené pozůstatky jeho mladší sestry.“ (Napier, 2006, s. 219) Díky této scéně jsme se dozvěděli, že film nebude mít dobrý konec a že se ponese v tomto bolestném duchu.

„Příběh se odehrává ve městě Kobe, v době, kdy probíhaly americké nálety, to už měli jisté „vítězství“, což si málokdo z Japonska dovedl představit. Naši dětští hrdinové Seita a jeho mladší sestra Sestsuko ztratí v tomto chaosu svou maminku, která zemřela na následky bombardování části jejich ulice. Jejich pracuje u námořnictva, jako velitel bojuje za svou rodnou vlast daleko na moři. Kvůli náhlému osiření se Seita a Setsuko musejí odstěhovat ke své nepříjemné tetě, které velmi brzo začnou vadit. Jsou podle ní nevděční, v jejich situaci by měli být rádi, že si je vzala na starost. A do Seity neustále doráží, že by se měl vzchopit a taky udělat něco pro tuto zem, tak jako jeho otec. Seita už nemůže vydržet nátlak tety a odstěhuje se spolu se Setsuko do vojenského krytu. Stačí spolu prožít hezké chvíle, kdy je nikdo nekomanduje, ani příbuzní či válka. Nejznámější scéna z těchto chvil je chytání světlušek. Světlušky se Setsuko moc líbí, ale zároveň ji moc mrzí, že umírají tak brzo. Světlušky dokonale symbolizují život jako takový, tak společné chvíle Sestuko a Seity. Brzy přijdou o veškeré zásoby, Seita se musí začít krást, ale už je pozdě. Setsuko zemře z podvyživení.“ (Napier, 2006, s. 219–220)

V *Hrobu světlušek* figurují dva náměty, které jsou ovlivněny atomovým bombardováním. Prvním a nejvýraznějším je ztvárnění sirotků. Druhá světová válka připravila mnoho lidí o jejich blízké. Častým „scénářem“ bylo osiření, v podobném stylu jako v tomto filmu. Jeden z rodičů byl civilista, který byl na nesprávném místě v nesprávnou dobu a druhý naopak zahynul v armádě, kdy ale zároveň sám připravoval lidi o život.

Druhý a podle mě velmi silný námět je národní hrdost (či hrdost jako taková) a její zlomení. Velice zřetelně lze tenhle námět vnímat skrze Seitu. Jako starší bratr nese velkou zodpovědnost, musí se starat o mladší sestru. Na co je ve filmu obzvlášť upozorňováno, je to, že jejich otec je v armádě, na velmi vysoké pozici, která s sebou nese velkou zodpovědnost, bojuje nejen za svou rodinu, ale za celé Japonsko. Nevrlá teta od Seity mu tohle velmi nevhodně dávala najevo. Vyčítala dítěti jeho „nezodpovědné“ chování a předhazuje mu, že jeho otec by si nezodpovědnost nemohl dovolit. Samotný Seita bere

svého otce jako vzor a je si jistý, že by jeho otec mohl někdy selhat. A co by ho ani ve snu nenapadlo, že by Japonsko mohlo prohrát válku. Když úplnou náhodou zjistí, že Japonsko opravdu válku prohrálo a jeho otec již není pravděpodobně naživu, nemůže uvěřit svým uším. „Kapitulace? My jsme prohráli válku? ... Japonsko prohrálo? Velká japonská říše? A co flotila?“ (Hrob světlušek, 1988, Takahata Isao)

Šlo cítit, jak byl vytrhnut z iluze, že jeho otec a jeho země je to, v co může věřit.

„V neposlední řadě stojí za zmínění zobrazení vztahu k otci a autoritám obecně. Nepřítomnost otce Seity se zdá být v souladu s bezproblémovou vizí autority. Zatímco je Seita ukázán preferující život mimo systém kvůli nátlaku kruté tety, systém ale nikdy nekritizoval, jen se svou sestrou čeká na den, až jejich otec vítězně odpluje domů. V jedné scéně Seita nostalgicky vzpomíná na námořní přehlídku, kde je možné spatřit muže v bílých uniformách (včetně jeho otce) stojící seřazeni na můstku, zatímco hraje vojenská hudba. Podobně je to i s jinými mužskými postavami. Jedna z mála laskavých postav je postarší policista, který Seitovi po jeho ponížení ze strany okradeného sedláka nabídne sklenici vody.

Genův otec z *Bosého Gena* je na druhé straně zcela proti autoritám. Dělník, který chodí místo uniformy v obyčejném nátělníku a nebojí se kritizovat „blázny“, kteří vládou Japonsku. Je zřejmé, že jeho vliv o nabádání k péči o Genovu matku až po jeho kázání o pšenici, Gena inspiruje a dává mu sílu.

Vědci tvrdí, že japonská kultura se nyní nachází v demaskulinizovaném stavu, přemoženém „zženštilou roztomilostí“, ale je stále pronásledována obrazy mrtvého, nepřítomného či neadekvátního otce a problematické mužnosti. Důvody této ztráty otce jsou jasně vysvětleny v historických reáliích poválečného období. Mnoho Japonců nejenže přišlo o svého otce kvůli vojenské službě nebo spojeneckým útokům, ale také ztratilo kult císaře, který byl v předválečné propagandě zastoupen jako symbolická hlava japonského národa a rodiny.

Ačkoli se spojenecká okupace pokoušela „nahradit“ otce-císaře postavou MacArthura, taková náhrada byla přinejlepším nepříjemná a v nejhorsím případě hluboce znepokojující. Anti-autorita *Bosého Gena* končí s vzýváním stále symbolicky přítomného otce, zatímco Hrob světlušek vykresluje hlavní postavu jako doslovného a duchovního sirotka, opuštěného otcem (námořním důstojníkem) a odmítnut společností, ve které je otec doslova i symbolicky mrtev.“ (Napier, 2006, s. 226–227)

## 1.4 Shrnutí

*Bosý Gen* i *Hrob světlušek* podle mého názoru patří mezi podstatná díla nejen v Japonské animaci. Oba autoři těchto děl vycházeli ze svých zážitků. Ukázali nám hrůzy spjaté s 2. světovou válkou a svržením atomové bomby. Hlavními postavami jsou děti, které se octnou v náročné situaci, kdy se musí postavit na vlastní nohy a postarat se o sebe a ostatní. Ovšem nám každý nabízí jinou filosofii.

V *Bosém Genovi* vnímáme naději, znovuoobnovení a šanci na nový život. Tento princip je zpodobněn pšenicí a jejím koloběhem. I přes silné radioaktivní záření a zničení krajiny pšenice dokázala znovu vyklíčit, podobně jako Genovy vlasy začaly znovu růst. I přes velmi brutální scény, které se jen tak v animovaném filmu nevidí, nemám pocit, že by bylo něco ztraceno. Naopak cítím, že věci budou jednou v pořádku.

To se ovšem nedá tvrdit při sledování *Hrobu světlušek*. Ve filmu panuje ponurá nálada pocit uvěznění ve smutku a bídě. Samotný fakt, že hlavní dětské protagonisty zemřou, je velmi bolestný a divák necítí nic než lítost a znechucení. Seita se sice snaží postarat o sebe a jeho mladší sestru, ovšem se setkává s nepochopením ze strany dospělých a taky s faktem, že ani jeho otec v armádě není neporazitelný a samotné Japonsko taky ne. Použit je zde motiv světlušek, které žijí velmi krátce. Stejně jak jejich život byl krátký život Seity a Setsuko, kteří stačili prožít jen pár hezkých chvil za druhé světové války.

Náměty či témata, které se objevují v těchto dílech, jsou mimo jiné „sirotci“, „vztah k autoritám (zejména k otci)“, „zlomení národní hrdosti“ a prvky dokumentu. V každém z nich může být námět více zdůrazněn, jindy méně.



## 2 IMPLICITNÍ ZOBRAZENÍ

Tahle kapitola je věnována filmům, které bychom spíš našli akorát tak žebříčku „10 nejlepších anime všech dob“, ale asi bychom je nečekali v žebříčku „anime, které ztvárňují hrůzy 2. světové války“. Přesto si myslím, že by takový žebříček měl existovat a tyto filmy by tam určitě měly být.

Filmy jsou velmi rozdílné nejen svým výtvarným podáním, ale samotnou zápletkou. Přesto je vnímám v podobném světle. Jedná se o díla *Princezna Mononoke* „(1997, JPN: Mononoke Hime/Princess Ghost: Phantom Princess, režie: Hayao Miyazaki, scénář: Hayao Miyazaki, produkce: Studio Ghibli, 133 min.)“ (Clemens, 2007, s. 505) a *Akira* „(1988, režie: Katsuhiro Otomo, scénář: Katsuhiro Otomo, Izo Hashimoto, produkce: Akira Committee, Mash Room, Toho, Hakuhodo, TMS. 124 min.)“ (Clemens, 2007, s. 13).

### 2.1 Chybami se člověk nepoučí

Svržení atomové bomby není něco, nad čím by se dalo jen tak mávnout rukou. Lidé museli čelit spoustě následků, některé z nich jsou přítomné dodnes.

Kromě filmů s jasnou inspirací bombardováním v Hirošimě a Nagasaki se začaly kolem 80. let objevovat mangy a anime mladých tvůrců, kteří se buďto narodili ještě před atomovým bombardováním anebo ti, kteří se narodili přibližně o jednu dekádu později. I přesto, že nebyli přímými svědky této události, podepsala se na nich doba, která „rostla“ spolu s nimi.

V jejich dílech můžeme spatřit postavy, které hledají svoji identitu ve světě, který je plný změn. Příroda se kolem nich mění nebo zcela mizí, objevuje se technika, která má své výhody, ale zároveň nevýhody.

Samotné Japonsko si procházelo touto velkou změnou. I přes hrůznou historii se dokázalo vymrštit na přední příčku v technologických inovacích. Postupně však přicházelo o svou původní identitu a tradice.

Vědomí toho, co se událo v roce 1945, nedokáže udržet lidi ve střehu neustále. Lidé zapomínají na své činy a taky se setkávají s novými situacemi, ve kterých neví, jak jednat.

### 2.2 Princezna Mononoke

*Princezna Mononoke* není první film svého druhu, který Miyazaki vytvořil. Dá se považovat za „vylepšenou verzi“ jeho debutu *Naušika z Větrného údolí*. Oba tyto filmy řeší

vztah lidí k přírodě, zneužití moci a nevážení následků našich činů a taky pracuje se silnými ženskými postavami.

Příběh je následující: „Mladý princ Ashitaka porazí nadpřirozeného divočáka, který sužoval odlehlou východní oblast, ve které se nachází jeho vesnice. Ashitakovi zdivočelé a hněvem pohlcené zvíře způsobí zranění, které se nedokáže zahojit. Jelikož je původ divočáka nadpřirozený, Ashitaka získá nadlidskou sílu a přesnost v boji, ale zároveň ho jed v ráně pomalu zabíjí. Pomocí vědmy z jeho vesnice zjistí, že zvíře bylo postřeleno a neslo v sobě železnou kulku. Rozhodne se najít „viníky, kteří divočáka postřelili, a zároveň bude hledat způsob, kterým by se mohl vyléčit a zachránit. Při cestě západními lesy najde Železné město, které má na svědomí výrobu železných kulek. Tataraba, pevnost železářů, bojuje s místním vládcem a tvory lesa, kterým vévodí zdivočelá dívka San, jako malá byla opuštěna svými rodiči, ujala se jí vlčí bohyně Mora a vychovala ji jako jedno ze svých mláďat. San nenávidí lidi, veškerá její loajalita a oddanost je věnována její „rodině“ a starodávným bohům, jejichž domov, tedy lesy, je ohrožen vpády lidské populace. Eboshi, tvrdá a pragmatická vůdkyně Železného města, je pohlcena nenávistí vůči San a celému Vlčímu kmenu. Ashitaka, jako přirozený mírotvůrce, jehož přáním je, aby všichni žili v harmonii, se marně snaží ukončit jejich konflikt. Rovněž čelí faktu, že se do San zamiloval. Vzdálený, ve filmu pouze zmiňovaný císař (tvrdící, že je Synem nebes) dá rozkaz zabít Lesního boha a chce získat jeho hlavu.“ (Clemens, 2007, s. 505–506) „Eboshi je pro, protože chce převzít moc nad lesy, tak se ujme tohoto úkolu. V závěru filmu bojuje spolu se samuraji a kněžími ze dvora proti všem tvorům z lesa. Plán získat hlavu Lesního boha se jim vydaří. Tento nepromyšlený čin odstartuje destrukci celého lesa a rovněž Železného města. Destrukce je zobrazena skrz scény zhnědnutí krajiny a jejího rozpadu. Lesní duchové umírají, zatímco Lesní bůh bezmocně hledá svoji hlavu. Eboshi sice slíbila hlavu Lesního Boha představitelům klanu Yamato, kteří ji měli předat císaři, ve vrcholné scéně však San spolu s Ashitakou hlavu vrátí Lesnímu Bohovi. Film končí obnovou přírody a harmonie, krajina opět zezelená. Ashitaka je osvobozen od kletby a rozhodne se zůstat s obyvateli Železného města a bude spolu s Eboshi pracovat na jeho obnově v „lepší město“. Nedokáže ovšem přesvědčit San, ta není schopná odpustit lidem, že zabili Boha lesa. Ashitaka tvrdí, že Bůh lesa stále žije, ale marně, San neustoupí. Nakonec jde každý svou cestou s tím, že se mohou někdy navzájem navštívit.“ (Napier, 2006, s. 236)

Hayao Miyazaki je známý především filmy o komplikovaných vztazích lidí s přírodou a technikou. Miyazaki je schopný vidět krásu jak v přírodě, tak v technice, což je typický rys

v jeho filmech. Nikdy nezobrazuje věci „černobíle“. Tohle vše *Princezna Mononoke* splňuje naprosto dokonale.

Místo klasického námětu přírody, který se objevuje téměř všude v Miyazakiho tvorbě, bych chtěla vyzvednout „princip Fénixe“, který je úzce spjatý s tímto námětem. V *Princezně Mononoke* dojde k masivní destrukci, se kterou nikdo nepočítal. Přesto se povede situaci zachránit a krajina se znovu rozroste. Příroda nikdy nebyla nesmrtelná, je přirozeně sebedestruktivní.

Za velmi dobře zobrazený námět považuji střet „minulosti s budoucností“. V samotném filmu je na začátku zmíněno, že v tu dobu ještě lidé a bohové žili ve stejném světě. Jenže na konci filmu dojde ke „smrti Lesního boha“. Ten může symbolizovat „smrt historie, či minulosti a tradic“. Otevírá se nová doba, kdy se budou muset lidé obejít bez bohů. Budou mít možnost používat techniku, ovšem s tím vědomím, že se může toho opět hodně změnit. Je dobré se poučit ze svých činů a snažit se minulost neopakovat. Ovšem nikdo nemůže tohle zaručit. Tohle se dá aplikovat na svržení atomové bomby. Před tím k ničemu podobnému nikdy nedošlo, poté se ale věci drasticky změnilo. A Japonsko, stejně tak jako příroda v *Princezně Mononoke*, dostalo šanci na sobě pracovat, ovšem s tím vědomím, že se historie může opakovat.

„V Miyazakiho díle se často objevují silné a nezávislé ženské postavy, pokud jde o děti, ty se často ocitají v situaci, kdy se musejí postarat o samy o sebe. Většina dospělých postav jedná velmi „nerozumně“, jinak řečeno nezvažují následky, které mohou nastat.“ (Fuller, 2015, s. 3) Neberou ohledy na ostatní. Přesto se takovéto postavy v jeho filmech nedají považovat za antagonisty. *Princezna Mononoke* splňuje tyhle rysy více než přesně. Ať už San, Ashitaka, lesní Bohové nebo Eboshi, všichni dělají to, v co věří a považují za správné.

Tento námět přirozeně navazuje na námět sirotků, který bývá skutečně jeden z nejčastěji zmiňovaných. Jeho dětské postavy procházejí různými druhy zkoušek, kdy si budou muset poradit bez dospělých. Často musejí dospělým naopak pomáhat, protože bývají rozumnější a nezkažené. V *Princezně Mononoke* tento námět není doslova, ale přesto postavy Ashitaky a San procházejí jakousi zkouškou, jsou v podstatě na vše sami.

## 2.3 Akira

„Příběh byl převzat z první části rozsáhlé mangy (Otomo je autorem jak předlohy, tak filmu), vznikl v době, kdy nebyla manga dokončená. *Akira* je považován za spouštěč

rozmachu anime v angličtině na počátku 90. let. Nádech kultovního filmu *Blade Runner* nelze popřít (filmy vznikaly ve stejnou dobu), *Akira* však vděčí za údajnou „cyberpunkovou“ senzibilitu pohledu tehdy mladého Otoma z roku 1960, v době bouřících se studentů, motorkářských gangů a firemních intrik.“ (Clemens, 2007, s. 13)

„*Akira* byl rovněž vizuální tour-de-france obsahující experimenty v digitální a analogové animaci, která měla ohromit diváky po celém světě a uspět na zahraničním trhu, ne jen v zemi původu.“ (Clemens, 2007, s. 13) To se bezpochyby vydařilo.

„Film začíná explozí 16. července 1988 a zničením Tokia – což je stejný rok vydání samotného filmu. Tato strategie nejen přibližuje hrozbu nukleárního holocaustu divákovi do současnosti, ale zároveň analogizuje film a bombu; anime stejně jako manga, je samo o sobě novým druhem bomby. Je to nový druh psychické zbraně.“ (Lamarre, 2008, s. 135)

„Tokio bylo po 3. světové válce přestavěno, je rok 2019, město se nejen připravuje na olympijské hry, ale zároveň je otřeseno protivládním terorismem. Tetsuo, který je nejslabším a nepodceňovanějším členem motorkářského gangu, při honičce s konkurenčním gangem téměř srazí malého chlapce s obličejem starce. Při tomto incidentu se v Testuovi probudí psychické schopnosti. Tetsuo je rychle odvezen armádou. Jeho kamarád Kaneda, který ho vždy tahal z nějakých průšvihů, se pokusí Tetsua zachránit. Jenže Tetsuo si najednou dokáže poradit sám. Schopnost, která v něm velmi rychle vyvíjí, mu dává možnost použít násilí proti komukoli, kdo se mu postaví do cesty, včetně Kanedy. Tetsuo zjistí, že se stal jedním z mnoha experimentálních subjektů v tajném vládním programu replikace Akiry, lidské biologické zbraně, která vyhladila Tokio v roce 1988. Tetsuovi se povede uniknout na olympijský stadion, kde jsou uloženy ostatky Akiry. Tetsuo ale nedokáže udržet kontrolu nad svým tělem, to ho přestává poslouchat a začne se rozpínat a pohlcovat vše, co je okolo. Tetsuo způsobí návrat Akiry a zničení Tokia. Kaneda je jeden z těch, kterým se podařilo zachránit. Tetsuo byl pravděpodobně pohlčen Akirou.“ (Clemens, 2007, s. 13)

Příběh, který nám nabízí film, může působit zmatečně, i přesto se v něm dají vyčíst jisté vlivy a náměty.

V první řadě stojí za zmínění námět zneužití technologie. V tomto případě je to použití dětí či adolescentů jako lidské zbraně. *Akira* byl „projekt“, který se vymkl kontrole a zničil Tokio. Ve filmu nebylo zmíněno, jaký *Akira* byl, ale pokud se zamyslíme nad osobou Tetsua, pochopíme, že lidé nemohou být zbraněmi a pokud ano, často nezastavitelnými.

Tetsuo vyrůstal v dětském domově a celý svůj život žil s tím, že se ho pořád někdo zachraňuje. Málokdy měl možnost jednat sám za sebe. Byl utlačován těmi silnějšími. Po získání tak nebezpečných schopností měl Tetsuo pocit, že teď přišla řada na něj. Vedla ho zášť vůči všem okolo. Jednal sám za sebe, dá se říct, že se „vtělil do role dospělého“. Jenže tato role obnáší zodpovědnost. Tu Tetsuo neměl, a vlastně se dá říct, že nikdo z dospělých v *Akirovi* nebyl zodpovědný. I přes to, že věděli, co lidská zbraň může dokázat, projekt Akira nezastavili.

„S tímto jde ruku v ruce námět, který je primárním podtextem filmu, což je napětí mezi dvěma souvisejícími, ale zároveň protichůdnými koncepty „moci a kontroly“ (Tohle slovo ve filmu často zazní). Koncepty, které mají hluboký význam pro adolescenta, který se vyvíjí z dítěte v dospělého. Na začátku filmu má veškerou kontrolu represivní mužská vládní autorita, vojenské a vědecké instituce. Na konci filmu však vidíme celkové snížení autority, protože zástupci establishmentu jeden po druhém připouštějí, že nedokážou nadále držet kontrolu nad tím, co se děje. Tohle jde jasně vidět u Tetsua, kterého plánovali doslova testovat jako laboratorní myš. Zatímco moc autority klesá, u Tetsua roste. Ale ani on ji nedokáže nakonec ovládnout.“ (Napier, 2006, s. 44)

V *Akirovi* je dále velmi silný námět identity, v tomto případě identity z pohledu adolescenta. Susan Napierová ve své knize píše o tomto tématu v kapitole „Akira a Ranma ½: Monstrózní adolescent“..

„*Akira* se objevil v roce 1988, v době, kdy Japonsko dosáhlo svého poválečného vrcholu v mezinárodním vlivu a (ne)uznání, v době, kdy se mnoho národů cítilo ohroženo tím, jak vnímali Japonsko jako supervelmoc. Tetsuovu obludnost lze tedy ideově chápat jako odraz japonské, hluboko zakořeněné ambivalence v této době, částečně si užívá novou identitu, ale zároveň se jí obává. Určitým způsobem *Akira* otevírá prostor pro okrajové odlišné lidi, což ve svém konci naznačuje novou formou identity.“ (Napier, 2006, s. 40)

Nakonec nelze opomenout destrukci. Ta se ve filmu objevuje hojně, ať už se jedná o destrukci samotného Tokia, či Tetsua.

Ve filmu se mimo jiné pracuje s motivem motorky, což se stalo typickým symbolem tohoto filmu. „*Akira* je známý pro své dynamické záběry honiček na motorkách po městě.“ (Gottesman, 2016, s. 118)

„Filmový teoretik Jon Lewis popisuje motorku jako „falický symbol moci a autority“ v nepřeberném množství filmů pro teenagery, *Akira* není výjimkou, ale také je spouštěčem změn, symbolem podvrtné flexibility oproti ztuhlosti. Intenzivní, ale plynulý pohyb

motorek slouží jako kinetický kontrast s nehybnou strukturou moci a autority, představovanou obrovskými budovami.“ (Napier, 2006, s. 41)

## 2.4 Shrnutí

V této kapitole jsem psala o filmech, které patří mezi nejslavnější animované počiny vůbec. I přesto, že jsou často známy jen díky nějakého rysu, ať už *Princezna Mononoke* svou ekologickou tematikou či *Akira* pravděpodobně svou nejslavnější scénou brutální, až hororově vyhlížející transformaci Tetsua v hromadu masa spojenou s dráty připomínající plod. O těchto filmech se ale dá najít mnohem více informací, to, co jsem tu vypsala já, je jen špička ledovce.

*Princezna Mononoke* nám nabízí náměty spojené s přírodou a její destrukcí a zároveň obnovením. Zároveň nás konfrontuje s přechodem ze „staré doby do nové“. Dále nám představuje silné ženské a dětské hrdiny, ti jsou často rozumnější, než dospělí.

*Akira* obsahuje opravdu velké množství námětů, často se vzájemně prolínají. Za zmínění stojí „identita“, „zneužití moci“, „ztráta kontroly“, a „destrukce“.

Oba tyto filmy reflektují stav Japonska v době, kdy se řadilo mezi velmoci, zároveň to byl pro ně velký skok a tato role obnáší velkou zodpovědnost.

.

## ZÁVĚR

Pokusila jsem se vybrat filmy, které mi připadaly vhodné pro mé téma. Co se týče kapitoly o explicitním zobrazení, tedy jasně viditelného vlivu atomového bombardování, jsem vybrala dva pravděpodobně nejznámější filmy. Oba obsahují brutální záběry, velmi srovnatelné s reálným děním v té době. Autoři zažili válku na vlastní kůži, někteří měli zkušenost se samotným bombardováním, jiní s dalšími hrůzami, které válka nabízela. Zobrazili dětské hrdiny, kteří byli těmito událostmi silně zasaženi, děti v té době často osiřely z důvodů válečného zranění rodičů či byli pouhými civilisty, kteří byli v nesprávnou chvíli na nesprávném místě. Postavy se musely potýkat s těžkou situací, kdy převzaly veškerou zodpovědnost za sebe či své blízké. Jelikož ale děti bývají čistší, netýkají se jich „dospělé starosti“ jako je politika a podobně. Jsou často schopné jednat rozumněji, pohotověji a dokážou přemýšlet i pozitivně. Rovněž se ale stává, že děti na tuto situaci nestačí. Překážek se jim do cesty stavělo několik, přes nemoci způsobenými radiací až po hladovění.

Autoři těchto děl nám předali různé filozofické přístupy, použity byly například motivy světlušek (symbolizují pomíjivost) nebo pšenice (ta byla prezentována jako nezničitelná, je schopná vyklíčit, ať je situace jakákoliv). Dále se dá z filmů cítit silná změna pro Japonsko, přišlo o jistoty, ve které lidé věřili. Zároveň se jim otevřela nová doba, kdy měli šanci začít znovu, ale s tím vědomím, že svět už nikdy nebude stejný.

Druhá kapitola byla věnována filmům od tvůrců, kteří buďto válku zažili anebo ti, kteří se narodili přibližně o dekádu později. Obou těchto skupin se ale situace neustále dotýkala, rostli v Japonsku, které nebylo takové, jaké bylo před válkou. Bylo pořád ve vývoji. Muselo se také pořád potýkat s následky, které způsobila radiace, jako byly zdravotní komplikace či mutace.

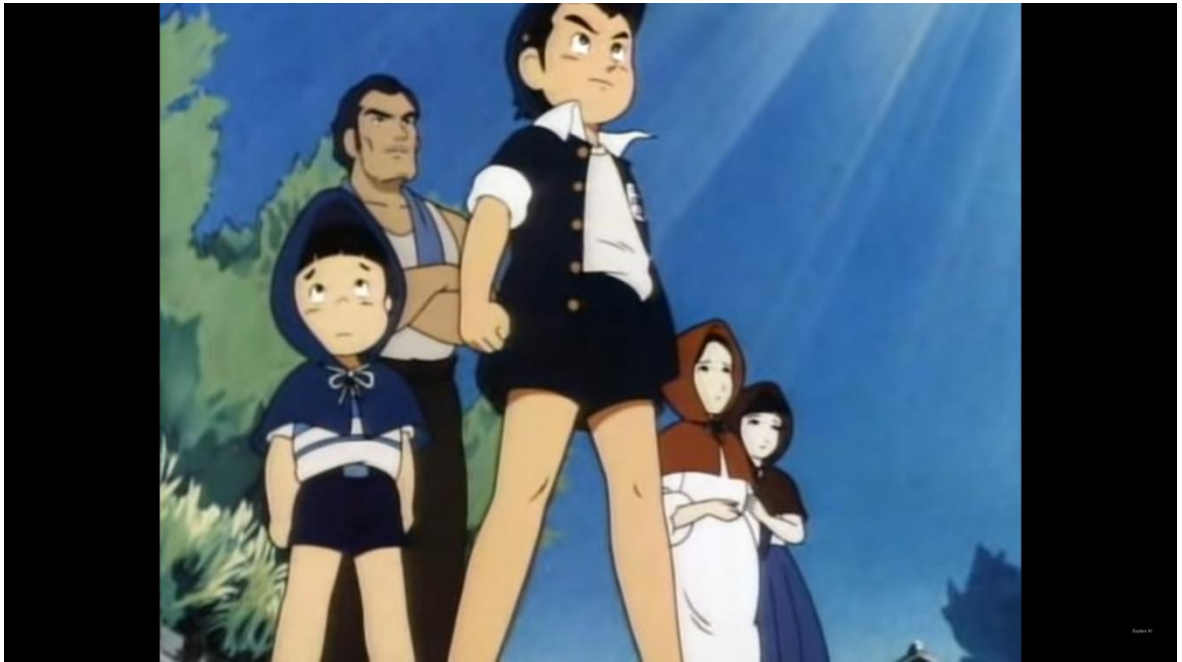
Ve filmech se objevují mladé postavy, například nezávislé a odvážné dívky či zmatení adolescenti, kteří se setkávají s hledáním identity.

V těchto dílech bývá častým námětem destrukce, buďto destrukce světa, ve kterém se postavy nacházejí nebo naopak vnitřní, se kterou musejí postavy naložit. Vše bývá v nějakém procesu a nikdo neví, co se může stát.

Povedlo se mi zjistit, že anime bylo silně ovlivněno atomovým bombardováním, pravděpodobně více, než jsem si myslela.

Nedokážu určit, jak by Japonská animace vypadala, kdyby k této události nikdy nedošlo, nedokážu ani určit, jak by vypadal tento svět. Ale co je děsivější, je to, že nikdo nedokáže určit, jak bude svět vypadat dál. I přes naši zkušenost s válkou, epidemiemi, krizemi, přírodními katastrofami a dalšími událostmi nedokáže nikdo říct, co bude schopná lidská populace udělat a přežít. Měli jsme nespočet možností se poučit alespoň z našich chyb, přesto pořád zapomínáme. Možná proto je nutné, aby vznikaly tyto filmy a nejen v japonské animaci, ale kdekoli, protože si potřebujeme tohle připomínat.





Obrázek 1. Pomocí tohoto záběru (kompozice postav, postoj Gena) vnímáme nezdolného ducha hlavní postavy.



Obrázek 2. Jsme neustále konfrontováni s blížící se katastrofou.



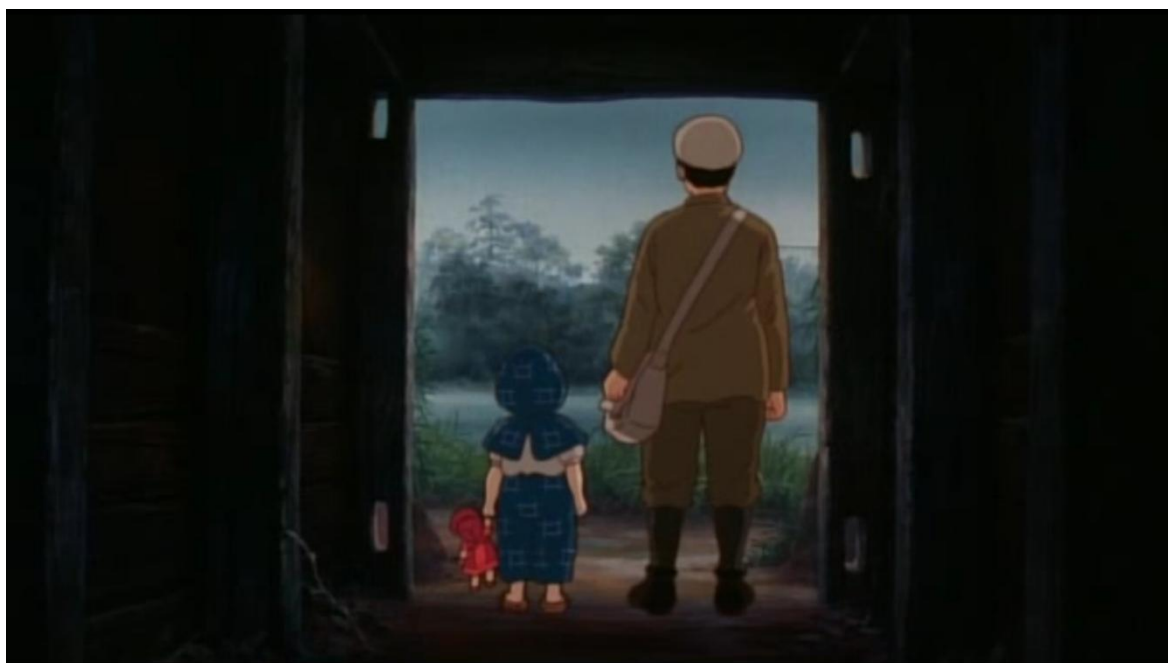
Obrázek 3. Slavná scéna zástupu obyvatel z Hiroshimy.



Obrázek. 4 Pšenice dokázala i přes všechny překážky znovu vyklíčit, naděje na dobrý život nezmizela.



Obrázek 5. První minuty Hrobu světlušek nám prozradí, v jakém duchu se film ponese. Hned zjistíme, že hlavní postava ve filmu zemře.



Obrázek 6. Seita spolu s jeho mladší sestrou Setsuke se musejí o sebe postarat bez pomoci dospělých.



Obrázek 7. Chytání světlušek – jedna z mála šťastných chvil, které si sourozenci spolu ke konci války zažijí.



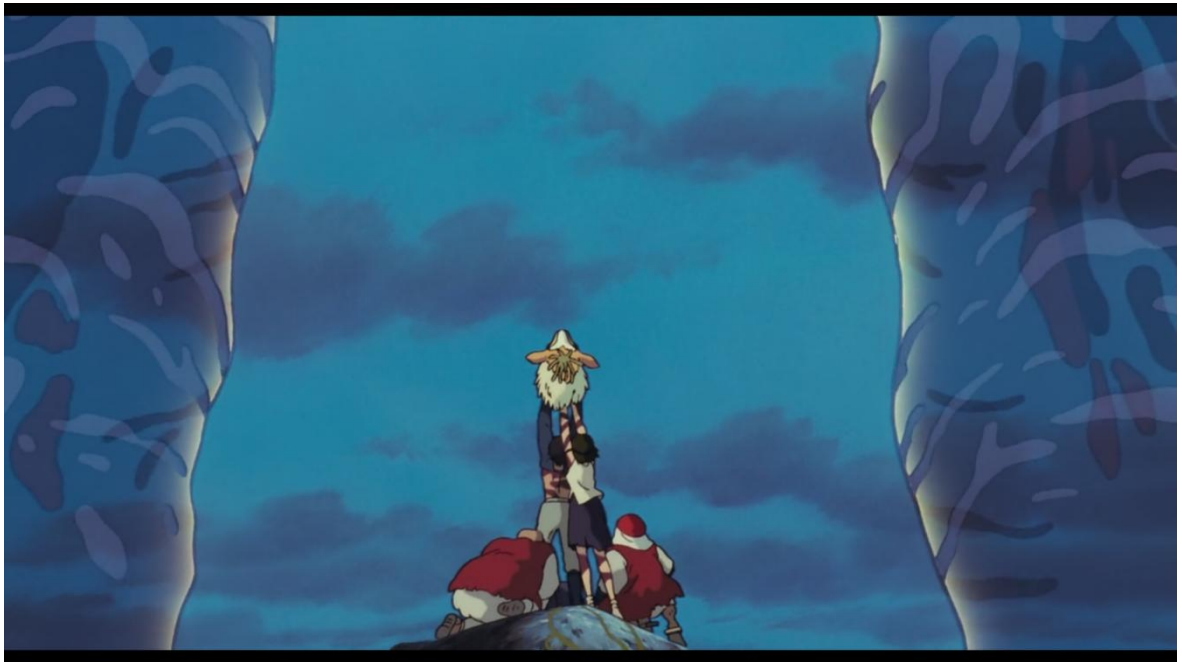
Obrázek 8. Seitovy jsou sebrány iluze o neporazitelném Japonsku a jeho otci.



Obrázek 9. Ashitaka se snaží přesvědčit San, Eboshi a obyvatelé Železného města, aby žili v míru.



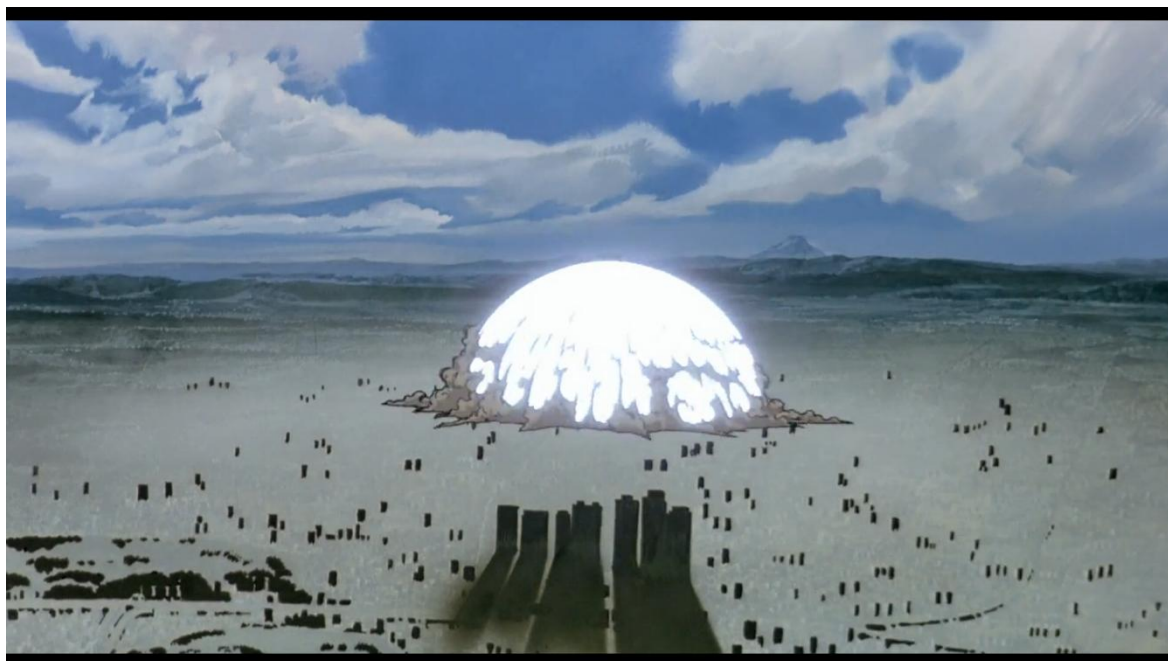
Obrázek 10. Lesní bůh zoufale hledá jeho hlavu, lesy začínají umírat.



Obrázek 11. Ashitaka spolu se San vracejí hlavu Lesnímu bohovi.



Obrázek 12. Lesní bůh zmizí, krajina se začíná znovu zelenat.



Obrázek 13. Úvodní záběr nám ukazuje zničení Tokia v roce 1988.



Obrázek 14. Tetsuo odmítá Kanedovu pomoc, je posedlý svými schopnostmi.



Obrázek 15. Tetsuo začíná ztrácet kontrolu nad svými schopnostmi. Odmítá spolupracovat s vládou, nechce být nikým ovládán.



Obrázek 16. Tokio je po návratu Akiry opět zničené, Tetsuo je Akirou pohlcen.



## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

# 1 PREPRODUKCE

Námět k bakalářskému filmu jsem vymýšlela už o prázdninách roku 2020. Měla jsem asi 5 námětů, které vycházely z mých školních prací a z mých náhodných kreseb, které sloužily k rozkreslení. Tohle je pravděpodobně můj nejčastější způsob tvorby, recyklace mých starších kousků. Mám pokaždé pocit, že jsem možná něco „nadějného“ přehlédla. Až poté se věnuji těm nejnovějším myšlenkám. Ty buď použiji, nebo si je opět nechám na jindy. Takzvaně uležet.

Nakonec jsem ale ani jeden z těchto prázdninových nápadů nepoužila. Velmi mě lákalo si jeden z nich vybrat, ale ještě jsem se necítila na to je vypracovat. Bylo to ze dvou důvodů. Jeden byl osobní, a to, že jsem jim chtěla věnovat více času, než bych jim byla schopná dát jako bakalářskému filmu. Cítila jsem, že bych si je chtěla ještě víc „vymazlit“, což mi přišlo vhodné pro magisterský projekt. A druhý důvod byl velmi prostý. Covid 19.

Jeden z nich mi ale nedal spát. Byl to námět na krátký film či epizodu seriálu o postavách z oblohy. Projektu jsem dala název *Sky Crew*. Hlavní postavou je Slunce, které tráví svůj čas se svým psím Mrakem. Vedlejšími postavami je Měsíc a jeho kamarád Hvězda. Vzhled těchto postav byl inspirován výtvarným stylem populárních postav z Jižní Koreje. Tato estetika je mi velmi blízká. Použití nějakého roztomilého panáčka v reklamách, v módním odvětví, ve veřejné dopravě, obalového designu všemožných produktů mě velmi lákala, proto jsem se snažila navrhnout své postavy tak, aby se mohly objevit v těchto sférách. Určitě by to byla hromada práce, které bych musela věnovat řadu let.

Důvod, proč mi tento námět nedal spát, byl kvůli postavě Hvězdy. Uvědomila jsem si, že pěticipá hvězda má vše, co potřebuje, cípy vyjdou tak akorát na dvě ruce, dvě nohy a hlavu. Pak jsem jen přidala úsměv a byla na světě. Její charakter byl energický, možná trochu otravný, ale je pořád nadšená, a nebojí se nových výzev. Prostě můj protiklad, až na tu otravnost.

Jenže jsem se rozhodla *Sky Crew* nevěnovat. Což mě poměrně mrzelo, protože jsem si postavičky stačila oblíbit, a nedokázala jsem se rozloučit s Hvězdou. Byla to náročná fáze, protože jsem musela přejít na tvorbu zcela nového námětu. Při rozkreslování jsem si nemohla odpustit nenakreslit nesčetněkrát tvar hvězdy, která se s přibývajícím množstvím začala deformovat. Začala mi připomínat něco jiného. Něco, co mě nikdy předtím nenapadlo. Přidala jsem čmáranici další dva cípy a začal vznikat tvar jehličnatého stromu, který jsem kreslívала na základní škole. Najednou jsem to viděla naprosto jasně. Vznikla mi postava stromku, který mi okamžitě evokoval Vánoce. Nakreslila jsem ho tedy

s vánočními ozdobami a vznikla zajímavá postava. Stromek mi připadal jako někdo, kdo má co vyprávět, protože má plno zážitků s lidmi kolem něj. Buď by si to mohl užívat, nebo nenávidět. Více mě lákala druhá varianta, zkrátka si trochu rýpnout do vánoční tradice. Dlouho jsem nepřemýšlela a začala tedy vymýšlet nějaké zápletky, ve kterých by se mohl stromek octnout.

Nejprve jsem si zkusila tu situaci, kdy je stromek rád, že může být stromkem vánočním a má „svou rodinu“ rád a nedá na ni dopustit. Také by ji chránil, což by bylo ukázáno ve scéně, kdy se pozdě v noci vloupe do domu lupič. Líbila se mi představa, že Vám plány překazí v podstatě rostlina, která má nehybně stát na místě. Ale tento nápad mě poměrně rychle omrzl.

Tím, že jsem začala vymýšlet nové zápletky, přibývaly i nové nápady na postavy, které by se ve filmu objevily. To se týkalo rodiny stromku, mazlíčků a podobně. Například vznikly postavy dvě sněhuláků. Ty mi přišly v něčem moc sympatické. Už jsem si jednou zkusila animaci se sněhulákem v druhém ročníku. Asi tak jako u hvězdy a jejího jednoduchého, přesto zcela funkčního tvaru, tak u sněhuláka je to podobně. Stačí dát do kupy tři koule a postava je na světě. Zkrátka jsem si byla jistá, že postavy sněhuláků budu chtít použít nehledě na zápletku. A taky jsem chtěla použít více než jednoho, protože mě baví věci násobit. Tohle mě napadlo i u stromku. A tak se mi v hlavě začala rodit zápletky podobná mé finální verzi.

Byla jsem rozhodnutá, že budu chtít ve filmu tři stromky, místo jednoho. V původní verzi vypadaly úplně stejně, jen byl každý v jiném odstínu zelené. Jenže tato varianta nebyla přijata kladně, bylo mi doporučeno vyzkoušet navrhnout tři stromky, kdy bude každý jedinečný nejen charakterem, ale i vzhledem. Po pár pokusech jsem nakonec přišla se svou finální verzí této skupinky. Hlavní stromek, který se octne „v kůži“ vánoční, zůstal stejný. Připadal mi vhodný do role vánočního stromku, protože je akorát tak sytě zelený a vysoký, že by se na něj zkrátka hodil. Zbylí dva jsou poměrně kontrastní. Navrhla jsem velký, dá se říct obézní stromek. Aby působil o něco roztomileji a zajímavěji, nakreslila jsem mu šišku na vrch hlavy. Šiška mi trochu evokovala culík, anebo bambuli od čepice. Zelenou jsem u něj zvolila mírně do modra. A poslední stromek je naopak drobný, ve světle zelené barvě. Abych ho udělala zase jinak jedinečným, rozhodla jsem se, že bude představovat děvče. Tělíčko je tedy upravené tak, aby evokovalo šaty, a u ostatních stromků kalhoty. A jelikož mi každý z těchto stromků nějak evokoval existující druh jehličnatého stromu, dostaly „jména“. Hlavní stromek je Smrk, obézní Modřín a stromek holčička Jedle.

Předělánkou si prošla i lidská rodina. Původně to byla poměrně nevýrazná skupinka v barevných lyžařských kombinézách. A tak jsem to zkusila víc přehnat. Postava otce má takový ten na první pohled macho sestřih vlasů i vousů a neustále si udržuje ztuhlý úsměv. Matka je namalovaná tak, že evokuje klauna. Má oproti ostatním zcela bílou pleť, které kontrastují sytě růžové rty a oranžové vlasy s ofinou a culíkem, rovněž ji vévodí neustále usměvavá tvář. A syn je taková miniatura otce, samozřejmě bez vousů, ale bez čeho nedá ránu, tak to jsou lyžařské brýle, které si nesundá po celou dobu filmu. Taky se pořád usmívá, ale v puse má jen dva zuby. Všichni jsou oblečeni do lyžařské kombinézy v syté barvě, otec v červené, matka v modré a syn ve žluté. Jejich úsměvy ve mně vyvolávají nepříjemný pocit, nevím, co se jim odehrává v hlavě. Vypadají sice neustále nadšeně, ale zároveň mírně vyšinutě.

Další postavou je vánoční věnec. Ten se od původního návrhu liší tím, že je z něj dědeček, který je popletený a úplně nejraději spí, vlastně nemůže ani nic jiného dělat, když je pověšený na dveřích.

A poslední, ale velmi podstatnou postavou je hvězda. Přesně ta, díky které tento nápad vznikl. Uvědomila jsem si, že nemusím tuto postavu „zahodit“. Naopak skvěle zapadala do vánočního prostředí. Je z ní ozdoba, která je ta nejdůležitější. A hvězda je ta, která Vánoce naprosto miluje. Těší ji, když může někomu udělat radost a celý rok se vždy těší na ten okamžik, až spatří šťastné tváře. Jenže tentokrát si uvědomí, že ne vše je tak růžové, jak se zdá.

## 2 PRODUKCE

Nevypracovala jsem si žádný plán výroby, tvořila jsem poměrně nahodile podle toho, na kterou scénu jsem měla zrovna náladu a čas. Jako první jsem si zkusila záběr, kde se hlavní stromek prudce otočí ke kameře. Tím jsem si v podstatě vyzkoušela otočku postavy, abych zjistila, jak s ní pracovat v prostoru. Jelikož je můj výtvarný styl přizpůsobený 2D animaci, byl poměrně oříšek dát stromkům nějakou formu. Proto s otočkami a podobnými pohyby, kdy se postava ukáže ve více než v jednom úhlu, pracuji jen tehdy, kdy se postava pohybuje rychle, tedy je těžší si všimnout nevhledných a samostatně nefunkčních mezifází. Tohle je určitě neskutečná výhoda animace oproti ilustracím.

Po celou dobu studia jsem animovala na 12,5 snímku za vteřinu, *Three Trees* nebyl výjimkou. Používám tři snímky, které dávám se smyčky, pokud postava provádí nějakou akci, kreslím nové snímky, a jakmile se zase dostane do klidné fáze, znovu přejdu na smyčku tří snímků. Tohle opakování vytváří jemné vrtění linky, což podle mě působí příjemně na oko. Zkoušela jsem i opakování dvou snímků, tam už to vrtění bylo velmi výrazné, což by se mohlo časem velmi snadno zahladit, a efekt by už nebyl více viditelný. Takže tři jsou tak akorát na jemnější animaci. Tloušťku linky jsem měnila podle vzdálenosti animovaného objektu ke kameře. Pohybovala jsem se cca od tloušťky 2,5 do tloušťky 7,5. Štětec používám základní, bez přítlaků a podobných vlastností, to kvůli následnému vybarvování kbelíkem.

Spolu se samotnou animací jsem si vždy nakreslila prostředí a rovnou ho vybarvila, pokud jsem si byla jistá, že se nebude nějak měnit. Ale zdálo se mi to takové plané, proto jsem přidala nějaké „struktury“ na zdi domu, dveře, na sních a vlastně kamkoli, kde se mi to zdálo ideální. Velice jsem spokojená se strukturou sněhu, kde jsem pouze přidala tečky v modré a bílé barvě v různém průměru, sních pak působil jako třpytivý nebo jako mentolová žvýkačka od Orbit. Zkrátka na mě působil chladně, ale zároveň svěže. Tímto způsobem jsem si určila, v jakém kreslícím a vybarvovacím stylu se budu držet. Jak už jsem zmínila, vybarvování jsem zvyklá provádět hned po dokončení záběru, jinak bych měla pocit, že je nedokončený. Díky barvy je pohyb výraznější. Co je ovšem trochu riskantní, je to, že barvu nanáším přímo do vrstvy s linkou, po uložení jsou tedy změny nevratné. Proto jsem si vrstvy s linkou vždy duplikovala, pro jistotu, kdybych musela něco předělat. Naštěstí se mi to moc nestává.

Ráda bych zmínila záběr, který byl pro mě něčím novým. Vyzkoušela jsem neobvyklý způsob rámování. „Animovaný film umožňuje upustit uzdu fantazii. Podobně jako třeba u

filmů Windy Tilby, která experimentuje s vnitrozáběrovým prostorem ve svých dílech“ (Gregor, 2011, s. 29), jsem i já zkusila v mém případě použít vánoční baňky jako rám. Vidíme pouze odraz postavy stromku, který se snaží utéct před lidmi. Rovněž jsem každou baňku vybarvila jinou barvou, což dodává scéně zvláštní atmosféru. Tento záběr považuji za nejlepší ve filmu, jsem s výsledkem velmi spokojená.

### 3 POSTPRODUKCE

Na postprodukcii se začalo pracovat již v době produkce. Co se týče střihu, ujala jsem se ho já. Střih mě vždycky bavil, takže jsem nechtěla přijít o tuhle mou malou radost. I přesto jsem zkusila požádat jednu studentku střihu z naší univerzity o pomoc. Ta souhlasila. Jenže tou dobou jsem už měla střih dávno vypracovaný a nehodlala jsem nic měnit, i přes jisté výhrady. A jelikož už nebylo co ke střihu dodat, nakonec ke spolupráci nedošlo.

Důležitou roli v tomto filmu hraje zvuk. A to především hudební složka. S tou to bylo trochu komplikovanější. Věděla jsem, že budu chtít použít nějakou skladbu z vážné hudby, nejen proto, že se s ní snáze pracuje, co se týče autorských práv, ale velmi si ji ve filmu užívám. Jenže jsem narazila na komplikaci, a tou byl obrovský výběr. Dlouho mi trvalo najít skladbu, která by byla ta pravá. Nejprve jsem se rozhodla pro *Waltz Of The Flowers* od Tchaikovského. Skladbu jsem chtěla použít tak, aby začala hrát při zdobení stromku. Lidé by byli veselí, že jim před očima vzniká „něco krásného“, kdežto na stromku jasně vidíme, že si prochází peklem. Velice se mi líbila kombinace této pozitivně laděné skladby s něčím silně dramatickým. Inspiroval mě *Mechanický pomeranč* režirovaný Stanleyem Kubrickem. Tento příběh pracuje s vážnou hudbou tak, že je hlavní postava poháněná Beethovenovou hudbou, především *9. Symfonií* k páchání násilí. Co se mi dále na skladbě líbilo, byla volba nástrojů, které v ní zazní. Volba harfy, lesního rohu, klarinetu a fagotu ve mně vyvolávala scény z lesa, kdy si bohatí páni vyjeli na lov. Tento pocit šel ruku v ruce s obsahem mého filmu. A v neposlední řadě byla skladba vhodná už jen svým názvem, tedy *Waltz Of The Flowers*, česky „valčík květin“.

Jenže pořád mi to nestačilo a dále jsem hledala skladbu, u které bych si byla jistá, že jsem zvolila tu nejlepší variantu. Zkoušela jsem tedy hledat podle žánru svého filmu a hledat vánočně laděná díla. Samozřejmě se mi nabízelo použít nějakou vánoční píseň, jako je třeba *Silent Night* nebo *Jingle Bells*, to mi ovšem znělo dost hloupě, film by podle mě vyzníval dětinsky.

Byla jsem už trochu zoufalá, že jsem nic nenacházela. Moje požadavky byly trochu náročné. Nezbyvalo mi nic jiného, než se zkusit inspirovat nějakými filmy, kde byla podle mě dobře použita hudba. A pak jsem si vzpomněla na svého oblíbeného režiséra Parka Chan-Wooka, který velmi dobře používá vážnou hudbu ve svých filmech. Obzvláště ve snímku *Oldboy* je znamenitě použita část *Zimy z Čtvrtého ročního období* od Vivaldiho. Je to scéna, kdy hlavní postava mučila jednoho muže tím způsobem, že ho přivázala ke křeslu

a vytrhávala mu postupně všechny zuby kladivem. „Park Chan Wook chtěl zámerně pro tuto scénu první část *Zimy* z Čtvera ročního období. Tohle jasně definuje jeho metodu použití vážné hudby, která podtrhuje velmi zvrácené a drsné akce.“ (Medina, 2014, s. 19) Tato scéna mě silně inspirovala při animování mé „mučící scény“, stromek je rovněž svázan a jsou do něj zapichovány háčky od baněk. Stejně tak, jak ve filmu *Oldboy* není trhání zubů přímo ukázáno, tak i *Three Trees* není žádný záběr na zapichování ozdob do stromku. „Jak je zmíněno v samotném filmu, představitost je mnohem horší než skutečnost.“ (Medina, 2014, s. 19) Rovněž mě velmi lákalo použít přesně tutéž samou skladbu, ale zároveň mi to přišlo až moc. Nechtěla jsem úplně kopírovat tento film. Zkoušela jsem tedy hledat nějaké variace s touto skladbou a našla jsem něco, co bylo snad vytvořeno přesně pro můj film. Byla to variace *Zimy* zkombinována s *Jingle Bells*, nahrána českým orchestrem. A byla rovněž dostupná v hudební bance. Asi nemusím vysvětlovat, jak nadšená jsem byla. Moje složité požadavky na použití vážné hudby k vytvoření ironie s kombinací obrazu, dále aby byla ve vánočním duchu a s dostupnými autorskými právy byly „vyslyšeny“. Možná mě bylo špiónům z Googlu líto, a tak se nade mnou slitovali.

Nahrání dabingu se ujali mí kolegové z ateliéru, postavy se rozdělily podle toho, kdo se na co cítil, nebo mi připadal, že se bude hodit na dotýčný charakter. S výslednými nahrávkami jsem byla velmi spokojená. Tyto materiály jsem dále předala svým zvukařům, což jsou dva studenti z naší univerzity, na ně jsem narazila skrz vedoucí mé práce Elišku Chytkovou, která sdílela jejich nabídku na ozvučení animovaného filmu. Nejprve jsem si chtěla vše ozvučit sama, byla jsem takhle zvyklá pracovat. Vždy jsem si vystačila s internetovými servery, ze kterých jsem stáhla zvuky, které jsem potřebovala a z nich vytvořit zvukovou stopu za jeden či dva dny a byla jsem poměrně spokojená s výsledkem. Možná to byl důvod, proč jsem byla nejprve nesvá přijmout nabídku ozvučení, měla jsem obavy, že to nebude podle mých, někdy těžko vysvětlitelných představ. Nakonec jsem ale povolila a nabídku přijala, protože mě tlačil čas. A musím uznat, že jsem velmi ráda a vděčná, že se toho ujal někdo, kdo této oblasti rozumí přece jenom víc, než já a že je tomu schopný věnovat dostatek času. Nedokončený, ale snad dostatečně načasovaný film jsem předala zvukařům 13. května, což bylo cca 20 dní před finální odevzdávkou hotového projektu. V těchto dnech jsem pracovala na psaní této práce a zároveň na animaci nedokončených záběrů. A jelikož musím tuto práci odevzdat ještě před dokončením filmu, nedokážu tvrdit, že jsem to dokázala a že jsem zcela spokojená s výsledkem. Ale nezbyvá, než doufat.



## ZÁVĚR

Práce na *Three Tress* mi dala nové zkušenosti a postřehy na mou tvorbu. Opět jsem si mohla vyzkoušet animaci více než jedné postavy naráz, což považuji za velmi náročné. Zápasila jsem s tím hodně dlouho a určitě ještě nejsem na konci této bitvy. Dále jsem si mohla vyzkoušet svůj první a na sto procent poslední vánočně laděný film. Zjistila jsem, že se tohle téma rychle omrzí a někdy mě doslova odpuzovalo pokračovat v animaci. Postavy stromků samy o sobě mě pořád bavily a určitě je považuji za jedny z mých nejlepších postav, které jsem kdy vymyslela, pak tu ale byla lidská rodinka. Ta měla působit otravně a trochu děsivě, časem se mi ale tak zprotivila, že jsem byla ráda za každý záběr bez její přítomnosti. Dá se ale vlastně říct, že postavy splnily pro mě účel.

Design charakterů byl i přes částečné znechucení některými postavami mou nejoblíbenější částí tvorby. Proto bych se ráda pokusila věnovat této činnosti nadále. Rovněž chci pracovat na svém rukopisu, který mám svým způsobem ráda, ale cítím, že ještě nejsem úplně spokojená.

Co jsem si dále velmi užila, je způsob, jakým jsem nakreslila sních. Stejně tak jako v mém filmu z druhého ročníku *Alt 3* jsem měla atypicky vytvořené nebe, tak i u *Three Trees* jsem si vytvořila něco, co by mě esteticky velmi těšilo. Přesto všechno cítím, že mám ještě na čem pracovat, co se týče navrhování prostředí, doufám, že budu mít možnost předvést to nejlepší v mých budoucích projektech.

Taky jsem ráda, že jsem přistoupila na spolupráci, co se týče zvuku. Nelituji a určitě bych nebyla proti novým spolupracím.

Byla bych ráda, aby diváci vnímali můj film pozitivně a aby je to třeba inspirovalo k nezakoupení živých vánočních stromků. Nejen proto, že by ušetřili peníze a přírodu, ale taky by nemuseli riskovat, že jim exploduje obývací. Jistě chápete.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. CLEMENTS, Jonathan. *Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Revised and Expanded Edition. Velká Británie: Titan Books, 2007. ISBN 1845765001.
2. FULLER, Frank. *The deep influence of the A-bomb on anime and manga* [online]. USA, 2015 [cit. 2021-5-19]. Dostupné z: <https://theconversation.com/global>. Článek. Villanova University.
3. GOTTESMAN, Zach. *Akira as a cyberpunk critique of futurist modernity*. *Journal of Japanese and Korean Cinema* [online]. 2016, 06 Oct 2016, 2016(8), 104–126 [cit. 2021-5-20]. Dostupné z: doi:10.1080/17564905.2016.1221586
4. GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. 2011. Zlín, 2011 [cit. 2021-5-21].
5. HACHIYA, Michihiko. *Hiroshima Diary*. 5. USA: Avon Publications, 1955. ISBN 9780807845479.
6. LAMARRE, Thomas. *Born of Trauma: Akira and Capitalist Mode of Destruction* [online]. Kanada, 2008 [cit. 2021-5-19]. Dostupné z [https://www.researchgate.net/publication/239860631\\_Born\\_of\\_Trauma\\_Akira\\_and\\_Capitalist\\_Modes\\_of\\_Destruction](https://www.researchgate.net/publication/239860631_Born_of_Trauma_Akira_and_Capitalist_Modes_of_Destruction). Teze. McGill University
7. MEDINA, Avi. *Music of Chan Wook Park's Oldboy: The art of scoring against the drama* [online]. Španělsko, 2014 [cit. 2021-5-19]. Dostupné z <https://archives.berklee.edu/music-chan-wook-park%E2%80%99s-oldboy-art-scoring-against-drama/6113/datastream/OBJ/view>. Teze. Berklee College of Music.
8. NAPIER, Susan. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Revised and Updated: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. 2. dopl. vyd. United States of America: Palgrave USA, 2006. ISBN 9781403970510.

Obrázky v teoretické části jsou snímky z filmů.

