

FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY KARLOVY V PRAZE

ÚSTAV DÁLNÉHO VÝCHODU

OBOR JAPONSKÁ STUDIA

SVÉBYTNOST JAPONSKÉHO KOMIKSU

The Peculiarities of Japanese Comics

Magisterská diplomová práce

Vypracovala: Anna Křivánková

Vedoucí práce: Doc. Zdenka Švarcová, Dr.

2007

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

Anna Křivánková
Anna Křivánková

OBSAH

ÚVOD.....	1
I. TEORIE.....	5
i. co je to komiks?.....	5
ii. manga nebo komiks?	7
II. TRADICE VIZUÁLNÍHO NARATIVU.....	10
III. VLIV ZÁPADNÍ KULTURY NA VÝVOJ JAPONSKÉHO KOMIKSU.....	15
i. struktura.....	15
ii. vývoj komiksového narativu.....	18
iii. vzhled komiksových postav.....	22
IV. SVĚBYTNOST JAPONSKÉHO KOMIKSU.....	28
i. co je to manga?	28
ii. zachycení nálady okamžiku.....	30
iii. využití symboliky.....	32
iv. užití malebných a zvukomalebných výrazů.....	40
V. VLIV JAPONSKÉHO KOMIKSU NA NEJAPONSKÝ KOMIKS.....	47
i. vliv japonského komiksu na komiks asijských zemí.....	47
ii. vliv japonského komiksu na komiks americký a evropský	54
VI. VLIV JAPONSKÉHO KOMIKSU NA SOUČASNOU JAPONSKOU KULTURU.....	57
i. filmová a seriálová tvorba.....	58
ii. literární tvorba.....	62
ZÁVĚR	70
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	72
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA.....	76

ÚVOD

Přestože japonský komiks - známý též jako *manga* 漫画 - je ve světě uznávaným fenoménem, v naší zemi nejenže dosud nepronikl do širšího povědomí veřejnosti, ale velmi málo pozornosti se mu dostává i na akademické úrovni.

Možnou příčinou tohoto poněkud vyhraněného přístupu je určitá nelibost, či téměř nevraživost, s jakou česká akademická obec pohlíží na komiks jako takový. V čem tkví kořeny této podivuhodné netolerance se můžeme dohadovat, svou roli zde však jistě sehrála politická situace v období 1948-1989, kdy se na komiks pohlíželo s nevolí jakožto na „náhražku skutečné literatury a buržoazní brak“¹, a byl tak odsouzen k přežívání v časopisech pro děti a mládež, kde byl rovněž občas využíván k ideologicko-výchovným účelům.

Pravdou nicméně zůstává, že ve světě byl takovýto přístup již do značné míry překonán. Na komiks dávno přestalo být pohlíženo jako na pokleslou infantilní záležitost a stal se, domnívám se právem, předmětem seriózního vědeckého zkoumání.

V naší zemi se komiks dočkal většího zájmu odborné veřejnosti až v posledních dvou letech, kdy vyšly dvě publikace, pojednávající o teorii a historii komiksu: překlad knihy *Stavba komiksu*² od Thierry Groensteena a *Comics: Stručné dějiny*³, první skutečně česká kniha pojednávající o historii komiksu. Bohužel, ani jedna z těchto dvou publikací neznamenal příliš velký přínos. V prvním případě se stal kamenem úrazu nekvalitní překlad, jenž už tak poměrně těžce stravitelný text, kladoucí velké požadavky na pozornost čtenáře, proměnil místy v dílo skutečně nesrozumitelné.

Pokud jde o Krumlovy *Stručné dějiny*, jejichž obálku navíc zdobí věta „*Koupí této knihy přispějete k rozšíření comicsové*

¹Mocná, Peterka a kol.: *Encyklopedie literárních žánrů* (Paseka, Praha-Litomyšl, 2004, str. 322)

²Thierry Groensten: *Systeme de la bande dessinée* (č. nakl. Host, Brno, 2005)

³Kruml, Milan: *Comics: Stručné dějiny* (Comics Centrum, Praha, 2007)

gramotnosti a kultury v naší zemi.“, nezbyvá než dodat, že pokud se bude český čtenář snažit dosíci *comicsové gramotnosti* (sic) pomocí tohoto veledíla, nedostane se nikdy za první stránky slabikáře. Uvážíme-li skutečnost, že kniha vznikala „dlouhých sedm let“, dopadla naprosto otřesně – autor zřejmě nepovažoval za vhodné ověřovat si své nepočtené zdroje, pročež se celé dílo hemží omyly, počínaje chybami v tak základních údajích jako jsou jména a data, a faktickými nesmysly konče. Obzvláště kapitola věnovaná výlučně japonskému komiksu (*Manga táhnou světem*, str. 257–270) vzbuzuje neodbytný dojem, že vznikla přes noc, navíc ještě za vydatné pomoci vyhledavače Google a nekvalitního internetového slovníku.⁴ Sečteno a podtrženo – komiksu českému i japonskému byla opět prokázána medvědí služba.

Nicméně, nezájem odborné veřejnosti a obecné komiksové stigma samozřejmě není jediným důvodem negativního přístupu k japonskému komiksu. Může jít i o skutečnost, že japonský komiks jakožto takový (nikoliv jako komiks obecně) je obětí mnoha předsudků. Ve většině zemí, včetně té naší, si totiž získalo nemalou a především značně vyhraněnou „čtenářskou“ obec jedno jeho odvětví, totiž pornografický komiks (*hentai manga* 変態漫画). Tento fakt dal potom vznik nepravdivému leč překvapivě rozšířenému tvrzení, že se japonský komiks zabývá pouze či převážně takovouto tematikou. Další škody odvedlo i uvedení několika málo *anime*⁵ アニメ na české obrazovky (za všechny jmenujme serií *Pokemon*). Tyto animované seriály – ačkoliv v porovnání

⁴ Pomineme-li zcela zmatenou transkripci japonských jmen a termínů (Šintakarajima, Jiro Taniguči, šojo manga), můžeme zde nalézt ještě značné množství vyložené chybných názvů (Jungle Tatei, Šintakajima, Natsuo Sekigawa), zcela nesmyslných tvrzení (např. „Zatímco na Západě popularitu comicsu určují především témata a styl, v Japonsku jsou pro čtenáře podstatní tvůrci – mangaka, protože oni jsou převodníky mezi pocity, oblibami a problémy jednotlivých čtenářských skupin.“, str. 260) a faktických chyb (špatná data – např. u titulu *Nindža Bugejčó* či tvrzení, že Akira... (je) *nejdelším příběhem v dějinách comicsu*). Pokud někdo dokáže toto všechno zkazit a nakonec ještě prohlásit, že Tezuka Osamu byl „Bůh mangas“, měl by podle mého názoru dostat od psaní o japonském komiksu doživotní distanc.

⁵ Úspěšný komiks bývá obvykle převeden do animované seriálové podoby – zkráceně *anime* (existují samozřejmě i seriálové *anime* stvořené bez komiksové předlohy, ale nejde o běžnou praxi). Je však důležité upozornit na skutečnost, že slovem *anime* v japonštině nerozumíme pouze animovaný seriál, ale jakýkoliv animovaný film.

s jinými nedosahují nijak zvlášť nízké úrovně - jsou určeny především dětským divákům. Díky nedostatku srovnání však vyvolávají mylný dojem, že veškerá anime - a samozřejmě s ní spojený komiks - je automaticky záležitostí prvního stupně základní školy.

Podobná tvrzení však nemohou být dále od pravdy. Japonský komiks je různorodý a sofistikovaný, navíc sám o sobě v mnoha směrech ojedinělý, a to jak svým výtvarným zpracováním a narativem, tak i ve světě zcela výjimečnou bohatostí žánrů. V žádné jiné zemi nenalezneme v řadách komiksových čtenářů (i autorů) tak různorodé zastoupení všech vrstev obyvatelstva, nikde jinde než v Japonsku nečtě komiks tolik dospělých či tak velké množství dívek. Již tato obrovská čtenářská obec musí nutně vyprávět o jeho výjimečnosti.

Cílem této práce není sledovat chronologický vývoj japonského komiksu, ale spíše čtenáře v krátkosti seznámit s jeho kořeny v tradičním umění, především však s cizími vlivy, jež na jeho vývoj působily. V neposlední řadě se chce pokusit postihnout určité prvky, jež bývají označovány jako typické pro japonský komiks a alespoň částečně analyzovat jejich možnou příčinu ve vztahu k japonskému jazyku či japonské umělecké tradici. Nakonec se ve stručnosti zmiňuje i o vlivu japonského komiksu na asijský komiks, ale i na americký a evropský (zvláště na francouzsko-japonské hnutí *Nouvelle manga*) a rovněž se pokouší krátce zhodnotit, do jaké míry komiks v Japonsku ovlivňuje současnou literární a filmovou tvorbu.

Vzhledem ke skutečnosti, že v ČR dosud nebyl publikován téměř žádný japonský komiks⁶, jsou všechny české překlady názvů uvedených děl mé vlastní. V některých případech (např. u *Maison Ikkoku*, *Sailor Moon* či *Death Note* nebo u *Sin City* Franka Millera) byl původní název vzhledem k tradici ponechán v původním znění.

⁶ Výjimkou bude zřejmě jen *Gon*, (Calibre Publishing, Praha, 2000), poněkud atypický japonský němý komiks, zobrazující příhody sadistického dinosaura Gona. Autorem je Masaši Tanaka (*1962). (www.lambiek.net/artists/t/tanaka_masashi.html, 15 Apr 2006 14:37:56 GMT)

Úplným závěrem bych ráda poděkovala Doc. Zdence Švarcové a Mgr. Martinu Tiralovi za cenné rady a připomínky k obsahu práce.

Můj velký dík si zaslouží rovněž pánové Sekikawa Nacuo a Nacume Fusanosuke, za obrovské množství cenných odborných publikací i komiksů, které mi laskavě věnovali a umožnili tak této práci vzniknout.

I. TEORIE

i. Co je to komiks?

Chceme-li se zabývat japonským komiksem, zejména pak hledáním jeho kořenů, je třeba si napřed ujasnit, co rozumíme pod termínem komiks. Přestože tato otázka se může zdát na první pohled jednoduchá, odpověď na ni se zdaleka nehledá tak snadno.

Thierry Groensteen⁷ ve své knize *Système de la bande dessinée*⁸ uvádí většinu významných definicí slova komiks, stanovených během posledních padesáti let různými světovými odborníky.

Jde především o teorie Davida Kunzleho⁹ a Billa Blackbearda¹⁰. Oba stanovili své vlastní podmínky, podle nichž lze komiks definovat, přičemž Kunzle kladl důkaz na nutnost prvoplánového záměru reprodukování a masového šíření celého díla, zatímco Blackbeard stanovil jako jednu z hlavních podmínek „stálou přítomnost jedné identifikovatelné postavy v toku vinět“¹¹.

Dalším badatelem a teoretikem na poli komiksu, jehož Groensteenova kniha přímo nezmiňuje, je Scott McCloud¹² – autor průlomového díla *Understanding Comics: The Invisible Art*¹³. McCloud přichází s vlastní, velmi širokou definicí, pro jejíž

⁷ **Thierry Groensteen** (nar.1957) – jeden z největších světových odborníků na teorii komiksu, ředitel muzea komiksové tvorby. Je rovněž zakladatelem časopisů *Les Cahiers de la Bande Dessinée* a *9^e Art*. Vyučuje na Ecole Régionale des Beaux-Arts. (Stavba komiksu, Host, Brno, 2005)

⁸ č. Stavba komiksu (Host, Brno, 2005)

⁹ **David Kunzle** (nar.19??) – profesor dějin umění na Kalifornské univerzitě, zabývá se populárním a politickým uměním, převážně však komiksem. Mezi jeho díla patří ambiciózní projekt *The History of Comics*, jenž zatím zahrnuje *The Early Comic Strips: Narrative Strips and Pictorial Stories in the European Broadsheet* (University of California Press, Berkley, 1973) (<http://www.humnet.ucla.edu/humnet/arthist/faculty/kunzle.html>, 16.4. 2006 10:33:32)

¹⁰ **Bill Blackbeard** (nar.1926) – zabývá se historií komiksu a zároveň je jeho sběratelem. V roce 1969 založil neziskovou organizaci SFACA (San Francisco Academy of Comic Art), která se věnuje schraňování a archivování komiksu. Sestavil rovněž známou sbírku *100 Years of Comic Strip* (Barnes & Noble Books, New York, 2004). (<http://dlib.lib.ohio-state.edu/cga/>, 9.4. 2006 10:40:44)

¹¹ Thierry Groensteen: Stavba komiksu (Host, Brno, 2005), str. 28

¹² **Scott McCloud** (nar.1960) – pův. jménem Scott McLeod, americký komiksový autor a teoretik, autor přelomových teoretických děl *Understanding Comics: The Invisible Art* (Harper Collins, New York, 1994) a *Reinventing Comics* (Harper Collins, New York, 2000) Mezi jeho komiksová díla patří kultovní série *Zot!* či *The New Adventures of Abraham Lincoln*. (www.lambiek.net/artists/m/mccloud.html, 19.4. 2006 23:16:11 GMT)

¹³ Harper Collins, New York, 1994

sestavení si od komiksového autora a teoretika Willa Eisnera¹⁴ vypůjčil termín *sekvenční umění*:

„Definice komiksu... zní: V juxtapozici postavené obrazy a jiné znaky uspořádané v sekvenci tak, aby zprostředkovaly informace a/nebo vzbuzovaly estetickou odezvu.“¹⁵

Takováto definice by však mohla zahrnovat – jak McCloud sám podotýká – vše od předkolumbovských mayských svitků, přes tapisérii v Bayeux¹⁶ až po japonské *emakimono* 絵巻物.

Groensteen všechny tyto a podobné teorie vyvrací, stejně jako návrhy některých svých dalších kolegů, nicméně nenavrhuje žádnou vlastní konkrétní definici, naopak ji označuje za *nenalezitelnou*.¹⁷

Vzhledem k množství vzájemně si odporujících definic a absenci jediné skutečně obecně uznávané se proto domnívám, že si v tomto směru můžeme dovolit jistou míru volnosti. Z tohoto důvodu, budeme-li mluvit o japonském komiksu, půjde o tvorbu vzniklou zhruba od první poloviny dvacátého století, tedy o komiks v jeho „moderní“ podobě – to znamená převážně sekvenci uzavřených vinět, ve většině případů doprovázenou textem.

¹⁴ **Will Eisner** (1917-2005) – kultovní komiksový autor a teoretik, mezi jeho nejznámější díla patří série *The Spirit* (1940-1952) a *A Contract with God and Other Tenement Stories* (1978), je rovněž autorem dvou významných teoretických prací *Comics and Sequential Art* (Poorhouse Press, Florida, 1985) a *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (Poorhouse Press, Florida, 1996). Od r. 1988 se na Eisnerovu počest rovněž udílí ceny (Will Eisner Comic Industry Awards) pro nejvýznamnější komiksový počín roku. (www.lambiek.net/artists/e/eisner.html, 18 Apr 2006 12:16:41 GMT)

¹⁵ Scott McCloud: *Understanding Comics: The Invisible Art* (Harper Collins, New York, 1994)

¹⁶ *tapisserie de Bayeux* – ve skutečnosti nejde o skutečnou tapisérii ale o výšivku, znázorňující bitvu u Hastings (1066), v níž Vilém Dobyvatel porazil Harolda Druhého. „Tapisérie“ je 70 m dlouhá a 0,5 m široká a zobrazuje celkem 58 scén. Obecně se soudí, že mohla být zhotovena Matildou Flanderskou, manželkou Viléma Dobyvatele, pročež je občas nazývána „tapisérií královny Matildy“ (La Tapisserie de la Reine Mathilde). (<http://hastings1066.com/>, 17 Apr 2006 04:25:28 GMT.)

¹⁷ Thierry Groensteen: *Stavba komiksu* (Host, Brno, 2005, str. 25)

ii. manga nebo komiks?

Další otázka, která se na první pohled může zdát zbytečnou - nicméně, pro pořádek bude nejlepší si tyto dva termíny ujasnit.

Slovo komiks samozřejmě vzniklo počestěním termínu *comics*¹⁸, původně *comics strips*, jak byla označována první díla „moderního komiksu“, vycházející koncem 19. století v západním tisku. Jejich název výstižně naznačoval i podstatu - příběhy byly skutečně komického charakteru a rozsahem nepřesahovaly několik vinět seřazených do pásu - stripu.

Dnes je již možné chápat tento termín v podstatě jako přežitek - nebo přinejmenším jako pouhou žánrovou odnož. Komiks dávno přesáhl hranice pouhého stripu a stejně tak i původní komičnost ustoupila do pozadí. Říkáme-li tedy dnes komiksu komiks, jde vlastně jen o zavedený termín, který však již nevystihuje podstatu slova.

*Manga*¹⁹ je na rozdíl od spojení *comic strips* poněkud starším termínem. Různí teoretici se rozcházejí v otázce jeho vzniku, nejčastěji však bývá spojován s osobou Hokusai Kacušky²⁰, jenž tak nazval svou sbírku skečů. Navzdory obecnému přesvědčení však tato sbírka není prvním japonským komiksem. Hokusaiovy kresby jsou sice zábavné, avšak jak můžeme vidět z obrázku (obr.1), jde většinou skutečně o pouhé skeče bez přítomnosti narativního prvku.

¹⁸ Někdy se můžeme setkat i se slovem *comix* - tento výraz začali během druhé poloviny minulého století používat autoři komiksového undergroundu, aby odlišili svá díla od „komerčního“ komiksu.

¹⁹ Přestože to není zcela v souladu s pravidly skloňování japonských jmen, ujal se za poslední desetiletí mezi českým fandomem zvyk skloňovat toto slovo v ženském rodě podle vozu *žena*, čili ta *manga*, bez *mangy*, k *manze*. Z úctě k této tradici (a rovněž vzhledem k poněkud rozpačitému výsledku, jehož dosáhneme skloňováním slova *manga* v množném čísle) bude v této práci slovo *manga* rovněž skloňováno v jednotném čísle ženského rodu.

²⁰ **Hokusai Kacuška** (1760-1849) - známý umělec období Edo (1603-1867), zabýval se především tvorbou *ukijo-e* (viz dále). Mezi jeho nejznámější díla patří seriál *Fugaku sandžú rokkei* (36 pohledů na horu Fudži. (Kódžien, Iwanami šoten, 5. vydání)

Termín se tedy stal rozšířeným až počátkem 20. století, kdy vstoupil do všeobecného povědomí jako synonymum pro komiks²¹, ačkoliv v sobě nenese význam původní význam tohoto slova. *Comic strip*, jak jsme si již řekli, vystihoval podobu (pásmo) i ražení (humorné). Když se podíváme na znaky, z nichž se skládá slovo *manga*, nedozvíme se o strukturálním uspořádání nic. Znak *man* nese několik významů, z nichž pro nás důležitý bude **komic-ký**, zatímco *ga* znamená prostě **obraz, obrázek**²².²³ Nedozvídáme se tedy, zda jde o jednu samostatnou kresbu či vícero obrázků seřazených do sekvence jako u slova *comic strip*.

Slovo *manga* má proto poněkud širší významovou rovinu. Může znamenat komiks tak jak jej chápeme dnes - totiž ucelenou sekvenci s pointou, nebo prostě jen kreslený vtip či karikaturu, které se ovšem na západě za komiks v pravém slova smyslu nepovažují.

V japonštině se dnes pro označení komiksu používá jak slovo *manga*, tak pojaponštělého výrazu *komikku* コミック. Po významové stránce se mohou trochu lišit - slovo *komikku* se často používá v obchodní hantýrce, někdy též může označovat magazín obsahující komiksy²⁴ na rozdíl od komiksových příběhů vycházejících ve vlastní edici. Velmi často a spolehlivě se však používá - a to jak mezi Japonci, tak i v západním světě - pokud chceme odlišit japonskou tvorbu od zahraniční. Nejde však přitom tak docela o to, zda komiks kreslil Japonec či ne - jde o

²¹ Jeden z prvních autorů, který začal používat slovo *manga* ve spojení s komiksovou formou byl Mijao Šigeo (1902-1983), autor komiksově série *Manga Taró*. (Ticknor, P.: *From Woodblock Prints to OAVs: A Topical Survey of Manga and Anime*, <http://www.philticknor.net/Papers/bigone.htm>, 2.2. 2006 11:21:37 GMT.)

²² Toto vysvětlení je asi nejpopulárnější a lze se s ním běžně setkat v nejrůznějších pramenech pojednávajících o japonském komiksu. Nabízejí se však samozřejmě i další možná vysvětlení - znak *man* nese význam jisté bezcílnosti a lehkomyšlnosti, který by mohl slovu *manga* dodat nádech čmáranice, kterou někdo načrtl pro své vlastní pobavení, bez nějaké zvláštní snahy o výtvarnou dokonalost či zápletku.

²³ Labus, D., Sýkora, J.: *Japonsko-český studijní znakový slovník* (Paseka, Praha-Litomyšl, 2000)

²⁴ V Japonsku existují stovky takovýchto magazínů (jinak zvaných *mangaši*) určených nejrůznějším věkovým a zájmovým skupinám. Vycházejí nejčastěji jako týdeníky nebo měsíčníky, čítají cca 300 stran a obsahují pouze komiksy, většinou dlouhé příběhy vycházející na pokračování (někdy i v rozmezí několika let). V roce 1996 tvořily tyto magazíny téměř třicet procent všech vydaných tiskovin. (Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996))

Mezi nejznámější se řadí např. *Šónen Jump*, *Biggu komikku*, *Mágaretto*, *June*, *Ribon*, *Nakajoši*, *Pačinka Wáru-do*, *Hana to jume*, *Comic Amour*, atd.

to odlišit západní komiks, vyznačující se určitými trendy, v podstatě západní styl kresby a narativu, a komiks vyznačující se stylem odlišným, v zásadě blízkým japonskému způsobu myšlení.

Z toho důvodu budeme v této práci užívat převážně označení *japonský komiks* - to v případě, budeme-li mluvit o komiksu jako takovém, s důrazem na jeho strukturu, tak abychom vyloučili pouhý kreslený vtíp či karikaturu.

Slova *manga* potom budeme používat převážně v pozdějších kapitolách, budeme-li mluvit o svébytném *komiksovém stylu*, vyznačujícím se určitými prvky typickými právě pro tento a žádný jiný světový komiks.

II. TRADICE VIZUÁLNÍHO NARATIVU

Jeden z předních japonských komiksových kritiků, Nacume Fusanosuke²⁵, uvedl ve svém článku pojednávajícím o nebyvalé popularitě komiksového žánru na domácí půdě:

„Kultura východoasijských národů má relativně blízké vztahy mezi obrázky a jazykem. V kulturách, jež používají čínské znaky, se zdá snadnější vyvinout způsob vyjadřování, v němž je písmo kombinováno s ilustracemi, přičemž na vzniklý útvar pohlížíme jako na obraz. ... V západní kultuře také existuje tradice ilustrovaného vyprávění, například náboženské texty a tapiserie. Nicméně se zdá, jako by v moderním západním umění platilo, že ilustrace a text musí zůstat odděleny. Tudiž se tam dnes na médium, které obsahuje obě dvě tyto složky (textovou i obrazovou), hledí jako na formu pokleslé masové kultury.“²⁶

Jako příklad symbiózy obrazu a textu v japonské umělecké tradici pak Nacume uvádí ilustrované svitky - *emakimono* či pozdější *kibjóši* 黄表紙.

Mezi *emakimono* bývají (ve vztahu k japonskému komiksu) nejčastěji zmiňovány ty z období 8.-10. století. Tyto svitky samozřejmě nebyly kresleny formou dnešního komiksu - tedy jako sekvence uzavřených vinět, ale tvořily kontinuum. Občas bývaly doplňovány textem, většinou však obsahovaly pouze vizuální složku. Jako v dnešním japonském komiksu zde můžeme najít symbolické znázornění plynutí času a změny nálad v podobě tradičních symbolů mlhy, okvětních plátek sakury či javorových lis-

²⁵ Nacume Fusanosuke - (nar.1950) – přední komiksový kritik, teoretik a v neposlední řadě i autor. Mezi jeho díla patří *Tezuka Osamu wa doko ni iru* (Kde je Osamu Tezuka ?, Čikuma raiburari, Tokio, 1992), *Manga wa naze omoshiroi noka* (Proč je manga zábavná?, NHK Raiburari, Tokio, 1997) a *Nacume Fusanosuke no mangagaku* (Mangalogie Fusanosuke Nacumeho, Daiwa šoten, Tokio, 1985). Shodou okolností je vnukem slavného japonského spisovatele Nacume Sósekiho (1867-1916).

²⁶ Natsume Fusanosuke: *Japanese Manga: It's Expression and Popularity* (<http://www.accu.or.jp/appreb/09/pdf34-1/34-1P003-005.pdf>, 16.4. 2006 18:16:25 GMT)

tů.²⁷ Jako příklad bývá nejčastěji zmiňována série svitků Čódžúgiga²⁸ z 12. století. Jeden z těchto svitků, za jejichž autora bývá považován buddhistický kněz Toba²⁹, zobrazuje zvířátka představující buddhistické duchovní a dvořany.

Dalším příkladem může být svitek Šigisan engi³⁰ z poloviny 12. stol., na němž můžeme dobře pozorovat vyobrazení pohybu, kterým dnešní japonský komiks vyniká.

Zajímavé je, že tyto obrazové svitky byly již ve své době děleny na tzv. *otokoe* 男絵 a *onnae* 女絵. Tyto dvě kategorie se lišily jednak svým vzhledem a jednak tematicky. *Otokoe* (mezi něž patří např. zmíněný *Šisen engi emaki*) často zpodobňovaly staré legendy a historické výjevy, nejčastěji bitvy – tedy věci, které zajímaly spíše muže. Byly kresleny dynamičtěji než *onnae*, kladly důraz na realistické zpodobnění a využívaly méně barvy, občas byly dokonce téměř monochromatické.

Naproti tomu *onnae* se tematicky zaměřovaly spíše na romantiku a dvorské aféry. Byly přitom kresleny spíše staticky a s důrazem na barvu a například kresba tváře nekladla velký důraz na realistické zpodobnění – podobně jako v dnešní komiksové kresbě byly například oči či ústa kresleny jako jednoduché a do jisté míry symbolické seskupení linek. Mezi nejznámější *emakimono* typu *onnae* patří například *Gendži monogatari emaki* (12.stol., obr.2).

Svým způsobem si nemohu nepřipomenout dnešní japonský komiks, jehož dvě nejzastoupenější kategorie jsou právě *šónen manga* 少年漫画 a *šódžo manga* 少女漫画, tedy komiks pro chlapce a komiks pro dívky (případně ještě můžeme zmínit *seinen manga* 青年漫画 a

²⁷ Šimizu, Isao: *Discovering the Origins of Animé in Ancient Japanese Art* (Nipponia, č. 27, prosinec 2003, str.)

²⁸ Série obsahuje čtyři svitky, přičemž vznik posledních dvou se datuje až do století třináctého. (Kódžien, Iwanami šoten, 5. vydání)

²⁹ Toba Sódžó (1053-1140) – rovněž zvaný Kakujú, vyznával sektu Tendai. Působil jako představený kláštera Enrjakudži. (Kódžien, Iwanami šoten, 5. vydání)

³⁰ *Šigisan engi emaki* – příběh rozdělený do tří svitků vypráví o mnichu Mjórenovi a o mnohých zázracích provádějících jeho osobu, například o létající sýpce atd.

redísu manga レディース漫画 pro dospělé muže a ženy).³¹ Stejně jako u emakimono, i zde se obě kategorie liší co do stylu kresby i tematického zpracování. Šónen manga se vyznačuje realističtější, „tvrdší“ kresbou a mezi její nejčastěji zpracovávaná témata patří sport, bojová umění či nejrůznější dobrodružné příběhy. Šódžo manga je naopak kreslena méně realistic-ky, zato však hýří efekty a klade důraz na citovou stránku věci a milostný život vůbec.

Frederick Schodt zmiňuje ve svém vynikajícím díle *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*³² tzv. zenga 禅画, neboli „zenové obrázky“, které občas sloužily jako ilustrace ke kóanům³³ 公案. Schodt zvláště poukazuje na to, kterak se tyto ilustrace vyznačovaly velkou úsporností kresby, kdy – stejně jako v dnešním komiksu – musel umělec dosáhnout maximálního výrazu bez pomoci barvy nebo evropských technik stínování. Podobně se vyjadřuje i o ukijoe³⁴ 浮世絵, jehož autoři při kresbě často používali humornou deformaci, tolik typickou pro dnešní komiks.

Podle mého názoru možná existuje určitá podobnost i u erotic-kých děl šunga 春画, kdy si při pohledu na téměř groteskně přehnanou velikost vyobrazených (mělas tady tři mezery mezi

³¹ Takovéto dělení komiksu je ve světě ojedinělé. V západních komiksových velmocích, jimiž jsou především Francie, Belgie a USA, byl komiks považován nejprve za víceméně dětskou záležitost. Výjimkou mohly být komiksy satiricko-politické, o těch se ovšem dalo předpokládat, že jsou určeny převážně mužským čtenářům. Komiksy v pozdějším období (obzvláště ty s dobrodružnou tematikou) se pak orientovaly spíše na mladé muže. Teprve v posledních dvaceti letech, kdy se komiks oprostil od superhrdiny a jeho tematický záběr se rozšířil, stoupl o komiks zájem i mezi ženami (ačkoliv samozřejmě vždy existovalo určité procento ženských čtenářek). Přesto však nikde jinde než v Japonsku (snad s výjimkou Koreje a Číny, jejichž komiksový průmysl je ovšem založen na tom japonském – viz dále) neexistuje svébytný komiksový směr určený pouze dívkám či ženám.

³² Kodansha-America, New York, 1986

³³ kóan – formulace ze sútry či výklad zenového zážitku, epizoda ze života starých mistrů, které poukazují na nejvyšší pravdu. Kóan je založen na paradoxu, a proto ve své podstatě není hádankou. Přibližně od poloviny 10. století byly kóany v zenu zaváděny jako prostředky výcviku. Obecně je tato praxe spojována převážně se školou Ranzai. (*Lexikon východní moudrosti* - Votobia a Victorian publishing, Olomouc, 1996)

³⁴ Ukijoe – „obrazy prchavého světa“ vyráběné technikou japonského dřevorezu; byly součástí městské kultury období Edo. Jako ilustrace se staly nezbytnou součástí populárních knížek. Zpodobňovaly nejčastěji městský život (obzvláště oblíbené byly dřevorezy vpodobňující tehdejší populární herce a kurtizány), nevyhýbaly se však ani obrazům ze života na venkově a přírodě. (Winkelhöferová, V.: Dějiny odívání: Japonsko (Nakladatelství Lidové noviny, Praha, 1999))

slovy) orgánů nelze živě nepřipomenout dnešní pornografické komiksy, kreslené s podobně živou představivostí.

Co se týče pozdějšího umění, zejména kibjóši, podobný názor jako Nacume Fusanosuke má i Susan Napier³⁵, která ve svém článku *The Problem of Existence in Japanese Animation*³⁶ píše:

„V průběhu 18. století rozvoj tiskařských technik umožnil vznik kultury ilustrovaných příběhů (kibjóši), kde byly dobrodružné, romantické či fantastické texty doplňovány obrázky, jež často obsahovaly dialogy vystupujících hrdinů. Mnoho japonských odborníků se domnívá, že právě tyto kibjóši byly předchůdci dnešního komiksu.“

Paul Gravett k fenoménu kibjóši a propojení slova a textu podotýká:

Tisknout dohromady slova a obrázky bylo v Japonsku mnohem snazší než na Západě... V Japonsku, kde jazyk vyžaduje mnoho znaků... bylo jednodušší vyřezat slova do jednoho bloku dřeva společně s obrázkem. Výhoda byla, že již od počátku bylo možno doplňovat text obrazy a tyto dva prvky se spojily - tiskly a četly se pohromadě, stejně jako v základním systému komiksu.³⁷

Kibjóši byly v podstatě druhem kanazóši³⁸ 仮名草子, jež byly součástí gesaku 戯作 - masové „pokleslé“ literatury doby Edo (1603-1867). Obyčejně jim za téma sloužily „senzační udá-

³⁵ Susan Napier - (nar.1955) – odbornice na moderní japonskou literaturu a pop-kulturu, vyučuje na Harvardské a Princetonské univerzitě. Mezi její články a knihy patří *Escape from the Wasteland; Romanticism and Realism in the Works of Mishima Yukio and Oe Kenzaburo* (1996), *The Subversion of Modernity: The Fantastic in Modern Japanese Fiction* (1996) a *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Japanese Animation* (2001). (http://www.oecd.org/speaker/0,2879,en_21571361_34225293_34704515_1_1_1_1,00.html, 15.4. 2006 21:37:03 GMT)

³⁶ <http://www.aps-pub.com/proceedings/1491/490106.pdf> 15.4. 2006 22:30:00 GMT

³⁷ Gravett, Paul: *Manga – Sixty Years of Japanese comics* (Laurence King Publishing, London, 2004, str.20)

³⁸ kanazóši – „sešity psané kanou“, vycházely masově, obsahovaly příběhy mnoha žánrů a často bývaly doplněny ilustracemi. Mezi jednotlivé varianty patřily např. tzv. „zábavné čtení“ (*jomihon*), „humorné historky“, „knížky pro děti“ (*akahon*) a „zamilované romány“ (*nindzóbón*). (Švarcová, Zdenka: *Japonská literatura 712-1868* (Karolinum, Praha, 2005))

losti ze současnosti“³⁹. Ve své době byly velmi oblíbené (nikoliv však u vládních orgánů), zejména pro své ilustrace a především satirický humor.

Jak jsme se mohli dočíst v předchozí kapitole, někteří komiksoví teoretici neváhají skrze různé definice uvádět středověká díla typu emakimono jako opravdové komiksy. Tento přístup samozřejmě nevyhovuje definici, kterou jsme si pro tuto práci stanovili. Přesto ale nemůžeme tvrdit, že všechna výše uvedená díla a dnešní komiksová tvorba nemají nic společného.

Domnívám se, že jde v jistém smyslu o jejich předchůdce – tak jako i západní komiks má své předchůdce v dílech středověku i v těch starších. Stejného názoru je, zdá se, i japonské ministerstvo školství, které se v dubnu r. 2000 vyjádřilo v tom smyslu, že „manga může být nazývána jedním z japonských tradičních způsobů vyjádření“⁴⁰.

Podoba dnešního japonského komiksu je sice v podstatě postavena na západních prvcích (o kterých bude řeč v následující kapitole), obsahuje však i výrazný odkaz na tradiční díla vizuálního narativu. Neboli, jak výstižně píše Paul Gravett:

Ve skutečnosti by manga – tedy komiks – nikdy nemohla vzniknout, aniž by japonské kulturní dědictví nebylo prudce narušeno přílivem západních kresbiček, karikatur, novinových stripů a komiksu. Popřít to znamená přepisování historie. Manga vyšla ze směsice východního a západního, starého a nového, či – jak praví jiné heslo modernizace z 19. století – byla to záležitost wakon jósai – japonský duch, západní učení.⁴¹

³⁹ tamtéž, str. 171

⁴⁰ Gravett, Paul: *Manga – Sixty Years of Japanese comics* (Laurence King Publishing, London, 2004, str.18)

⁴¹ tamtéž

III. VLIV ZÁPADNÍ KULTURY NA VÝVOJ JAPONSKÉHO KOMIKSU

i. struktura

Struktura japonského komiksu tak jak jej známe dnes v sobě nese nepopíratelné „západní prvky“, díky nimž jej vlastně můžeme jako komiks (byť poněkud povrchně) klasifikovat. Jde především o **rámeček** (*koma* コマ, *panel*, *vignette*) a **bublinu** (*fukidaši* 吹き出し, *speech balloon*, *ballon*).

Podobně jako v ostatních zemích, i v Japonsku se komiks - tedy ve své prvotní podobě krátkého komiksového pásma o několika málo vinětách - rozvíjel z ještě jednodušších útvarů, většinou kreslených vtipů a karikatur. Západní kreslený humor dorazil do Japonska v podobě díla Charlese Wirgmana⁴² a Georgese Bigota⁴³, kteří v druhé polovině 19. století přijeli pozorovat - a pomocí kreslených vtipů a karikatur náležitě komentovat - proměnu Japonska v moderní velmoc. Wirgman pro tento účel dokonce založil humoristický časopis *Japan Punch*⁴⁴, který - ačkoliv byl původně určen pouze pro nepočetnou cizineckou komunitu v Jokohamě - se brzy stal velmi populárním i mezi samotnými Japonci a dočkal se dvojjazyčného vydávání.⁴⁵

⁴² **Charles Wirgman** (1832-1891) - anglický novinář a satirik, od r. 1858 působil v Japonsku jako korespondent *Illustrated London News*. Kromě novinářské činnosti se věnoval i olejomalbě a akvarelům a vyučoval západní malířské techniky, mezi jeho žáky patřili například budoucí slavní malíři Takahaši Juiči (1828-1894) a Goseda Jošimacu (1855-1915). Kromě časopisu *Japan Punch* (zal. 1862) publikoval rovněž ilustrovaný čtrnáctidenník *The Far East* (cca 1868 - 1875). (Kódžien, Iwanami šoten, 5. vydání, www.lambiek.net/artists/w/wirgman.html, 15 Apr 18:23:45 GMT)

⁴³ **Georges Ferdinand Bigot** (1860-1927) - francouzský novinář a satirik, debutoval r. 1880 jako ilustrátor v *La Vie Moderne*, pracoval např. pro časopisy *La Chat Noir* a *Le Gil Blas Illustré*. V Japonsku působil mezi roky 1882 - 1899, kromě výtvarného umění se věnoval i výuce cizích jazyků, zejména francouzštiny. Působil na *Rikugun šikan gakkó*, vedl satirický časopis *Tobae* (1887-?), kde publikoval mnohé své karikatury a jednoduchá komiksová pásma. (www.lambiek.net/artists/b/bigot.html, 12.4.2006 06:50:13)

⁴⁴ *Japan Punch* - časopis založený r. 1862 Charlesem Wirgmanem, obsahoval anekdoty ze života jokohamské cizinecké komunity a karikatury jejich obyvatel. „Mr. Punch“, vystupující v každém čísle, byl v podstatě Wirgmanovým alter-egem.

⁴⁵ Schodt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986)

Jak Wirgmanovy tak Bigotovy kresby měly velký vliv na japonské umělce a novináře, kteří se chtěli věnovat satíře. Především došlo k posunu od práce se štětcem k perokresbě, která s sebou přinesla i změnu techniky kresby, zejména nový pohled na perspektivu, stínování a anatomii člověka. Dále začali používat bubliny (především Wirgmannův vliv) a jednoduchou sekvenci⁴⁶ uvedenou Bigotem.⁴⁷

Mezi prvními, kdo se nechali inspirovat, patřili např. Nagahara Kótaró⁴⁸, Kobajaši Kijočika⁴⁹, Okamoto Ippei⁵⁰ a především Kitazawa Rakuten⁵¹, zakladatel časopisu *Tókjó Pakku*⁵².

Wirgman a Bigot samozřejmě nebyli jediní, kdo inspiroval japonské kreslíře. Mnozí z nich strávili nějaký čas v západních zemích, především v Anglii, Francii a USA, kde měli možnost seznámit se s prvními komiksovými stripy, vycházejícími v tehdejší tisku.⁵³ Tak vznikaly krátké komiksové příběhy jako např. Kitazawův *Tagosaku to Mokubei no Tókjó kanbucu* (Tagosaku a Mokubei v Tokiu), první serializovaný komiks v němž

⁴⁶ Většinou šlo o velmi jednoduchou sekvenci, nejčastěji o pouhých dvou vinětech, z nichž první představovala situaci ‚předtím‘ (většinou dobu před restaurací Meidži) a druhá situaci ‚nyní‘. (obr. 3)

⁴⁷ tamtéž

⁴⁸ **Nagahara Kótaró** (1864-1930) – malíř a karikaturista (publikoval mimojiné v časopise *Toba-e*), rovněž známý jako Nagahara Šisui. Byl členem školy Hakubakai, vyučoval na *Tókjó bidžucu gakkó*. Známé jsou rovněž jeho ilustrace k dílu spisovatele Šójoa Cuboučiho (1859-1935). (www.lambiek.net/artists/k/kobayashi.html, www.lambiek.net/artists/n/nagahara.html, 15.4.2006 10:03:51 GMT)

⁴⁹ **Kobajaši Kijočika** (1847-1915) – malíř a ilustrátor; zprvu se zabýval pouze domácím výtvarným uměním, pod vlivem Charlese Wirgmana a francouzského impresionismu se však začal věnovat i západním technikám. Při své práci zprvu kombinoval tradiční postupy se západními prvky, během osmdesátých let se však znovu soustředil na tvorbu *ukijoe* pomocí tradičních metod. Mezi jeho nejznámější díla patří série rytin zobrazující každodenní život v tehdejší Tokiu (1876-1881), a dále řada maleb znázorňující scény z čínsko-japonské a rusko-japonské války. V pozdějších letech se však věnoval převážně kreslené satíře v nejrůznějších časopisech, např. *Maru maručinbun* (1877-1907). (www.lambiek.net/artists/k/kobayashi.html, www.lambiek.net/artists/k/kiyochika_kobayashi.html, 10.4.2006 12:36:48 GMT)

⁵⁰ **Okamoto Ippei** (1886-1948) – malíř a komiksový autor, studoval západní malbu u Takedžiho Fudžišimy (1886-1948), od r. 1912 publikoval satirické kresby v novinách *Tókjó Asahi šinbun*.

⁵¹ **Kitazawa Rakuten** (1876-1955) – novinář a komiksový autor, bývá považován za zakladatele komiksového žánru v Japonsku. V devadesátých letech se stal jediným japonským členem redakce časopisu *Box of Curios*. Založil první japonskou školu specializující se na karikaturu a komiks. Mezi jeho nejznámější komiksová díla patří *Tagosaku to Mokubei no Tókjó kanbucu* (1902). (www.lambiek.net/artists/k/kitazawa.html, 15.4.2006 10:03:51 GMT)

⁵² *Tókjó Pakku* (Tokyo Puck) – satirický magazín zal. Rakutenem Kitazawou, vycházel v období 1905-1915. Tématicky byl zaměřen na politické a společenské dění v Japonsku i ve světě. Byl překládán do angličtiny a čínštiny.

⁵³ Například *Mutt and Jeff* (B. Fisher, 1919), *Yellow Kid* (R. Outcault, 1896), atd.

se vyskytovali stálí hrdinové⁵⁴. Komiks vycházel v průběhu roku 1902 v časopise *Manga Džidži*⁵⁵ a Kitazawa zde účinně kombinoval západní i domácí prvky - používal sekvenci o šesti vinětách, jež však byly v rámci uspořádány vertikálně a text (rovněž vertikální) ještě nebyl uzavřen v bublinách.

K úplné transformaci tedy došlo ještě později, když se široká japonská veřejnost poprvé setkala s typickým západním komiksem. Toto důležité setkání se odehrálo v roce 1923, kdy *Asahi šinbun*⁵⁶ začaly vydávat seriál komiksových pásem *Bringing Up Father*⁵⁷ (Vychováváme tatínka) od George McManuse⁵⁸. Brzy následoval originální japonský komiks *Šó-čan no bóken* (Šó-čan a jeho příhody)⁵⁹. O dějovou linii komiksu se staral Oda Nobucune⁶⁰, zatímco autorem ilustrací se stal Kabašima Kacuiči⁶¹, který se při kresbě postav inspiroval obrázky ze západních časopisů jmenovitě *National Geographic Magazine*.⁶² Šó-čan (obr.4) již obsahuje všechny výše zmíněné prvky, jenž mu dodávají vzhled západního komiksu.

Brzy následovaly další komiksy, které ačkoliv byly originální, svou strukturou nikterak nezapřely inspiraci západem. Za všechny jmenujme *Nonkina tósan*⁶³ (Lehkomyslný tatínek) či

⁵⁴ Schodt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 42)

⁵⁵ *Manga Džidži*, obrazová příloha novinového deníku *Džidži šinpó*, který byl založen r. 1882 Jukičim Fukuzawou (1834-1901).

⁵⁶ *Asahi šinbun* - jeden z nejčtenějších novinových deníků v Japonsku; zal. r. 1879 v Ósace, u jeho zrodu stál novinář Murajama Rjúhei (1850-1933). Roku 1889 byl deník přejmenován na *Ósaka Asahi šinbun*. Murajama později koupil noviny *Mesamaši šinbun*, které pak vycházely od r. 1888 jako *Tókjó Asahi šinbun* a r. 1940 byly sloučeny s *Ósaka Asahi šinbun* pod původním názvem *Asahi šinbun*. (Kódžien, Iwanami šoten, 5. vydání)

⁵⁷ *Bringin Up Father* - v japonštině *Ojadži kjóiku*, humorný komiks pojednávající o chudém irském zedníku Jiggsovi, jenž se spolu se svou rodinou musí vyrovnat s náhlým zbohatnutím a tudíž drasticky změnit svůj životní styl.

⁵⁸ **George McManus** (1884-1954) - komiksový autor. Začínal jako kreslíř pro Pullitzerův *The World*, později pracoval pro *The Journal American*. Do svých děl často promítal prvky směru *art deco*. Mezi jeho nejznámější díla patří kromě *Bringing Up Father* též série *The Newlyweds* (1904). (www.lambiek.net/artists/m/mcmanus, 15.4.2006 11:50:16)

⁵⁹ Někdy (Curumi, 1987) bývá též uváděn jako *Šóčan a veverka*, podle hlavních protagonistů, jimiž jsou malý chlapec Šó-čan a mluvící veverka, prožívající různá dobrodružství.

⁶⁰ **Oda Nobucune** (1888-1965) - umělec, též známý jako Oda Šósei.

⁶¹ **Kabašima Kacuiči** (1888-1965) - ilustrátor, kreslil rovněž karikatury pro *Asahi šinbun*.

⁶² Curumi, Šunsuke: *A Cultural History of Postwar Japan (1945-1980)* (Kegan Paul International Limited, London, 1987, str. 30)

⁶³ *Nonkina tósan* (1924, obr.5) byl v podstatě odpovědí na *Bringing up Father* - komiks kreslený v podobném stylu jako jeho americký vzor vypráví o dobromyslném leč nedůsledném tatínkovi, neustále měnícím zaměstnání. Komiks měl nesmírný úspěch a později byl zpracován do rozhlasové a filmové podoby.

Kanemoči kjóiku (Výchova pracháče).⁶⁴ V obou případech byl sled obrázků horizontální, a stejně tak i text v bublinách. Tento trend však začal postupně mizet a text se během několika let opět vrátil do vertikální polohy. Samotná bublina pak v poválečném období až na malé výjimky zcela převládla.⁶⁵

Vývoj struktury se zde samozřejmě nezastavil - během poválečného období došlo k dalším změnám, ty se však dotýkaly struktury spíše ve vztahu ke stylu vyprávění, a proto je probereme podrobněji v následujících kapitolách.

ii. vývoj komiksového narativu

Způsob, jakým vyprávíme komiks, je velmi podobný způsobu, jakým točíme film - tedy filmovému narativu.

Předání všech informací, které divákovi chceme sdělit, nálada, kterou toužíme navodit - toho všeho dosahujeme pomocí kombinace mnoha různých faktorů, jakými jsou světelná interpunkce, prolínání, nebo práce se záběrem, kde záleží na jeho úhlu, přibližování nebo naopak oddalování (transfokace).

Důležitá je i chronologie vyprávění, kde můžeme navodit žádoucí atmosféru pomocí tzv. *flashbacku* (analepse), kdy z přítomnosti nahlížíme na děj odehrávající se v minulosti, či naopak *flashforwardu*, kdy z přítomnosti pozorujeme děj budoucí. A samozřejmě nelze opomenout ani eliptičnost příběhu - totiž časových výpustek mezi jednotlivými záběry - či v případě komiksu mezi jednotlivými rámečky.

Všechny tyto faktory jsou jak pro filmový tak i pro komiksový narativ klíčové. Dějová linie příběhu i jeho protagonisté mohou být sebebrilantnější - pokud však není příběh správně po-

Autorem je Asó Jutaka (1989-1961) - ilustrátor, jenž ve svých dílech často kritizoval sociální politiku.

⁶⁴ *Kanemoči Kjóiku* - (1929, obr. 6) seriál vycházel v barevné nedělní příloze *Jomiuri šinbun*. Autorem byl Janase Masamu (1900-1945), malíř a autor satirických kreseb namířených proti pravicové politice. (Kódzien, Iwanami šoten, 5. vydání)

⁶⁵ Schodt, Frederick L.: *Manga Manga! The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 48)

dán, jen těžko může na emoce filmového diváka či čtenáře komiksu správně působit.

Podíváme-li se na raný a předválečný japonský komiks - jakými jsou například *Tagosaku to Mokubei no Tókjó kambucu* (1902) nebo pozdější *Šó-čan no bóken* (1924) či *Suišin ojadži*⁶⁶ (1943 - obr.7), dočkáme se podobných „filmových“ efektů, znásobujících čtenářův prožitek, jen velmi málo, pokud vůbec nějakých. Naši pozornost upoutává především styl kresby či vtipnost pointy, nikoliv však strhující dramatické podání příběhu.

Kdy tedy nastala změna?

V obecném povědomí přežívá názor, že filmové techniky - tedy práce s úhlem záběru, perspektivou, transfokací atd. - vstoupily do japonského komiksu spolu s Tezukou Osamu⁶⁷ (konkrétně s jeho dílem *Šintakaradžima, Nový ostrov pokladů*⁶⁸), nejvýznamnější poválečným autorem, jehož prací se inspirovali mnozí dnešní slavní autoři japonského komiksu.⁶⁹ Sám Tezuka k tomu dodává:

*„Až do té doby... byla většina komiksů kreslena z dvou-
dimenzionální perspektivy, něco na způsob hry odehrávající se*

⁶⁶ *Suišin ojadži* - propagandistický komiks z období druhé světové války. Hlavním hrdinou příběhů je tzv. „suišin ojadži“, ředitel továrny, který neustále povzbuzuje své zaměstnance (a potažmo tak čtenáře) ke zvýšení výroby a efektivnímu boji proti nepříteli. Na obrázku č. 6 se psaním povzbuzujících sloganů snaží probudit upadajícího bojového ducha svých zaměstnanců, sklíčených smrtí hrdinného admirála Jamamota Isorokua (1884-1943). (Schodt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 57))

Autorem komiksu je Macušita Ičio (?-?). Jako všichni ostatní propagandističtí kreslíři, ani on nebyl po válce nijak stíhán a nerušeně pokračoval v kariéře. Později se stal velmi známým pro své populární erotické komiksy se samurajskou tematikou. (<http://japanfocus.org/article.asp?id=438>, 21.4. 10:54:12)

⁶⁷ **Tezuka Osamu** (1928-1989) - patrně nejslavnější a nejplodnější japonský komiksový autor všech dob (připisuje se mu až 500 různých komiksových příběhů), animátor a producent, někdy též nazývaný „komiksový bůh“. Debutoval v roce 1947 krátkým seriálem *Má-čan no nikki* (Deníček Má-čan), komiksovým pásmem vycházejícím v *Mainiči šinbun*. Opravdovým hitem se ale stal jeho příběh *Šintakaradžima* (1947) - *Nový ostrov pokladů*. Kromě nových technik vnesl do komiksového světa i novou filozofii - tzv. „Tezukův humanismus“, dodávající příběhu a jeho protagonistům nových dimenzí. Mezi jeho nejslavnější díla patří *Ribon no kiši* (Rytíř s mašlí, 1953-1956), *Tecuwan Atom* (1952-1968), *Black Jack* (1973-1978), *Hi no tori* (Fénix, 1957- 1989, nedokončeno), *Džanguru no taitei* (Císař džungle, 1951-?), *Adorufu ni cugu* (Řekni Adolfovi, 1983-1985). Do komiksové podoby převedl například i Tolstojův román *Zločin a trest* (Eigoban cumi to bacu, 1975). (Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996))

⁶⁸ *Šintakaradžima* (1947) - Frederick Schodt příběh poměrně výstižně označuje jako „guláš z Ostrova pokladů, Robinsona Crusoea a Tarzana“. (Schodt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 63))

⁶⁹ Např. Fudžiko F. Fudžio (viz dále), Šótaró Išinomori (1938-1998), autor hitu *Kamen Rider* (Maskovaný jezdec, 1971) a další.

na jevišti. Interakce mezi herci, přicházejícími zprava nebo zleva, potom byly kresleny z pohledu někoho, kdo sedí v hledišti. Uvědomil jsem si, že tímto způsobem nelze docílit správného efektu, nelze hrdiny příběhu dostatečně vystihnout z psychologického hlediska, a proto jsem ve svých pracích začal užívat filmových technik. Vzorem se mi staly francouzské a německé filmy, které jsem viděl ještě jako student. Samozřejmě jsem využíval různých metod přibližování a manipulace s úhly a abych věrně vystihl pohyby či výrazy tváře, začal jsem tam, kde se na zachycení takovýchto věcí dříve používal jediný rámeček, používat rámečků mnoho a někdy i celé stránky. Dopadlo to tak, že jsem měl za chvíli díla o pěti či šesti stech, ne- zřídka i tisíci stránkách.“⁷⁰

Reakce čtenářů na tento nový postup byla nesmírně kladná a během krátké doby se prodalo něco mezi 400 000 - 800 000 kopií příběhu *Šintakaradžima*, což byl na svou dobu bezprecedentní výsledek.⁷¹

Ve své knize pojednávající o životě a díle Tezuky - *Osamu Tezuka wa doko ni iru*⁷² - Nacume Fusanosuke cituje nadšenou reakci budoucí slavné autorské dvojice Fužiko F. Fudžio⁷³:

„...bylo to jako bychom skutečně slyšeli řvát motor toho auta a dusili se v prachu, který rozvířovala jeho kola. Takový způsob kreslení jsme ještě neviděli. Jen to, jak to auto jelo, zabralo celé dvě stránky... Bylo to docela jako dívat se na film!“⁷⁴

⁷⁰ Matt Thorn: *The History of Manga* (<http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>, 15.4.2006 12:58:41)

⁷¹ Schodt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 62)

⁷² Čikuma *raiburari*, Tokio, 1992

⁷³ **Fudžiko F. Fudžio** - ve skutečnosti dva autoři Fudžimoto Hiroši (1933-1996) a Abiko Motoo (nar.1934), slavní kreslíři známí především pro svůj hit *Doraemon*.

⁷⁴ Nacume Fusanosuke: *Tezuka Osamu wa doko ni iru* (Čikuma *raiburari*, Tokio, 1992, str. 49)

Bylo tomu skutečně tak a Tezukovy komiksy se staly obrovským hitem. Nepříliš zmiňovanou pravdou však zůstává, že vliv západního filmu ve skutečnosti vstoupil do japonského komiksu již o více než celé desetiletí dříve - konkrétně v roce 1930, kdy Šišidó Sakó⁷⁵ debutoval v *Jomiuri šinbun*⁷⁶ se svým komiksem *Supido Taró* (Rychlý Taró)⁷⁷ a poté r. 1940 Óširó Noboru s příběhem *Kasei Tanken* (Výprava na Mars)⁷⁸.

Nacume Fusanosuke k tomu opět dodává:

„Především co se tohoto díla (*Šintakaradžima*) týče, nebylo (použití perspektivy či tvaru rámečků) nikterak revoluční.“⁷⁹

Co tedy způsobilo, že byli tito pionýři nového stylu zapomenuti, zatímco Tezuka slavil tak ohromný úspěch?

Matt Thorn⁸⁰ se spolu s ostatními teoretiky domnívá, že Tezuka byl na rozdíl od Šišidóa a Óširóa ve správný čas na správném místě. Oba jeho předchůdci i jejich dílo byli během válečného režimu nežádoucí - jejich díla dostatečně neodpovídala potřebám státní ideologie.

Dalším důležitým faktorem je však i to, že ačkoliv se všichni tři tito autoři nechali inspirovat západním filmem, Tezuka svůj koncept dotáhl nejdále ze všech - především díky svému „solistickému rozvrstvení času“⁸¹. Každopádně však svým stylem inspiroval celé generace nových autorů, kteří podle Tezukova vzoru nechali do svých děl vstoupit dědictví západního filmu.

⁷⁵ Šišido Sakó (1888-1969) – komiksový autor, žil více než devět let v USA, kde studoval komiksovou tvorbu. Mezi jeho další díla patří *Supido Saburó*, *Pačinko Taró* a *Usei tanken* (Výprava na planetu U).

⁷⁶ *Jomiuri šinbun* – jedny z nejčtenějších japonských novin, vychází denně od roku 1874. (Kódžien, Iwanami šoten, 5. vydání)

⁷⁷ *Supido Taró* – akční příběh o malém chlapci – téměř superhrdinovi -, bojujícímu proti nejrůznějším konspiračním organizacím. Příběh vycházel ve 30. letech na pokračování v *Jomiuri šinbun* a byl výrazně ovlivněn západními komiksy a filmem, což se projevilo jak na hojném výskytu tzv. „filmových technik“, tak i na častém používání onomatopoií.

⁷⁸ *Kasei tanken* (Výprava na Mars) - možná první japonský komiks žánru *science-fiction*.

⁷⁹ Čikuma raiburari, Tokio, 1992, str. 48

⁸⁰ Matt Thorn (nar.1967) – antropolog, překladatel a uznávaný odborník na žánr *šódžo*, jemuž věnoval sérii článků pro *Japan Times*. (<http://www.matt-thorn.com>, 15 Apr 2006 12:58:41)

⁸¹ Nacume Fusanosuke: *Tezuka Osamu wa doko ni iru* (Čikuma raiburari, Tokio, 1992, str. 51)

iii. vzhled komiksových postav

Velmi často se setkáváme s názorem, že vzhled všech hrdinů a především hrdinek japonských komiksů je jakýkoliv jen ne japonský. Samozřejmě, tento poněkud ukvapený závěr pramení z nedorozumění. Japonský komiks má mnoho žánrů, přičemž ke každému z nich se - velmi obecně řečeno - váže určitý styl. A právě jeden z nejpopulárnějších žánrů (na domácí půdě i ve světě), totiž šódžo manga - neboli komiks určený pro dívky - je značně poznamenán tímto ‚nejaponským‘ stylem kreslení postav⁸².

Jak si tento fenomén vysvětlujeme?

Někteří autoři nabízejí jednoduchou - i když nepřiliš přesnou a poněkud zavádějící odpověď: Tezuka Osamu - autor stojící u zrodu japonského poválečného komiksu.

Tezuka, jehož vliv na pozdější slavné kreslíře je samozřejmě nezpochybnitelný, skutečně značně ovlivnil vzhled budoucích komiksových hrdinů. Ovšem Tezuka sám hledal svou inspiraci v zámoří - v kreslených filmech Walta Disneyho⁸³ a bratří Fleisherových⁸⁴.

Disneyho vliv můžeme dobře pozorovat právě na jeho průlomovém díle počínajícího se poválečného šódžo žánru - *Ribon no kiši* (Rytíř s mašlí) (obr.8), místy lehce bizarní avšak zábavné směsi evropských pohádek a mytologie. Vzhled hlavní hrdinky Safai byl částečně inspirovaný tvorbou Walta Disneyho a

⁸² Samozřejmě existují výjimky. Například dílo Jamady Murasaki (*Šinkirari*), Kondó Jóko (*Akašia no miči*), Jošidy Akimi (*Banana Fish*) apod.

⁸³ **Walter Disney** (1901-1966) - americký producent, režisér, scénárista a animátor, zakladatel Walt Disney Productions, nejvýraznější osoba kresleného filmu 20. a 30. let. Stvořil světoznámou postavičku Mickey Mouse (1927), kačera Donalda, psa Pluta atd. Ve svých kreslených filmech se soustředil na důsledné dodržování reality, na rozdíl od obvyklé výrazové zkratky a animační nadsázky. Mezi jeho nejznámější animované filmy patří *Sněhurka a sedm trpaslíků* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), *Dumbo* (1942), *Bambi* (1943) aj. (Bernard, J., Frýdlová, P.: Malý labyrint filmu (Albatros, Praha, 1988))

⁸⁴ **Max** (1889-1972) a **Dave** (1894-1979) **Fleischerovi** - američtí animátoři, největšího úspěchu dosáhli sérií kreslených filmů s *Pepkem námořníkem* (*Popeye the Sailor Man*, 1929). (Bernard, J., Frýdlová, P.: Malý labyrint filmu (Albatros, Praha, 1988))

částečně rovněž divadlem Takarazuka,⁸⁵ jehož byl Tezuka Osamu od dětství velkým příznivcem.⁸⁶ (Na některých jeho dílech, obzvláště na *Ribon no kiši*, byla vyloženě patrná tzv. „nostalgie po Takarazuce“,⁸⁷ jež se odrážela na vzhledu hlavních hrdinů či hrdinek, ale zejména na zpracovaném tématu.)

Vliv obou těchto faktorů se projevil především na kresbě obličeje (zvláště na velkých očích) a zároveň na celkovém vzhledu mužské postavy. Jak již bylo zmíněno v poznámce, v divadle Takarazuka hrají výhradně ženy, a to jak ženské tak i mužské role. Mladí muži v Tezukově podání tak získávají poněkud zženštilý zjev – něžný obličej, stejně velké oči jako dívky a často i tělo bez zdůrazněných druhotných znaků.

*Tezukova záliba (v Takarazuka revue) rovněž měla vliv na jeho zvyk zobrazovat ženské postavy s velkýma, zářícíma očima, často přetékaajícíma vodopády slz. Tezuka... jako dítě často hleděl do očí hereček, zdůrazněných naličením a zářících odrazy světla reflektorů. Shledal, že tato scénická technika, jež promítá emoce skrze oči, funguje velmi dobře i v komiksu.*⁸⁸

Zvláště patrné je to právě v takarazukovsky laděné *Ribon no kiši* (princ Franz), ani ostatní mladí hrdinové (např. Raskolnikov) však nezůstávají pozadu.

Nová generace autorů (ale především autorek) žánru šódžo pak tento trend převzala a dále jej rozvinula, takže typický mladík v šódžo komiksu 60.- 80. let nabyl značně androgynní pod-

⁸⁵ *Takarazuka kagekigan* – divadelní revue zal. r. 1913 Ičizóem Kobajašim, uvádí divadelní hry a muzikály, přičemž herecké osazenstvo tvoří pouze ženy, které hrají i mužské role. Jde o sveráznou kombinaci tradičních i západních divadelních technik, oblíbené jsou muzikály v broadwayském stylu.

⁸⁶ Vliv amerických ‚disneyovek‘ na vzhled postav se samozřejmě projevil i na jiných Tezukových dílech, za všechny jmenujme *Džanguru Taitei* (Císař džungle) Je zajímavé, že v devadesátých letech minulého století propukla v USA velká aféra ohledně tehdejšího animovaného hitu *Lvi král* (The Lion King, 1994). Japonští i američtí fanoušci díla Tezuky tehdy poukázali na zajímavé shody mezi *Lvím králem* a *Císařem džungle* (a jeho animovanou podobou *Kimba, bílý lev*), a to nejen co do vzhledu jednotlivých postav, ale i podivuhodně podobné dějové linii, včetně některých detailů. Studio Walta Disneyho samozřejmě popřelo jakoukoliv souvislost. (Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996, str. 268-274))

⁸⁷ Fusanosuke Nacume: *Osamu Tezuka wa doko ni iru* (Čikuma raiburari, Tokio, 1992, str. 18)

⁸⁸ **Gravett, Paul:** *Manga – Sixty Years of Japanese comics* (Laurence King Publishing, London, 2004, str. 77)

by.⁸⁹ Takovému ztvárnění bylo možné i díky tomu, že mnoho z tehdejších populárních příběhů se odehrávalo západním, většinou evropském (či pseudo-evropském) prostředí⁹⁰, takže vysocí, modroocí a světlovlasí hrdinové vypadali věrohodně⁹¹. Tento trend pak od druhé poloviny 80. let došel určitého zmírnění, i přesto je však dodnes běžné mužské postavy v dívčím komiksu vzhledově poněkud feminizovat, většinou aniž by tato skutečnost nějak sloužila zápletky (např. *Sailor Moon*, *Fruits Basket*, atd.). (obr. 9 a 10)

Samozřejmě, ne všechen vliv na vzhled komiksových postav žánrů šódžo lze přičíst Tezukově fascinaci americkým animovaným filmem a západním divadlem ovlivněnou Takarazuka revue.

Především, i v „před-tezukovském“ období existoval komiks pro dívky – stejně jako v případě s narativem má však čtenářská obec sklon na něj poněkud zapomínat. Jedny z nejstarších dívčích komiksů se začaly objevovat například v časopise *Šódžo kai* (1902) nebo *Šódžo no tomo*⁹² (1909), od roku 1923 potom vycházel velice populární magazín *Šódžo Kurabu*⁹³. (obr.11)

⁸⁹ Svým způsobem to byla i reakce na tehdejší módu a její populární představitele, v 80. letech především androgynní osobnosti typu Davida Bowieho a Prince.

⁹⁰ Například *Beresai no Bara* (Růže z Versailles, Ikeda Rijoko, 1972-1973), *Tóma no šinzó* (Thomasovo srdce, Hagio Moto, 1974), *Eroika jori ai wo komete* (Od Eroiky s láskou, Jasuko Aoike, 1979-nedokončeno), atd.

⁹¹ V souvislosti s šódžo mangou v tomto období nelze nezmínit slavnou skupinu autorek, totiž *Nidžújon-nen gumi* 二十四年組 čili Skupina roku 24 (myšleno 24. rok éry Šówa čili rok 1949), tedy podle roku, kdy se tyto autorky narodily. Patřily mezi ně (kromě výše zmíněných Hagio Moto, Aoike Jasuko a Ikedy Rijoko) například Jamagiši Rjóko (*Hi izuru tokoro no tenshi*, 1980-1984), Takemija Keiko (*Kaze to ki no uta*, 1976-1984) a Óšima Jumiko (*Wata no kuni hoši*, 1978). Právě Takemija, Hagio a Jamagiši představily subžánr, který dodnes platí mezi čtenářkami za jeden z nejoblíbenějších – totiž *šónen ai* 少年愛 a potažmo i *jaoi* ヤオイ. Oba dva tyto žánry mají jedno společné – jejich hlavním tématem je romantický homosexuální vztah mezi dvěma muži (liší se v podstatě mírou zobrazení sexu, jaoi bývá explicitnější). Existuje několik teorií, proč jsou tyto subžánry mezi dívkami natolik oblíbeny. Jedna z nich praví, že ženy jsou znuděny tradičními normami a tudíž vyhledávají příběhy o vztazích, kde jsou partneři stejného pohlaví a tudíž jsou si v podstatě rovni. Další nabízí názor, že je pro ženy snazší sledovat romanci a sexuální vztah mezi dvěma muži, protože si potom sama nepřipadá ohrožena. Podle mého názoru však tato (pseudo)vysvětlení příliš zavání snahou nikoliv objasnit ale *ospravedlnit*, protože přece nemůže být jen tak, aby se čtenářkám líbilo něco jinak tak nenormálního. Jen málokdo zvažuje skutečnost, že by si *šónen ai* a *jaoi* mohly získat oblibu proto, že jejich čtenářky poznají dobrý romantický příběh, který se jim líbí a dojímat je bez ohledu na to, zda se odehrává mezi mužem a ženou či ne.

⁹² *Šódžo no tomo* (únor 1909-červen 1955) – měsíčník pro dívky. Obsahoval nejen krátké komiksy, ale i povídky a ilustrované romány na pokračování. Přispívali do něj mimojiné i slavní autoři Kawabata Jasunari (1899-1972) a Jošikawa Eidži (1892-1962). Právě Kawabatovy serializované příběhy *Hana nikki* (Květinový deník) nebo *Otome no minato* (Dívčí přístav) bývaly doprovázeny populárními kresbami Nakahary Džuničiho. (<http://www.waseda.jp/aizu/shojo.html>, 5.4. 2006 16:46:21 GMT)

⁹³ Pro zajímavost – časopis pro chlapce, *Šónen Kurabu*, vycházel již od roku 1914 a časopis pro velmi malé děti – *Jónen Kurabu* – od roku 1926. Všechny tři časopisy vycházely jednou měsíčně v nákladu přesahujícím 950

Jedním z největších propagátorů západního stylu byl tehdy Nakahara Džuniči⁹⁴, jehož populární ilustrace i jednoduché komiksy se objevovaly ve výše zmíněných časopisech). Nakahara byl stoupencem *art nouveau* a *art deco* a velkým obdivovatelem a sběratelem tzv. „francouzských“ panenek. Své dívčí hrdinky kreslil právě v jejich stylu – s nepatrnými rty, nos naznačený jednoduchou linkou a hlavně obrovské oči. Přestože se na Nakaharu obvykle zapomíná a vliv, jenž měl na budoucí autorky šó-džo komiksu bývá upozadován zásluhami Osamu Tezuky, jeho kresby jsou dodnes populární a měly nepopiratelný vliv na pozdější slavné autorky, například Nišitani Jošiko⁹⁵.

A konečně, odhlédneme-li od samotného fenoménu šó-džo a podíváme se na první kreslené vtipy a komiksy typu *Ninki no tósan* nebo *Kanemoči kjóiku*, můžeme na vzhledu jejich protagonistů pozorovat zřetelný vliv západního umění – ať už jde o tradici britské či francouzské karikatury či typicky zakulacené McManusovy postavičky.

Poválečný vzhled postav japonského komiksu se odvíjel víceméně od Tezuky (tedy v podstatě od Disneyho), a delší dobu se až na malé výjimky se domácí autoři nenechali vzhledem západních komiksových postav nijak zvlášť inspirovat.

Mezi ty autory, kteří pro své postavy volili spíše tradiční vzhled a v zásadě i realističtější kresbu, inspiroující se západním komiksem, patřili např. Ótomo Kacuhiro⁹⁶, autor bestselleru *Akira*⁹⁷ a Kodžima Goseki⁹⁸. Výjimku tvořila rovněž skupina

000 kopií. Každý z nich měl cca 400 stran, z nichž velkou část zabíraly komiksy. S postupující cenzurou za druhé světové války však bylo na komiksovou tvorbu pohlíženo jako na příliš frivolní pro tak vážnou dobu a výtisky z pozdějšího válečného období (1944-45) ji již zcela vůbec neobsahovaly. Po válce se sice všechny tři časopisy vrátily do původní podoby, ale během šedesátých let zcela ustoupily magazinům věnujícím se výhradně komiksu (*Ribon*, *Nakajoši*, *Šónen Jump*). (Schodt, Frederic. L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 51))

⁹⁴ **Nakahara Džuniči** (1913-1988) – ilustrátor, komiksový autor, módní návrhář, zakladatel značky *Himawari*.

⁹⁵ **Nišitani Jošiko** (nar.1943) – jedna z nejpobulárnějších autorek v období 1965-1975, známá především svými milostnými příběhy (*Mary Lou*, 1965).

⁹⁶ **Ótomo Kacuhiro** (nar.1954) komiksový autor a filmový režisér; mezi jeho nejznámější díla patří *Akira* (viz níže) a *Metropolis* (Metropolis, 2001).

⁹⁷ *Akira* (1988) – SCI-FI anime zasazená do post-katastrofického Neo-Tokia. Jak díky zajímavému příběhu tak díky velmi precizní animaci si *Akira* získal mnoho příznivců po celém světě.

⁹⁸ **Kodžima Goseki** (1928-2000), komiksový autor, který ve spolupráci se spisovatelem Kazuo Koikem (nar.1936) vytvořil legendární komiks *Kozure Ókami* (známý jako Lone Wolf and Cub, česky *Vlk s mládětem*).

autorů (za všechny jmenujme Sugiuru Hinako⁹⁹ a Hanawu Kazuičiho¹⁰⁰), jejichž komiks byl dějově posazen do minulosti (nejčastěji do období Edo), avšak jejich inspirace leží zcela očividně v japonské umělecké tradici, nikoliv v evropské či americké.

V posledním desetiletí se několik významných japonských autorů (např. Taniguči Džiró¹⁰¹) nechalo inspirovat komiksem francouzským (který je v kreslení postav velmi realistický) a jejich spolupráce s evropskými kolegy vedla k založení hnutí *Manga nouvelle*. Tímto vzájemným prolnutím japonského a francouzského komiksu se však budeme podrobněji zabývat až v kapitole o vlivu japonského komiksu na komiks západní.

Bylo by nicméně nepřesné tvrdit, že mezi západní faktory působící na vývoj vzhledu postav japonského komiksu patří pouze jiné komiksy nebo kreslené filmy, popřípadě umělecké styly. Nepopíratelný vliv totiž měla i tehdejší skutečná móda, která se v závislosti na postupné změně životního stylu začala orientovat směrem na západ. Tento fenomén se samozřejmě objevil již dávno v předválečné době, ale během období japonské agrese v jihovýchodní Asii (1937–1945) ustoupila starost o módu značně do pozadí.

V poválečném období, kdy se Japonsko ocitlo morálně na dně a došlo k úpadku národního sebevědomí, a dále během ekonomického vzestupu během 60. let západní se vzhled stal ještě atraktivnějším. Nešlo přitom samozřejmě jen o styl oblékání, ale zároveň o západní účesy, barvu vlasů, make-up – a někdy i tak ex-

⁹⁹ **Sugiura Hinako** (1958-2005), vl. jménem Džunko Suzuki, autorka komiksů a mnoha historických pojednání o období Edo (1603-1867); debutovala r. 1980 v avantgardním komiksovém magazínu *Garō*, mezi její nejznámější díla patří *Gassō* (Společný pohřeb) a *Hjaku monogatari* (Sto příběhů). Její styl čerpal inspiraci v tradičním japonském umění, především *ukijoe* a *kibjōši*. V polovině devadesátých let opustila kariéru komiksově autorky a až do své předčasné smrti se na akademické úrovni věnovala historii a kultuře edského období.

¹⁰⁰ **Hanawa Kazuiči** (nar. 1942) – komiksový autor inspiřující se tradičním japonským uměním, mezi jeho díla patří např. *Akai Jorū* (Červená noc).

¹⁰¹ **Taniguči Džiró** (nar. 1947) – komiksový autor, proslavil se především ve spolupráci se spisovatelem a scénáristou Sekikawou Nacuo (nar. 1949), mezi jejich nejlepší díla patří komiks *Botčan no džidai* (Botčan a jeho doba, (1984-1991) o životě spisovatele Nacume Sósekiho (1867-1916). (www.lambiek.net/artists/t/taniguchi.html, 15. 5. 2006 19:21:55 GMT)

trémní zákrok jako operace očních víček, aby bylo dosaženo toho „správného“ západního vzhledu.¹⁰²

V komiksově tvorbě se takovýto ideál samozřejmě realizuje daleko snadněji a někteří teoretici se domnívají, že právě tento trend přeceňování západního vzhledu měl velký vliv na kresbu postav japonského poválečného komiksu, obzvláště toho náležícímu k žánru šódžo.¹⁰³

¹⁰²Singh, Gurminder: *Eyes, windows to the...* (GKT Scientific, vol 6, issue 6, 2002 - www.gktsscientific.com/2002/aug/04_2002-01-06.asp, 26.2. 2006 08:36:38 GMT)

¹⁰³Schodt, Frederic L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkeley, 1996)

IV. SVĚBYTNOST JAPONSKÉHO KOMIKSU

Japonský komiks se v mnoha aspektech liší od komiksů v západním světě. Na rozdíl od ostatních zemí, kde je komiksová tvorba určena převážně mladším čtenářům, má přitom v Japonsku nesmírně širokou čtenářskou obec, v níž jsou zastoupeny snad všechny věkové kategorie a desítky zájmových skupin - od čtenářů hledající romantiku, humor a dobrodružství, přes příznivce go, pačinka, rybolovu, vaření, nejrůznějších sportů, politiky, skládání origami či chovu koček, až po mladé matky, okultisty, členy motorkářských gangů a osoby obou pohlaví vyhledávající erotické výstřelky rozmanitých směrů.

Ačkoliv jde v tomto směru o fenomén jinde nevídaný, který by si nepochybně zasloužil bližší zájem akademických kruhů, v následujících podkapitolách se mu věnovat nebudeme. Náš zájem se bude omezovat na výjimečné pojetí japonského komiksu v oblasti jeho narativu a výtvarného zpracování.

i. co je to *manga*?

Tato otázka byla již položena mnohokrát - seriózními autory v seriózních publikacích, i na nejrůznějších internetových diskusních fórech. Především u těch druhých pak vyvolala nejednu zanícenou a velice emotivní debatu. Odpovědi se sešlo mnoho a nezřídka si odporovaly. Pro někoho je manga prostě jakýkoliv komiks nakreslený Japoncem, pro jiného je nemyslitelné, aby se odehrávala někde jinde než v Japonsku a hlavním hrdinou byl kdokoliv jiný než Japonec.

Odpovědi se nedočkáme, ani pokud se budeme snažit rozsoudit celý spor pomocí sémantiky - slovo manga nemá pouze jeden význam, a může se pak stát, že celý spor začne připomínat problém co je vlastně komiks.

Pokusíme se tedy k problému přistoupit z jiné strany. Přestože japonský komiks nebyl ve světě zcela neznámý¹⁰⁴, skutečnou popularitu si získal až s rozšířením internetu. Teprve díky síti si získal nové obdivovatele, kteří seznamovali další a další potenciální fanoušky se staršími i novými komiksy či anime a pomáhali je shromažďovat, scanovat, překládat a (nelegálně, zato však zadarmo) šířit.

Fanoušci se však neomezili pouze na již známá díla slavných autorek a autorů, jakými jsou například Takeuchi Naoko¹⁰⁵, Wata-se Juu¹⁰⁶, Takahaši Rumiko¹⁰⁷ či samotný Tezuka Osamu. S příchodem internetu se okamžitě rozšířila i tzv. „fanovská“ manga, neboli manga kreslená fanoušky pro fanoušky. Velmi početná skupina těchto nadšených výtvarníků přitom pochází ze západních zemí - to jim však ani v nejmenším nebrání, aby stejně jako jejich japonští kolegové nepublikovali svá díla na internetu. Takovýchto on-line komiksů kreslených více-méně amatérskými západními autory existuje celá řada, často však stačí krátký pohled a okamžitě pochopíme, že je něco „špatně“.

K tomu, abychom mohli říct: „tohle je manga“ totiž není podstatné, aby měly hlavní hrdinky oči jako dvě „cédéčka“ a byly navlečené v námořnické školní uniformy - byť by byly výtvarně zvládnuty docela profesionálně, s bezchybnou perspekti-

¹⁰⁴ Určité místo v povědomí zbytku světa si udržoval především skrze *anime*, ačkoliv ne každý divák si tehdy uvědomoval, že za animovaným příběhem v televizi stojí většinou i komiks. Popravdě, u nejstarších *anime*, které byly buď velmi ovlivněny Disneyho stylem (*Tecuwan Atom*) nebo se odehrávaly mimo Japonsko (*Candy, Candy*), si mnoho západních diváků ani nepřipustilo myšlenku, že ve skutečnosti sledují japonský kreslený seriál (nakonec - u nás stihl podobný osud například *Včelku Máju*, která bývá tradičně považována za německý výtvar). Přesto všechno se však našli i diváci, kteří se díky shlédnutí *anime* začali zajímat i o japonský komiks a vytvořili tak předvoj jeho dnešní obrovské armády evropských a amerických obdivovatelů.

¹⁰⁵ **Takeuchi Naoko** (nar. 1967) - patrně nejslavnější autorka žánru šódžo. Debutovala v roce 1986 příběhem *Love Call*, za který vyhrála cenu pro nové autory vypisovanou každoročně magazínem *Nakajoši*. Proslavila se krátkou sérií *Codename wa Sailor V* (1990), na které založila své nejslavnější a dosud nepřekonané dílo - sérii *Sailor Moon* (1992-1997), patrně mezinárodně nejpopulárnější šódžo komiks, který byl brzy převeden do animované i hrané televizní podoby. (www.takeuchi-naoko.com, 15.4. 2006 08:44:00 GMT)

¹⁰⁶ **Wata-se Juu** (nar. 1970) - autorka žánru šódžo, debutovala v časopise *Šódžo Comic* příběhem *Padžama no odžama* (Potíž s pyžamem, 1989), je známá především díky sériím *Fušigi júgi* (Tajemná hra, 1992-1996) a *Ajaši no Seresu* (Záhadná Ceres, 1997-2000). (www.yuuwatase.org, 15.4. 2006 05:29:31 GMT)

¹⁰⁷ **Takahaši Rumiko** (nar. 1957) - velice populární autorka sérií *Urusei jacura* (1978-1987) *Maison Ikkoku* (1982-1987) a *Ranma ½* (1987-1996). V posledních letech zaujala fantastickým příběhem *Inujaša sengoku otogi zóši* (Inujaša, 1996- nedokončeno), kde svérázným způsobem vypodobňuje život ve středověkém Japonsku a jeho mytologii. Téměř všechna její díla byla úspěšně převedena do *anime* podoby. (furinkan.com/talahashi/, 10.4. 2006 07:02:39 GMT)

vou a každým stínem na svém místě. Nezáleží dokonce ani na žánru a zápletce, hlavními hrdiny totiž může být kdokoliv a cokoliv a příběh se může odehrávat kdekoliv na světě.

Podstatné totiž je, obsahuje-li komiks určité charakteristické prvky, které vytvářejí jeho unikátní atmosféru. I pokud je - tak jako mnoho amatérských (ale leckdy i profesionálních) západních napodobenin - nemá, pak může stále jít o velmi dobrý komiks, jak po výtvarné tak i příběhové stránce.

Jen málokdo si však při pohledu na něj řekne: to je ale skvělá *manga*.

Takovýchto charakteristických prvků, o nichž jsme právě mluvili, bychom v japonském komiksu našli povícero - podívejme se teď ale pouze na těch několik málo, které jsou obecně považovány za nejdůležitější.

ii. zachycení nálady okamžiku

Scott McCloud popisuje ve své knize *Understanding Comics: The Invisible Art* několik vztahů - přesněji šest typů „přechodu“ (*transition*) mezi jednotlivými rámečky. Jedná se o následující typy:

1. **přechod od momentu k momentu** - soustředíme se na jeden subjekt, přičemž mezi jednotlivými rámečky uplyne jen velmi krátká doba (Obr.12)
2. **přechod od akce k akci** - opět se soustředíme jen na jeden subjekt, ale tentokrát uplyne mezi rámečky delší doba (Obr.13)
3. **přechod od subjektu k subjektu** - zůstáváme ve stejné scéně, zatímco subjekt se mění (Obr.14)

4. **přechod od scény ke scéně** - dojde ke změně celé scény, přičemž může dojít k velkému přechodu v čase i vzdálenosti (Obr.15)
5. **přechod od aspektu k aspektu** - soustředí se pouze na jednotlivé aspekty určitého místa, ideji nebo nálady, přičemž čas nehraje roli (Obr.16)
6. **přechod non sequitur** - logická návaznost přechodu prakticky neexistuje (Obr.17)

McCloud podotýká, že zatímco v západním komiksu (tedy v evropském a americkém), převažují přechody typu 2-4, japonský komiks má vysoký výskyt přechodu typu 1 a 5, tedy přechod od momentu k momentu a přechod od aspektu k aspektu.

Podíváme-li se na tento pátý typ pozorně, zjistíme, že na rozdíl od předchozích typů se v něm nic moc „neděje“. Nejde o přechody v čase, nedochází k žádné „akci“, tolik typické pro západní komiks.

„Spíše než spojit si jednotlivé momenty, musí čtenář pomocí roztržitých fragmentů uchopit moment jediný.“¹⁰⁸

Tohoto efektu, totiž zachycení nálady okamžiku, je přitom jinak dosahováno pomocí velmi úsporných výtvarných prostředků. Na rozdíl od západního komiksu je ten japonský téměř vždy černobílý a minimálně využívá rafinovaných technik stínování. Autor se spoléhá na jednoduchou linku, jíž se snaží co nejúspornějším způsobem dosáhnout co nejvýraznějšího výsledku.

Podobný trend navození nálady okamžiku můžeme podle mého mínění v japonském umění nalézt i jinde, například v básních

¹⁰⁸ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art* (Harper Collins, New York, 1994, str. 79)

haiku, kde pomocí stručné a jednoduché informace dosahujeme maximálního prožitku.

iii. využití symboliky

V odborné literatuře se můžeme setkat s názorem, že v japonském umění lze sledovat sklon k jednoduchým symbolickým vyjádřením.¹⁰⁹ Donald Richie¹¹⁰ doslova říká:

„Japonský režisér může ukázat jediný obraz a být si přitom jist, že obecenstvo okamžitě pochopí čas, místo a pozadí scény.“¹¹¹

Podobný názor má i komiksový teoretik a odborník na japonský komiks Paul Gravett:

„Co přesně je ten ‚japonský duch‘, který je na manze tolik patrný? Někteří poukazují na neodmyslitelně vizuální podstatu samotného japonského jazyka, jenž užívá kandži, čili čínské znaky. Tyto ideogramy nereprezentují předměty realisticky, ale abstraktně jakožto symboly, usměrňují – stejně jako komiks – realitu do zkrácených tahů štětce nebo pera. Snad proto, že psaní znamená pro Japonce vytváření symbolů a čtení jejich dekodování, dostává se jim predispozice k přijetí symbolizace jakožto nedílné součásti komiksu.“

Existuje-li skutečně takovýto trend, pak jeden z uměleckých projevů, kde se s ním můžeme nejsnadněji setkat, je docela jistě právě komiks.

Používání symbolů je pro japonský komiks nesmírně důležité, protože rychle a efektivně vyjadřuje podstatné. Zároveň tak

¹⁰⁹ Nakamura, H.: *Ways of thinking in Western People* (University of Hawaii Press, Honolulu, 1968, str. 564)

¹¹⁰ Donald Richie (nar. 1924) – americký japanolog, zabývá se převážně japonským filmem. Je autorem mnoha knih a esejí, např. *A Hundred Years of Japanese Film* (Kodansha International, Tokio, 2001).

¹¹¹ *Japanese Cinema: An Introduction* (Oxford University Press, New York, 1990, str. 83)

umožňuje zjednodušenou kresbu a vynechávání textovou informací. To je podstatné pro samou podstatu tohoto komiksu, který je na rozdíl od toho západního založen především na tempu čtení, nikoliv na soustředění se na výpravné detaily výtvarného zpracování či zdůraznění textové složky.

V japonském komiksu se podle mého názoru můžeme setkat s několika druhy symbolů, které lze rozdělit do různých skupin.

Jedním z nich je samotný způsob, jakým jsou kresleny postavy. Sám Osamu Tezuka se na sklonku života v jednom z četných interview rozpovídal na téma, kterak podle situace kreslí výrazy svých hrdinů - když jsou překvapeni, zvětší jim oči, když se zlobí, nakreslí jim vrásky kolem očí, atd. Doslova říká:

„Jsou to vlastně vzory, jednotlivé symboly. A když dám tenhle a tenhle a tenhle vzoreček dohromady, mohu si složit výsledný „obrázek“. Není to ale původní, pravý obrázek - je to velmi zjednodušený symbol. ... Já vlastně ve skutečnosti nekreslím obrázky, jen píšu příběh pomocí speciálních symbolů.“¹¹²

S podobným zjednodušeným typem kresby se ale můžeme setkat i jinde. Frederick Schodt cituje Franka Millera¹¹³:

„... (ukijoe) velmi blízce připomínají komiksovou kresbu, která je v mnoha směrech emblematická. Lidé se například naučili vnímat určité seskupení čar jako nos... .. přicházeli do styku se sériemi obrázků, které - jako dnes komiks - obsahovaly nějakou informaci, sdělení, jež měly předat.“¹¹⁴

¹¹² Ócuka, E., Sasakibara, G.: *Kjójó tošite no manga-anime* (Kódanša gendai šinšo, Tokio, 2001, str. 17)

¹¹³ **Frank Miller** (nar. 1957) - kultovní autor amerického komiksu, nechává se inspirovat stylem *film noir*, ale i některými technikami japonského komiksu, který rovněž v USA propagoval. Mezi jeho nejslavnější díla patří *Daredevil* (1986), *Ronin* (1983), *Sin City* (1991-1992), *Wolverine* (1982) a *The Dark Knight Returns* (Temný rytíř se vrací, 1986). (www.lambiek.net/artists/m/miller.html, 15.4. 2006 19:09:33 GMT)

¹¹⁴ Schodt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 35)

Vrátíme-li se ale zpět k Tezukovi, jehož stylem se - jak už víme - mnoho dnešních autorů nechalo inspirovat - setkáme se s podobným jevem. U většiny autorů, především těch mainstreamových, často nalézáme stejné symboly - vzory, jejichž kombinace vyjadřuje nějakou informaci. Zatímco u západního komiksu je (i přes vliv dominantních autorů) výraz tváře a vyjadřování emocí postav pořád velmi osobní záležitostí, v japonském komiksu se setkáváme se známými „symboly“ nebo „kódy“. Snad nejvíce rozšířený je tento fenomén především v žánru šódžo, který bývá - co se kresby týče - značně stereotypní, a kde tudíž často můžeme vidat typické znaky.¹¹⁵

Vezmeme-li namátkou tři čísla různých komiksových magazínů z nedávné doby - *Ribon* (říjen 2003, Šúeiša), *Hana to Jume* (červen 2005, Hakusenša) a *Čao* (květen 2004, Šógakkan) a prolistujeme je, zjistíme nápadnou podobnost výtvarného zpracování, sklouzávající místy téměř až do identičnosti - téměř všichni autoři a autorky¹¹⁶ (kterých je samozřejmě početní převaha) používají při kresbě postav stejné symboly. Obličej, nos i ústa jsou například naznačeny stejnými křivkami (lišícími se jen menší či větší mírou ostrosti úhlů). Stejně symbolicky jsou vyjádřeny i emoce - úsměv, zlost, překvapení jsou naznačeny takřka identickým seskupením čar. Poněkud větší variability výtvarného zpracování se často dočkáme pouze u zobrazování očí, které sice ve většině případů standardně „zabírají“ dvě třetiny obličeje, ale jinak vykazují znatelné odlišnosti, ať už v zobrazení duhovky či specifickém stínování. Podle mého názoru může jít o důkaz toho, že japonští komiksoví autoři (převážně ti, jež se věnují šódžo manze) vždy považovali oči svých postav za jeden z nejdůležitějších prvků, v podstatě za určité médium komunikace se čtenářem, a proto se mu snaží

¹¹⁵ Jednoduché grafické pojetí těchto emocí pak v době rozšíření internetu a vývoje specifické internetové komunikace vedlo k vytvoření a nesmírné popularizaci japonských „smajlíků“, čili jednoduchých symbolů znázorňujících pisatelův postoj či citové rozpoložení. Mezi nejznámější symboly patří např. ^_^ (úsměv), ~^ (mrknutí), ^ ^; (rozpačitý úsměv s „kapkou“ - viz dále), T_T (pláč) atd. atd.

¹¹⁶ Jsou jimi například Saenagi Rjó (*Sensei no susume*), Jošizumi Wataru (*Hansamuna kanodžo*), Imai Jasue (*Šinderera korekušon*), Seto Júna (*Minami no Džueru*) a Óbajaši Mijumi (*Endžeru hanto*).

vtisknout co nejoriginálnější podobu. Ostatní obličejové prvky i související vyjadřování nálad však ve většině případů podléhá určité monotónnosti.

Mnohé nám v tomto směru může napovědět jediný pohled na stohy knih a manuálů určených začínajícím komiksovým umělcům – tedy samozřejmě jen těm, kteří se chtějí věnovat kresbě ve stylu mangy. Takovýchto příruček lze v běžném japonském knihkupectví zahlédnout desítky. Bývají nejrozličnějšího zaměření – mohou poskytovat obecné informace o technice kresby nebo se soustředit přímo na jeden vybraný aspekt, tj. kresba postav (či pouze některých jejích částí – těla, obličeje, či exkluzivně pouze očí nebo vlasů), kresba speciálních efektů atd.

Jako obecný příklad nám může posloužit namátkou vybraná příručka, trefně nazvána *Draw your own manga – all the basics*¹¹⁷, kde se kromě skutečně užitečných informací o vhodném kreslicím náčiní či základních výtvarných technikách (jako například stínování nebo perspektiva) dozvíme vše, co potřebujeme vědět o nezbytných symbolech. V zásadě to znamená, že se všichni naučíme kreslit stejné obličeje, které budou své emoce vyjadřovat pomocí stejných „kódů“. Svým způsobem potom úvodní věta z lekce č. 2 – *Postavy* vyznívá značně ironicky:

*„Postavy jsou tím nejdůležitějším prvkem mangy, a jsou to právě jejich výrazy, jež jim dodávají na individualitě.“*¹¹⁸

Dalším typem symbolů jsou ty, které vyjadřují či zdůrazňují emoce nebo stavy, ovšem nikoliv pouze pomocí samotného výrazu, ale skrze zvláštní symboly. V japonském komiksu existuje celá dlouhá řada prvků, které stručně a jasně vyjádří něčí pocity, aniž by bylo třeba složitě vykreslovat výraz jeho nebo její tváře, či snad dokonce přidávat vysvětlení ve formě doprovodného textu typu *ted' se ale kačer Donald opravdu rozzlobil!*.

Pokusme se tyto symboly rozdělit do dvou skupin.

¹¹⁷ Haruno Nagatomo (Kodansha International Ltd., London, 2003)

¹¹⁸ tamtéž, str.61

První z těchto skupin (Takekuma Kentaró¹¹⁹ ji ve své studii¹²⁰ nazývá *manpu* 漫符) bude zahrnovat podskupinu tzv. *džunsui manpu* 純粹漫符, neboli pravé komiksové symboly - ideogramy.

Mezi nejznámější a zároveň nejvýmluvnější z těchto symbolů patří tzv. „kapka“ (*ase* 汗, někdy též *hijaase* 冷やせ) (obr. 18), neboli velice jednoduše načrtnutá kapka potu, umístěná zpravidla na spánku nebo na čele (v extrémních případech - obr.19 - prostě jen v blízkosti hlavy) dotyčné postavy. Tato kapka vyjadřuje stud, někdy nad vlastní hloupostí, často ale jako reakce na nějakou nepředloženost jiné postavy.

Dalším oblíbeným symbolem je na první pohled poněkud zvláštní malá kresbička, nezkušenému oku připomínající svazek tří (někdy čtyř) písmen „u“ (obr. 20). Tento oblíbený a zhusta používaný symbol nazývaný stručně a výstižně *kekkan* 血管 ve skutečnosti naznačuje naběhlé žíly na spánku - tedy nás informuje, že se dotyčná postava velice zlobí či právě prožívá extrémně stresující situaci.

Poněkud srozumitelnějším prvkem je malá náplast ve tvaru křížku (*bacu* バツ), umístěná zhruba ve stejných místech jako předešlé dva symboly. Většinou symbolizuje, že na dotyčné postavě bylo spácháno mírné násilí, jehož příčiny můžeme nebo nemusíme znát a jehož průběh jsme dokonce ani nemuseli vidět (v takovém případě pak náplast často slouží jako jediný indikátor skutečnosti, že fyzický trest - ať už zasloužený či ne - byl vykonán).

Druhá podskupina symbolů je nazývána o něco prozaičtěji, *ippan kigó* 一般記号, čili obecné symboly. Patří mezi ně obligátní otazníky, vykřičníky, srdíčka, noty apod. - jejich použití však můžeme nezřídka vidat nejen v komiksu západním, ale

¹¹⁹ Takekuma Kentaró (nar.1960) - komiksový teoretik a kritik.

¹²⁰ *Hitome de wakaruru keiju zukan* in *Manga no jomikata* (Takaradžimaša, Tokio, 1995)

i v ostatních textech. Jejich funkce je většinou velmi srozumitelná, a proto je není potřeba dále vysvětlovat.

Skupinu číslo dvě označuje Takekuma jako *kóka* 効果, čili efekty. V tomto případě nejde jako v předchozím případě o ideogramy, ale pouze o seskupení linek, vyskytující se často (ale ne vždy) na pozadí obrázku, přičemž jeho úkolem je symbolicky naznačit emoce či momentální stav jednotlivých postav.

Například husté seskupení svislých čar (*suičokusen* 垂直線) vedoucí shora směrem k postavě představuje zlost, depresi či negativní emoce. (obr.21)

Nawa 縄 - linky podobné spleteným vláknům - zase symbolicky naznačují složitou situaci či vnitřní dilema.

V zásadě se však mezi *kóka* mohou řadit nejrozumnější efekty, záleží na invenci autora. V podstatě se dá říci, že možnost využití těchto symbolických efektů jsou poněkud širší než u předchozí skupiny. Počet běžně užívaných a srozumitelných *manpu* je přeci jen poněkud omezen.

Do další zvláštní skupiny symbolických vyjádření hojně užívaných v manze patří taková, s jejichž pomocí autor sděluje čtenáři rovněž podrobnosti o povaze (tedy nikoliv pouze momentálním stavu) svých postav. Samozřejmě by mohl počkat, dokud se charakter té či oné postavy sám nepromítne skrze jeho nebo její činy. Pokud nám ale chce sdělit tuto informaci v tom samém okamžiku, kdy se dotyčná postava poprvé objeví na scéně, použije za tímto účelem nějaký ustálený symbol - v žánru šódžo to často bývají například květiny. Ty se samozřejmě budou lišit podle povahy zobrazované postavy. Například sedmikrásky symbolizují naivitu a jednoduchost, chryzantémy představují citlivou povahu a růže smyslnost.

Dobrým příkladem podobné symboliky povah nám může být slavná série *Eroika jori ai wo komete* (Od Eroiky s láskou, 1979-), jejímž hlavním hrdinou je zloděj uměleckých předmětů Eroika, v civilní podobě anglický aristokrat Dorian Red Gloria, extra-

vagantní homosexuál více než přitažlivého zevnějšku. Jeho protějškem je německý důstojník rozvědky NATO, homofobní major Klaus vom Eberbach, chladný a disciplinovaný muž, schopný vřelejšího citu pouze k pěkně vyleštěnému tanku. Mezi vedlejší postavy pak patří například pan James, protivný účetní Eroiky, schopný jíst odpadky a neustále stahovat topení, jen aby ušetřil jedinou libru.

V určitých okamžicích - obyčejně při jejich prvním vstupu na scénu či v situacích, kdy pronášejí nějakou řeč nebo vykonávají akci typickou pro jejich charakter - jsou tyto postavy obklopeny symboly. V případě Eroiky jsou to růže - symbol vášně, zatímco major Eberbach bývá zasazen do zátiší z ostatného drátu nebo pistolí, aby byla zdůrazněna jeho nebezpečně výbušná povaha. Pan James pak bývá obklopen bankovkami a finančnickými symboly, popřípadě záplatami (nepochybně narážka na jeho snahu nosit vše až do roztrhání). (obr. 22-24)

Svým způsobem celý tento fenomén poněkud připomíná symboliku divadla *nó*, kde podle kostýmu a masky okamžitě poznáme typ postavy a zhruba pak tušíme, co od ní můžeme očekávat¹²¹.

Poslední skupina symbolů nevyjadřuje pocit ani charakterovou vlastnost postavy, nýbrž fakt, že se něco stalo - jsou to spíše jednoduché symbolické scény, nahrazující děj, který by jinak často vyžadoval buďto složitější výtvarné zpracování nebo vysvětlení v podobě textu. Jde například o symbolické vyjádření plynutí času, smrti či sexuálního aktu - často pomocí tradičních motivů - sakurové květy snášející se k zemi, atd.

Zcela zvláštní druh této symboliky, zastupující konkrétní akci, můžeme pozorovat v jistém populárním odvětví japonského komiksu - konkrétně v tom pornografickém (již zmíněná hentai manga), který (oproti představě běžné zejména v západních zemích) přeci jen podléhá určité cenzuře.

¹²¹ Kalvodová, Dana: *Asijské divadlo na konci milénia* (Academia, Praha, 2003, str. 195)

„Může se nám zdát překvapivé, že až do raných devadesátých let (minulého století) se zobrazování sexu v manze rovněž muselo podřizovat článku 175 trestního zákoníku. Tento zákon byl uplatňován na prodejce a skrze ně i na vydavatele a tvůrce, a to tak, že přisuzoval vysoké pokuty za distribuci, prodej či vystavování ‚neslušného‘ tištěného materiálu. Definice ‚neslušnosti‘ zůstávala vágní mimo tvrzení, že publikace by se měla podříditi obecně akceptovaným standardům, což bylo interpretováno jako zákaz jakéhokoliv realistického zobrazování pohlavních orgánů dospělých osob a rovněž intimního ochlupe- ní.“¹²²

Jak Paul Gravett správně podotýká, tato cenzura přitáhla k zobrazování obávaných ‚neslušných‘ partií mnoho nechtěné pozornosti a především fantazie komiksových tvůrců, kteří přišli na přehršel způsobů, kterak toto nepopulární nařízení obejít. Poměrně častou metodou se stalo ‚zrušení‘ řečených orgánů, takže buďto zcela zmizely, nebo jim byly ponechány pouze jejich obrysy a bylo na čtenáři, aby si obrázek patřičně domyslel. Někdy rovněž schválně zůstaly skryty pod ‚kostičkami‘, napodobujícími způsob cenzury, jaký můžeme běžně vidět v televizi. Avšak jedním ze způsobů, který si získal velkou popularitu, bylo právě nahrazení sexuálního aktu jinou scénou - takovou, která by daný akt symbolicky zastupovala. Před čtenářovými pobavenými očima se pak odehrává impozantní defilé vybuchujících sopek, těžebních ropných věží, z nichž stříká gejzír nafty, úderů tlouku do zvonu zavěšeném v buddhistickém chrámu a podobně.

Nemusí však vždy jít přímo o zastoupení sexuálního aktu. Poslední ze zástupných symbolů, které zde blíže představíme, je zároveň jev poměrů neznalým čtenářům nejméně srozumitelným. Jde totiž - možná poněkud překvapivě - o krvácení z nosu, které postihuje v určitém okamžiku komiksové hrdiny téměř výlučně

¹²² Paul Gravett: *Manga: Sixty Years of Japanese Comics* (Laurence King, London, 2004, str.100)

mužského pohlaví. Kdybychom tento úkaz sledovali případ od případu, zjistili bychom, že se pokaždé odehraje jako symbol hrdinova náhlého a nepotlačitelného sexuálního vzrušení. Odtud také pramení jeho výstižný název - *hentai hanadži* 変態鼻血.

Jednoduše řečeno, tak jako v mnoha případech po celém světě, i tentokrát se cenzura spíše než o potlačení určitého jevu zasloužila o jeho rozkvět. V tomto případě pak navíc mimořádně obohatila symbolický způsob vyjadřování v japonském komiksu.¹²³

iv. užití malebných a zvukomalebných výrazů

Každý, kdo kdy přišel do styku s jakýmkoliv průměrným komiksem, si nemohl nevšimnout, jak hojně je v tomto žánru zastoupeno používání onomatopoií - tedy slov malebných a zvukomalebných.

Není se samozřejmě co divit - komiks je na rozdíl od jiných médií ochuzen o důležitý výrazový prostředek, totiž zvuk. V literatuře samozřejmě také nemůžeme nic slyšet, avšak pokud je to žádoucí, není problém příslušný zvuk výstižně popsat.

V komiksu taková možnost chybí, a proto se nezřídka využívá krátkých, zato však velmi výstižných onomatopoií.

Podíváme-li se na nejstarší japonské komiksy - za příklad opět poslouží *Tagosaku to Mokubei no Tókjó kanbucu* 1902) či *Nonkina tósan* (1924) - dočkáme se jen velmi vzácného výskytu slov malebných či zvukomalebných, i když by pravděpodobně příběh značně vylepšila.

Jak již bylo stručně zmíněno v předcházející kapitole, tyto prvky vstoupily do světa japonského komiksu až ve třicátých

¹²³ Díky prudérní cenzuře můžeme v tomto odvětví při troše snahy nalézt skutečně pozoruhodné množství symbolických vyjádření. Nemusí přitom jít pouze o výše zmíněné příklady, kdy je sexuální akt nahrazen nějakou zástupnou situací. Velmi oblíbenou praktikou bývá i zastoupení sexuálních orgánů nějakým jiným předmětem. Při vyobrazování erekce se pak často stává, že mají muži místo penisu hada, vztyčený meč, nabitou střelnou zbraň či obrovskou kořenovou zeleninu (nejčastěji ředkev daikon). Ženské pohlavní orgány se potom, opět výstižně, stávají květinami či mušličkami. Tímto případným nahrazením nejenže dosáhneme toho, aby čtenář bez problému porozuměl skrytému významu, ale zobrazovaná situace navíc nabude nového - komického - významu a snáze se tak obhájí před cenzurou.

letech, podle všeho skrze inspiraci americkými komiksy. Jejich používání v poválečném komiksu poté zpopularizoval Osamu Tezuka a brzy se začaly používat stejně často a výstižně jako v komiksech západních - a záhy ještě daleko lépe.

Japonský systém malebných a zvukomalebných slov je ve světě unikátní. Existuje několik způsobů dělení těchto slov:

Tzv. **giongo** 擬音語 jsou slova, jež reprodukuje zvuky vnějšího světa. Mohou se dělit na dva typy - giongo (jež zaznamenávají zvuky neživých věcí - např. KATA KATA - cvak cvak, DON DON - bum bum) a **giseigo** 擬声語 (zvuky živých tvorů - například kokrhání KOKEKOKKÓ) či štěkot psa WAN WAN).

Oproti tomu **gitaigo** 擬態語 představují symbolické zvuky, a to trojího druhu - zvuky vyjadřující stav neživých věcí a předmětů, tedy např. GOČA GOČA - nepořádek, rozházenost, stav živých tvorů - NOSO NOSO - pomalý, vlekoucí se, a stav lidské duše - např. KUJO KUJO - trápit se, ATAFUTA - pocit rozčilení, panika.

Onomatopoeie můžeme rovněž dělit do dvou velkých skupin - **giseigo**, jež vyjadřuje zvuky živých tvorů a **gitaigo**, pod níž spadají zvuky neživého světa.

Podle dalšího zajímavého dělení jsou onomatopoeie dělena do třech skupin:

1. **giseigo** - slova utvořená pouze na základě zvukomalby, lhostejno zda je jejich původcem tvor živý či neživý; v angličtině se nazývají příznačně *phonomimes* (např. kvákání žáby KERO KERO či bušení kladiva DON DON)
2. **gitaigo** - tato skupina je tvořena takovými slovy, jež nepopisují opravdové zvuky, ale situace a stavy - čili anglicky *phenomimes* (např. PORO PORO - suchý, drobivý)

3. **gidžógo** - onomatopoeie vyjadřující výlučně stavy našeho nitra - všechny nálady, emoce a duševní pochody; jde tedy o *psychomimes* (např. ATAFUTA - rozčilení, panika)¹²⁴

O takovémto arzenálu malebných a zvukomalebných slov si západní komiksy nemohou ani nechat zdát. Frederick Scholdt komentuje situaci výstižně:

„Pokud jde o zvukové efekty, dokáže japonština zázraky. Americký komiks má dlouhou tradici používání slov reprezentujících zvuky, ale tyto jsou většinou limitovány na popisy explozí (BAROOOM), pěstí dopadající na čelisti (POW!) a kulometů pálících na komunisty (BUDABUDABUDA). Japonci vyhráli válku slov. Mají zvuky vyjadřující srkání nudlí (SURU SURU), nespočet výrazů pro déšť (ZAA, BOCUN BOCUN, PARA PARA) a pro plamínek, jenž vyšlehne ze zapalovače (ŠUBO)... když nindža-vrah náhle z ničehož nic zmizí, výsledný „zvuk“ je FU, když se z koruny stromu snáší na zem list, je to HIRA HIRA, náhlou erekci vystihne slovo BIIN, když něčí tvář zrudne hanbou, je to PÓ a zvuk nepřítomnosti jakéhokoliv zvuku je ŠIIIN. Umělci mezi sebou soutěží o nejlépe použité zvukomalebné slovo. Říká se, že Tezuka Osamu vymyslel ŠIIIN, zatímco Kawasaki Jukio způsobil senzaci slovem SURON, jež znázorňuje zvuk mléka přidaného do kávy.“¹²⁵

Scholdt přitom neuvádí další výstižná onomatopoeie náležící do skupiny gitaigo a gidžógo: PIKA PIKA jakožto doprovodné slovo pro záblesk, IRA IRA vystihující nervozitu, NIKO NIKO zdůrazňující roztomilý úsměv, slovo NUUU vyjadřující, že se něco nebo někdo nečekaně objevil na scéně.

¹²⁴ Lapišáková, Monika: *Japonské slova malebná a zvukomalebná* (bakalářská práce, FF UK, 1996), Křivánková, Anna: *Onomatopoeie a jejich využití v japonském jazyce* (seminární práce, FF UK, 2003)

¹²⁵ Scholdt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986, str. 23)

Velmi výstižně jsou zvukomalebná slova použita i v případě, kdy chceme vyjádřit druh bolesti – komiksové hrdinové totiž docela často přicházejí k úrazu, a čtenář se dokáže snadněji vžít do jejich pocitů a pochopit povahu zranění, bude-li schopen identifikovat jejich bolest jako svíravou (ŠIKU ŠIKU), bušivou (GAN GAN), tepavou (ZUKI ZUKI), bodavou (KIRI KIRI) atd. atd.

Zkrátka a jednoduše, malebná a zvukomalebná slova díky své schopnosti postihnout i takové jevy jako situace či stavy dodávají japonskému komiksu docela nový, západním komiksem jen nesmírně těžko postihnutelný rozměr.

Co však je nesporným přínosem pro sílu čtenářského prožitku, může být noční můrou pro překladatele¹²⁶.

Například zvukomalebná slova typu giseigo (tedy ta vystihující zvuky vnějšího světa), která v originálním použití navozují určitou atmosféru, jsou v překladu často nahrazena obyčejnými slovesy či podstatnými jmény, která sice vystihnou tu správnou informaci, avšak pouze za cenu snížení hodnoty čtenářského prožitku.

¹²⁶ A případně i pro grafika, neboť nahrazování zvukomalebných slov vyskytujících se mimo bublinu může být z výtvarného hlediska velmi náročné. Nejde přitom jen o samotný akt zásahu do obrazu – je zde například problém použití japonských slabičných abeced *hiragany* a *katakany*, jež jsou díky svým grafickým vlastnostem velmi příhodné pro zdůraznění efektu zvukomalebných slov, který však v překladu často nemůže být zcela nahrazen. Za příklad nám může posloužit komiks *Sailor Moon*: v originálním vydání jsou v okamžiku, kdy jedna z hlavních hrdinek přichází efektním způsobem na scénu – totiž padá z nebe – použita dvě zvukomalebná slova. Její příchod je doprovázen nejprve zábleskem a hlasitým zvukem *dóóóón* (v překladu *chuum*) a později už hrdinka klouže vzduchem dolů – *hjúú* (*whyuum*). Tyto pokusy o vystižení zvukové podstaty sice lze označit za poměrně originální, nicméně grafická složka v tomto případě poněkud zaostává. V originálním podání je první zvuk vyjádřen použitím *katakany*, čímž je zdůrazněna jeho hlasitost a určitá tvrdost či důraz. Americká verze je poněkud slabší (a to nejen díky překladu) – pro obě zvukomalebná slova byly použity běžně dostupné fonty, které dostatečně nevystihují povahu zvuků. Slovo *choom* je sice zdvojené, čímž může do jisté míry naznačovat rezonanci, ale zdaleka nedosahuje ráznosti *katakany*. V druhém případě byl klouzavý pohyb vzduchem naznačen určitým zkosením celého slova, ale nedokáže se vyrovnat oblosti *hiragany* (zvláště závěrečného protažení), která v originálním podání zvukomalebnou složku slova podtrhává. Tím nevyhnutelně došlo k narušení původní symbiózy obrazu a textu, a tím pádem i k oslabení čtenářského zážitku.

(*Bišódžo senši Sérá Mun*, Kódanša, Tokio, 1994, str. 49 a *Sailor Moon*, Mixx, Los Angeles, 1999 str. 49)

Tento problém by samozřejmě bylo možné vyřešit vytvořením speciálních ekvivalentů – buďto složitou úpravou fontu, nebo by tato zvukomalebná slova musela být přímo do obrazu zvlášť nakreslena stylem co možná nejpodobnějším originálu. Takovéto řešení by však bylo technicky i finančně náročné, a proto většina nakladatelů sáhne raději po klasickém fontu, a to i za cenu oslabení celkového efektu. Pokud se samozřejmě nerozhodnou celé zvukomalebné slovo ponechat v originálním znění (a tudíž jej čtenáři neznalému japonského jazyka zcela znepřístupnit) rovnou vynechat, což zdaleka není neobvyklé.

Srovnajme například originální japonskou verzi a americký překlad populárního komiksu *Sailor Moon*, kdy k podobnému nahrazování dochází velmi často.

První příklad je poměrně typický - v kapitole *Sakusó* (c americké verzi *Confusion*)¹²⁷ v dálce hřmí útok nepřátel a zdi paláce se hroutí za doprovodu zvukomalebného *gogogo* a *garagara*, zatímco v americkém překladu figurují slova *rumble* (hřmět, dunět, rachotit) a *clatter* (rachotit, řinčet)¹²⁸, čili běžná slova (nikoliv zvukomalebná). Tento způsob překladu sice poměrně dobře vystihuje význam - sděluje nám správnou informaci, ale činí tak za použití obecných slov, která v sobě nenesou ten správný zvuk a nenavodí tak původní atmosféru. Japonský komiks totiž často dosahuje žádoucího efektu svou výstižností, která nám dovoluje číst jej rychle a docílit určitého kinematografického efektu. Přesně zvolené zvukomalebné slovo dokonale zapadne do obrazu a děj svižně plyne dál, zatímco slovo, které zvuk pouze opisuje, může způsobit zdržení - chvilkové zaváhání, než se cílový efekt dostaví, čímž je čtenářský zážitek oslaben.

Další příklad můžeme vidět v kapitole *Mirá dorímu* (v americké verzi *Mirror Dream*), kde se dva hlavní hrdinové - Sailor Moon a Tuxedo Kamen - prudce vnesou do oblak, přičemž autorka použila poměrně výstižného zvukomalebného slova *fá*. Americká verze však na tom samém místě používá slovo *float*, tedy sloveso, které běžně překládáme jako *plout*, *vznášet se*. Zde tedy nebyl přesně vystižen ani význam původního *fá*, které v sobě nese určitý pocit prudkého stoupání - zvuk vyvolaný nárazem vzduchu, zatímco *float* naznačuje spíše vznášení se ve stejné poloze, kde skutečný zvuk ani slyšet není, a proto nelze docílit žádaného efektu.¹²⁹

¹²⁷ *Bišódžo senši Sérá Mun*, Kódanša, Tokio, 1994, str. 90 a *Sailor Moon*, Mixx, Los Angeles, 1999 str. 90

¹²⁸ V tomto i následujících případech podle 6. vyd. Anglicko-českého, česko-anglického slovníku (Fin Publishing, Olomouc, 1996)

¹²⁹ *Bišódžo senši Sérá Mun Super S*, Kódanša, Tokio, 1995, str. 82 a *Sailor Moon Super S*, Mixx, Los Angeles, 1999, str. 136

Posledním příkladem nám budiž scéna z kapitoly *Endímion* (*Endymion*), kde jedna z hlavních hrdinek, Sailor Venus, použije v boji všechnu svou sílu a vzápětí se vyčerpáním zhroutí, přičemž autorka použila zvukomalebné slovo *dosa*. Tento jednoduchý zvuk obsáhne mnoho - určitou finalitu, obsaženou v první úderné slabice *do*, vystihující tvrdý pád těla na zem, a zároveň sa mnohem slabší zvuk doprovázející poslední pohyb - např. zašustění šatů či dlouhých vlasů -, po kterém už nastane ticho. V americké verzi je toto slovo nahrazeno výrazem *collapse* (zhroucení, zhroutit se), které nám opět přináší správnou informaci - Sailor Venus zkolabovala vyčerpáním, avšak zároveň působí neohrabaně a trochu chladně, nepřináší čtenáři srovnatelný prožitek daného okamžiku.¹³⁰

Ještě větší problém pak pro překladatele představují zvukomalebná slova typu *gitaigo* a *gidžógo* - čili slova, která popisují situace, stavy či emoce, a tudíž nezastupují skutečný zvuk, jako tomu bylo v předchozích případech.

Zůstaneme-li u Sailor Moon, můžeme jeden vhodný příklad nalézt v kapitole *Venus dorímu* (v americké verzi *Venus Dream*)¹³¹, kde se Sailor Venus chystá proměnit ze své civilní podoby do bojové. Proměna se jí však nezdaří, takže místo všech zvukových efektů obvykle doprovázející celý proces zůstane ticho, v originálním pojetí vyjádřené nám již známým slovem *šííín*. V americké verzi nezbude než jej nahradit slovem *silence*, které opět vystihuje podstatu věci, avšak nepůsobí přirozeně. Navíc v tomto případě ještě může čtenáře mást grafické zpracování celého problému, ze kterého není jasné, k čemu se vlastně slovo *silence* vztahuje a jakou má funkci.

Další problémy bývají běžně se slovy typu *waku waku* (těšit se) *niko niko* (úsměv) či *ira ira* (podráždění, nervozita). Často nezbývá, než toto zvukomalebné spojení nahradit celou větou, což může mnohdy působit neohrabaně či nevhodně.

¹³⁰ *Bišódžo senši Sérá Mun*, Kódanša, Tokio, 1993, str. 113 a *Sailor Moon*, Mixx, Los Angeles, 1999 str. 113

¹³¹ *Sailor Moon Super S*, vol.2 (Mixx, Los Angeles, 1999, str.70)

Jak jsme mohli ze všech výše uvedených příkladů vidět, bohatost japonského jazyka není lehké vystihnout ani v komiksovém žánru, přestože by se mohlo zdát, že vzhledem k absenci většího množství (zdánlivě) jednoduchého textu nemůže jít o větší překladatelský problém. Tohoto tématu se ještě krátce dotkneme v kapitole o vlivu japonského komiksu na komiks asijský, konkrétně pak korejský.

V. VLIV JAPONSKÉHO KOMIKSU NA NEJAPONSKÝ KOMIKS

Jak již bylo řečeno v předcházející kapitole, s příchodem a rozšířením internetu se popularita japonského komiksu nebývale rozrostla, a to do té míry, že se zakrátko stal celosvětovým fenoménem a jako takový samozřejmě ovlivnil i celosvětovou komiksovou tvorbu.

i. vliv japonského komiksu na komiks asijských zemí

Míra dopadu jeho vlivu se v jednotlivých zemích samozřejmě liší - záleží na mnoha okolnostech, především ale na tom, jak silnou moderní komiksovou tradici určitá země má. V zemích, kde se - stejně jako v Japonsku - tato tradice utvářela především v druhé polovině dvacátého století, šlo o poměrně rychlý proces.

Komiks v Jižní Koreji, Číně a na Taiwanu byl ovlivněn natolik silně, až je od svého japonského vzoru často téměř k nerozeznání (jakkoliv se to místním autoritám - především těm čínským - nemusí líbit).¹³²

Možná nejvýrazněji můžeme tento trend sledovat právě v Jižní Koreji.

Korejský komiks známe pod označením *manhwa*¹³³, avšak na rozdíl od Japonska, kde jako *manga* bývá označován komiks, můžeme pod pojmem *manhwa* rozumět i animovaný film. Moderní komiks (tak jak jej chápeme dnes) se v Koreji vyvíjel podobně jako v Japonsku - tedy si skrze importované noviny a časopisy (a pravděpodobně i západní umělce působící v Koreji) osvojil pou-

¹³² Ng Wai-ming: *The Impact of Japanese Comics and Animation in Asia* (www.cuhk.edu.hk/jas/staff/bennng/publications/anime1.pdf, 7.7.2006 16:25:24 GMT)

¹³³ Pokud by se pro slovo *manhwa* použily znaky, byly by stejné jako ty používané pro slovo *manga* (viz kapitola I./ii).

žívání rámečku, bubliny a jednoduché sekvence. Svou dnešní podobu však získal až díky dlouholetému působení vlivu japonského komiksu, který si v Koreji i přes určité problémy (viz níže) získal obrovskou oblibu.

Již na první pohled - tedy podle vzhledu postav, toho nejpovrchnějšího ukazatele - nemůžeme popřít nesmírnou podobu mezi mangou a manhvou. V absolutní většině případů můžeme u mainstreamové manhwy vidět ty samé (velice neasijské) obličejce, jaké k nám vzhlížejí ze stránek japonského komiksu.¹³⁴ Manhwa rovněž využívá stejné symboliky (*manpu* a *kóka*), zvukomalebných slov (alespoň potud, kam až to korejský jazyk dovolí) a především má velice podobnou strukturu. Její rytmus, udávaný velikostí, tvarem a distribucí rámečků je stejně rychlý a dynamický jako u mangy. U manhwy určené ženským čtenářkám navíc můžeme velice často sledovat stejný fenomén jako u šódžo mangy - tedy „plovoucí rámečky“ a koláže.¹³⁵

Podívejme se teď na konkrétní příklad.

Jak již bylo v této práci několikrát řečeno, kromě dosud jediného (tj. *Gona*) nebyl v České republice oficiálně vydán žádný samostatný japonský komiks. Proto je svým způsobem velmi ironické, že komiks korejský, nesoucí přitom všechny znaky typické pro mangu, u nás již publikován byl. Konkrétně jde o sérii *Deník pána démonů*,¹³⁶ komediální příběh nesoucí se v duchu fantasy a zároveň obsahující prvky *šónen ai*¹³⁷.

¹³⁴ Možná by bylo přesnější říci, že k nám vzhlížejí ty samé černobílé obličejce, protože stejně jako manga, i manhwa zřídka kdy užívá barev, většinou pouze na titulních stránkách. Spíše se (opět stejně jako manga) spoléhá na Berme tento fakt jako další z mnoha podobností mezi oběma fenomény.

¹³⁵ Odhlédneme-li od jeho vizuální stránky, můžeme vysledovat ještě několik dalších podobností. Korejský komiks sice nedosahuje takové žánrové rozmanitosti, avšak stejně jako komiks japonský má velice početnou ženskou čtenářskou (a samozřejmě i autorskou) základnu. Abychom citovali oficiální zdroj: *Další důležitý aspekt, který je třeba podtrhnout, je rovněž prostor, jenž (korejský komiks) nabízí ženám. Téměř polovina komiksových umělců v současné době představují ženy, a ty své čtenářky nikdy nezklamou. (Manhwa: The World of Korean Comics, Korea Culture & Contents Agency)* Jediná další země, kde je komiks tolik populární (a navíc po mnohem delší dobu než v Koreji, kde je jeho obrovská obliba otázkou zejména posledního desetiletí) a kde lze nalézt takové množství ženských autorek, je bez diskuze Japonsko, a proto se domnívám, že lze tuto skutečnost brát jako další příklad vlivu, jaký japonský komiks ve skutečnosti na manhvu má.

¹³⁶ V nakladatelství Tallpress zatím letos (2007) vyšla tři pokračování. Na rozdíl od japonských komiksových autorů, kteří si absolutní většinou svá díla sami píší i ilustrují, není v případě korejského komiksu nijak vzácné, rozdělit-li se jeho tvorba mezi scénáristu a kreslíře (i v Japonsku existují samozřejmě výjimky, například úspěšné tandemy Sekikawa Nacuo a Taniguchi Džiró či Inose Naoki a Hirokane Kenši). V případě *Deníku pána démonů*

Vliv japonského komiksu je na tomto díle již na první pohled více než jen patrný. Hlavní hrdinové – pán démonů-začátečník Raenef, jeho ochránce Eklips a další vypadají jako typičtí představitelé žánru, včetně tradičních velkých očí.¹³⁸ Takovýmto povrchním faktorem, jakým vzhled postav do jisté míry je, však podobnost s *mangou* v žádném případě nekončí: struktura celého komiksu, především rytmus daný rozvržením vinět a zároveň jejich tvarem a velikostí, rovněž vypovídá o silném vlivu japonského komiksu, o čemž nelze pochybovat ani v případě symbolických vyjádření. Autorka používá takové tradiční *manpu* jako *hijase* či *kekkan* (díl 3. str. 112) i symbolická vyjádření ve stylu *kóka* (str. díl 1. str. 24).

Samozřejmě jsou v *Deníku pána démonů* hojně používána rovněž zvukomalebná slova.¹³⁹ Bohužel se je však vydavatel ve většině případů rozhodl ponechat v původní podobě, čímž pádem jsou ovšem pro čtenáře neznalého korejštiny zcela ztracena. Tato nepříznivá skutečnost nám však alespoň může posloužit jako dobrý obecný příklad, kterak jsou zvukomalebná slova pro japonský komiks (a tím pádem i pro komiks jím silně ovlivněný) důležitá. Pokud zůstávají nepřeložená (a tudíž si jejich význam můžeme pouze domýšlet) nebo dokonce zcela chybí, ztrácí komiks nesmírně na celkové vyprávěcí hodnotě a tím pádem dochází i ke značnému oslabení čtenářského zážitku. Nejde přitom jen o případy, kdy je zvukomalebným slovem vyjádřen nějaký skutečně na první pohled očividný zvukový efekt, jako tomu je například na straně 51 prvního dílu, kde i bez znalosti korejského písma či přílišného přemýšlení snadno přijdeme na to, že

obstarává výtvarné zpracování autorka vystupující pod jménem Kara, zatímco příběh píše Lee Chi Hyong a Lee Yun Hee.

¹³⁷ Což se vzhledem ke skutečnosti, že jde o první komiks ve stylu mangy vůbec, může ze strany vydavatele hodnotit jako velmi odvážný krok – tedy za předpokladu, že si je existence tohoto poměrně kontroverzního prvku sám vědom.

¹³⁸ V komunitě fanoušků obou komiksů – mangy i manhwy- je možné setkat se s názorem, že styl kreslení postav u manhwy se vyznačuje jistou nepopíratelnou ‚hranatostí‘ (v kontrastu k oblosti mangy), převážně ve zobrazování obličejů, a rovněž s tvrzením, že oči jsou u korejského komiksu zobrazovány menší a realističtější. Je to samozřejmě možné, avšak v konečném důsledku – alespoň podle mého názoru – nedůležité.

¹³⁹ Podobně jako v případě japonského komiksu, kde se pro zápis zvukomalebných slov používá slabičných abeced hiragany a katakany, užívá korejský komiks ve stejných případech často (ovšem ne vždy) slabičnou abecedu hangul.

se postava jménem Eklips divoce směje. Výtvarné pojetí celé situace je totiž samo o sobě dostatečně výmluvné, takže mu zvukomalebné slovo pouze „přidává na kráse“. Horší situace nám nastává na straně 100. (tamtéž), kde je vyobrazena nová důležitá postava, Erutis, která se snaží v noci uprchnout ze zámku pána démonů. V malém rámečku uprostřed (obr.25) je záběr na obličej Erutis z profilu - má zde přivřené oči a otevřená ústa, v oblasti obličeje můžeme vidět dva symboly typu *manpu* - obláčky (*fukidaši*, *keridaši*) a jedno nepřeložené zvukomalebné slovo.

Co se nám tento obrázek snaží sdělit?

Pokud by zmíněné zvukomalebné slovo bylo přeloženo a my bychom tak přesně znali jeho význam (nebo bychom si jej alespoň snadno domysleli), nebylo by pro nás sebemenším problémem si tuto otázku zodpovědět. Takto se však musíme nad obrázkem zastavit a chvíli hádat jeho smysl. Co Erutis právě dělá? Přivřené oči, otevřená ústa a přítomnost *fukidaši* nám v souvislosti s několika předcházejícími a několika následujícími vinětami mohou sdělovat hned několik možných situací: a) Erutis se směje, protože má radost, že se její plán daří, b) Erutis odychuje únavou, protože je vyčerpaná z dlouhého běhu, c) Erutis kýchá - možná komická narážka na skutečnost, že se v její blízkosti zjevil Eklips a její pokus o útěk tak bude v nejbližší chvíli zmařen (nebo také, že ucítila Eklipse - démona - což ji podráždilo, a proto kýchá).

Přinejmenším z těchto tří možností si musíme chvíli vybírat, než se pro jednu z nich (v tomto případě možná pro tu třetí) rozhodneme, aniž bychom si ovšem mohli být stoprocentně jisti, že jsme danou situaci interpretovali správně.

Takovéto uvažování je potom pro čtenáře matoucí, navíc zdržuje, nutí jej vracet se a zpětně analyzovat předchozí obrázky, aby se dopídlil jeho významu. To je přitom v protikladu k dynamickému pojetí komiksu ve stylu mangy, kde je čtenářský

zážitek násoben právě velkou rychlostí, kterou je možno jej číst.

V zásadě můžeme vidět, že manhwa se v tomto ohledu stává pro překladatele (a v konečném důsledku i pro čtenáře nevládnoucí jazykem originálu) stejným těžce stravitelným problémem jako manga.

Shrneme-li celkovou situaci týkající se působení vlivu japonského komiksu na komiks korejský, můžeme bez obav říci, že zde je zcela nepopíratelný. Proto může být zarážející, do jaké míry jsou někteří korejští autoři (a hlavně oficiální představitelé Koreje) schopni tuto skutečnost bagatelizovat (ne-li vyloženě popírat) a často téměř agresivně vyzdvihovat předpokládanou jedinečnost korejského komiksu.

Oficiální publikace *Manhwa: The World of Korean Comics*¹⁴⁰ propagující korejský komiks na knižním veletrhu ve Frankfurtu v r. 2003, tvrdí:

„Korejská společnost má svou dynamickou vášeň a sílu, jakou jinde ve světě nelze snadno nalézt... a tato energie je přirozeně rovněž důležitou součástí (korejského) komiksu...“

„... Korejský komiks si získal okamžitý zájem (západních zemí), protože sdílí všechny silné stránky, které učinili mangu populární, má mnohé zdroje, pokrývá velké množství žánrů, ale nemá problém se čtením zprava doleva.¹⁴¹ Korejský komiks je navíc orientován spíše na příběh než na postavy v něm vystupující, takže ti, kteří čekali jen další stereotypy mainstreamové mangy byli doslova pohlceni v ohromujícím moři unikátních zajímavých příběhů.“¹⁴²

¹⁴⁰ Korean Culture & Contents Agency, Seoul, 2003

¹⁴¹ Problém s řazením obrázku a textů zprava doleva byl jedním z faktorů, které značně zpozdily uvádění mangy na cizí trhy. Průměrný (především americký) čtenář si žádal tradiční pořadí zleva doprava, čímž se vydávání mangy stalo vzhledem k potřebným grafickým úpravám problematické (a leckdy i prodělné.)

¹⁴² Převzato z úvodu zmíněné publikace, stránky nejsou číslované.

Toto přitom není zdaleka jediný hlas, ať již z oficiálních či neoficiálních míst, který vyzdvihuje domnělou unikátnost manhwy a její převahu nad mangou.¹⁴³ A přestože manga je v Koreji nesmírně populární (a to dokonce i v době, kdy korejská vláda zakazovala dovážet japonské kulturní produkty¹⁴⁴), provázely její přijetí (nikoliv ze strany čtenářů, ale z oficiálních míst) vždy určité problémy.

„Manga je natolik populární, že v některých státech – obzvláště v bývalých japonských koloniích – způsobila značnou zpětnou reakci a bývá občas viděna jako zdroj morální korupce či dokonce kulturního imperialismu. Tato zpětná reakce nebyla nikde silnější než v Jižní Koreji, která má s Japonskem dlouhodobý a komplikovaný ambivalentní vztah. Jak Lent podotýká, a cituje při tom člena Korejské komise pro etiku, japonský komiks byl odedávna cenzurován kvůli zobrazování „francouzského líbání, nahoty, klení, probodávání, střílení, krve a amputací.“ Korejská asociace komiksových kreslířů se rovněž v minulosti dovolávala zákazu japonského komiksu a jednotlivci i skupiny se snažili o jeho „koreanizaci“.“¹⁴⁵

Zákazu či omezení dovozu mangy se korejští umělci nedočkali, nicméně jejich vláda jim vyšla vstříc podporou domácího komiksového průmyslu, mimo jiné „agresivní propagací manhwy v cizích zemích, což mělo za následek, že korejští komiksové

¹⁴³ Je skutečně otázkou, nakolik je ona takzvaná „orientace na příběh“ prospěšná. Je velice těžké vyjádřit se k podobnému tématu, aniž bychom sklouzávali ke zobecňování, nicméně odle mého soukromého názoru se tato korejská orientace na příběh namísto na postavy v něm vystupující projevuje spíše negativně, protože příběhy bývají často poněkud chaotické (viz např. výše zmíněný *Deník pána démonů*) a slabší orientace na postavy pak čtenáři ještě více ztěžuje citovou angažovanost a proniknutí do děje příběhu.

¹⁴⁴ Od konce japonské okupace (1945) až do konce devadesátých let minulého století platil v Jižní Koreji zákaz dovozu japonských kulturních produktů, rovněž byl omezen příjem japonských televizních kanálů. To ovšem neznamená, že japonský komiks neměl přístup do země – dělo se tak jak prostřednictvím nelegálního dovozu, tak pirátských kopií. Prostoru na ovlivnění korejského komiksového stylu tedy bylo dost a dost. (*Breaking the Ice: South Korea Lifts Ban on Japanese Culture* (<http://web-japan.org/trends98/honbun/ntj981207.html> 2007 07:23:37 GMT))

¹⁴⁵ Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996)

tvůrci začali být více překládáni, často na šosech mangy, a zároveň se jejich díla začala prodávat do Japonska."¹⁴⁶

Za tímto přístupem bezpochyby stojí bolestná minulost Koreje, na níž mělo Japonsko svůj nezanedbatelný podíl - to nelze v žádném případě popírat. Avšak stejně nezanedbatelný a nepopíratelný podíl má Japonsko i na dnešní podobě korejského komiksu, což je skutečnost, na které ani špatné vztahy mezi oběma státy nic nezmění.¹⁴⁷

Podobným problémům jako v Koreji čelí manga i v Číně, kde je rovněž velmi populární, převážně však skrze pirátské kopie. Čínský komiks (včetně toho z Hongkongu), neboli *manchua*¹⁴⁸, vykazuje stejně jako komiks korejský shodné rysy s mangou, i když na rozdíl od obou bývá často vyveden v barvách. Rovněž je zde o něco patrnější domácí vliv, především v jednom z jeho odvětví - *kung fu manchua*. I tento žánr, často považovaný za jeden z nejpopulárnějších, byl však během sedmdesátých a osmdesátých let minulého století značně ovlivněn japonským komiksem, především stylem Močizukiho Mikiji¹⁴⁹, Macumoriho Tadašiho¹⁵⁰ a Ikegamiho Rjóičiho¹⁵¹. V devadesátých letech potom hongkongskou tvorbu ovlivnili především Masamune Širó¹⁵² a Jošikazu Jasuhiko¹⁵³.¹⁵⁴

Mimoходом, nedávnou celosvětovou soutěž The International Manga Award vyhrál právě hongkongský komiksový autor Lee Chi

¹⁴⁶ Gravett, Paul: *Manga – Sixty Years of Japanese comics* (Laurence King Publishing, London, 2004, str. 154)

¹⁴⁷ Za své hovoří i čísla. Podle oficiálních zpráv tvořil v roce 2001 celkový počet komiksových titulů dovážených do Koreje 44% (62% z celkového počtu kopií), z toho absolutní většina byla dovezena z Japonska. (*Manhwa: The World of Korean Comics* (Korean Culture & Contents Agency, Seoul, 2003, appendix)) Zpráva z roku 2007 však uvádí, že importovaný (opět z větší části japonský) komiks tvoří až 80% procent všech titulů, ačkoliv na světovém trhu si vede výrazně lépe než před šesti lety. (Korean Manhwa Export Increasing, <http://comipress.com/article/2007/01/03/1272>, 16 srpen 2007 22:16:41 GMT)

¹⁴⁸ Opět psáno stejnými znaky jako slovo manga.

¹⁴⁹ Močizuki Mikija (nar. 1938), japonský autor, proslavil se populárním komiksem a později i anime *Wild 7*.

¹⁵⁰ Macumori Tadaši (nar.??) komiksový autor, mezi jeho díla patří např. *Katakoji Saburó*.

¹⁵¹ Ikegami Rjóiči (nar. 1944) - japonský komiksový autor známý především svým dílem *Crying freeman* a přepracováním klasického amerického komiksu *Spiderman* ve stylu mangy.

¹⁵² Masamune Širó (nar. 1961) - vl.jméneme Ota Masanori; autor mnoha populárních komiksových děl, např. *Kókaku kidótai* (Ghost in the Shell) a *Appurušido* (Appleseed). (Oba zmíněné komiksy jsou i v Čechách známy pod svými anglickými názvy, které proto v této práci nebudou přeloženy do českého jazyka.)

¹⁵³ Jošikazu Jasuhiko (nar. 1947) japonský komiksový autor činný rovněž na poli animovaného filmu. Proslavil se dílem *Kidó senši gandamu* (Mobilní jednotka Gundam).

¹⁵⁴ Ng Wai Ming: *Japanese Elements in Hong Kong Comics* (<https://dspace.lib.cuhk.edu.hk/handle/2006/198027> 10.7. 2007 15:38:38 GMT)

Ching. Jeho vítězná manchua *Taktiky Sun-c'* vynikala podle porotců výtvarným zpracováním, připomínajícím styl japonského autora Ikegamiho Rjóičiho.¹⁵⁵

ii. vliv japonského komiksu na komiks americký a evropský

Podstatně složitější situace než v Asii nastává v Evropě (především v komiksových velmocích Francii a Belgii) a ve Spojených státech, kde má komiks silnou tradici. Navíc, jak již bylo řečeno v předchozích kapitolách, je japonský komiks obětí mnoha předsudků, což je jeden z dalších důvod, proč jej mnoho profesionálních autorů zpočátku odmítalo brát na vědomí.

Situace se však za několik posledních let značně změnila. Jedním z faktorů, jenž tuto skutečnost ovlivnil, je nepochybně stále stoupající obliba japonského komiksu mezi západními čtenáři, kteří se dožadovali děl v podobném stylu i na domácí půdě.¹⁵⁶ Dále však nelze opomenout ani fakt, že mnoho profesionálních autorů si povšimlo výjimečnosti některých prvků japonského komiksu a zařadili je do svého vlastního díla.

V USA se vliv japonského komiksu projevil především v díle kultovního Franka Millera¹⁵⁷, nejvíce asi v *Sin City* a *Ronin*. Stejně jako později Paul Pope¹⁵⁸ nebo Chris Ware¹⁵⁹ se nechal inspirovat trendem přechodu od aspektu k aspektu, experimentováním s umístěním rámečku a v neposlední řadě i rozvržením času. V poslední době se těmito prvky nechali inspirovat i další

¹⁵⁵ *Honoring the World's Manga Artists* (<http://web-japan.org/trends/arts/art070809.html> 4.8.2007 04:07:20 GMT)

¹⁵⁶ Za všechny jmenujme titul *Ninja High School* (1986-?) od Bena Dunna. Příběh s bizarní zápletkou byl očividně inspirován dílem Takahaši Rumiko a i přes zjevné nedostatky ohledně grafického zpracování i příběhové linie si dokázal vydobýt své příznivce.

¹⁵⁷ Miller sám přiznává, že jej ovlivnil komiks *Kozure Okami* (Vlk s mládětem, 1970) od Koikeho Kazua a Kodžimy Gosekiho. (Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996, str. 313))

¹⁵⁸ **Paul Pope** (nar. 1972) - jako jeden z mála amerických autorů kreslil pro nakladatelství Kódanša, konkrétně komiks *Supertrouble* (1996). Momentálně pracuje na sérii *Batman: Year 100* (2006). (www.paulpope.com, 17.4.2006 05:11:15 GMT)

¹⁵⁹ **Chris Ware** (nar.1967) - komiksový autor, známý především pro své dílo *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (2001).

autoři, což může vést k postupnému stírání těch největších rozdílů v narativu mezi japonským a západním komiksem.

V Evropě je situace zhruba podobná - inspirace japonským komiksem rozhodně není masovou záležitostí. Přesto zde, konkrétně v baště Evropského komiksu - Francii, došlo v západním světě k zatím ojedinělé události. Pod vedením Frédéric Boileta¹⁶⁰ vzniklo hnutí *Nouvelle manga*. Co vedlo známého autora k tomu kroku?

*Japonský komiks klade důraz na příběh... a obzvláště na způsob vyprávění (jeho plynulost a techniky používané k vyjadřování pocitů a nálady). V Japonsku chce komiksový autor především vyprávět příběh, na rozdíl od autorů francouzských, kteří se většinou stanou komiksovými autory, protože prostě chtějí kreslit.*¹⁶¹

Boilet rovněž obdivuje volbu tématu, jímž je v japonském komiksu velmi často obyčejný každodenní život, na rozdíl od komiksu francouzského (a v podstatě západního vůbec), který vyžaduje neobvyklou zápletku, často z oblasti *science fiction*, hororu nebo fantasy.

Hnutí *Nouvelle manga*, které v roce 2001 založil, si tedy klade za cíl vytvářet komiksy, které by v sobě spojovaly to nejlepší z tradice francouzského-belgického (tedy jeho realistický styl) a japonského komiksu (hlavně jeho citlivý narativ a vytváření nálady okamžiku) a filmů Nové vlny¹⁶². Boilet doufá, že

¹⁶⁰ **Frédéric Boilet** (nar. 1960) – francouzský komiksový autor. Vytvořil několik částečně autobiografických děl, dvě z nich - *Tôkyô est mon Jardin* (Tokio je mou zahradou, 1997) a *Demi-tour* (1997) - byla přeložena do japonštiny. Na konci devadesátých let minulého století se přestěhoval do Japonska, kde začal pracovat pro nejrůznější komiksové magazíny a jako jeden z mála Evropanů si vydobyl úspěch. V roce 2003 vydal spolu s japonskou komiksovou autorkou Kan Takahamou album *Mariko Parade*. (www.lambiek.net/artists/b/boilet.html, 10.4.2006 05:11:15 GMT)

¹⁶¹ http://www.boilet.net/am/nouvellemanga_manifeste_1.html, 17.4.2006 05:11:15 GMT

¹⁶² Nová vlna – směr nebo spíše období francouzské kinematografie konce 50. a začátek 60. let... přinesla nový způsob vyprávění, postavený na prolínání času pomocí montáže, nový typ herectví (představovaný např. J.P. Belmondem), nebývalou pozornost věnovali režiséri vedlejším postavám, prostředí, atmosféře. Nejznámějšími

výsledkem bude komiks, který za pomoci dynamického vizuálního narativu zachytí skutečnou podstatu lidského života, a zároveň otevře cestu ke komiksu i těm, kteří toto médium doposud přecházeli s nezájmem.¹⁶³

V rámci hnutí zatím vzniklo několik děl, za všechny jmenujme *Jukiko no hórensó* (*Jukičin špenát*, Óta šuppan, Tokio, 2001, obr. 26) a *Mariko Parade* (Óta šuppan, Tokio, 2003). Autor obou dvou děl je sám Frédéric Boilet, přičemž na druhém z nich se podílela i jedna z členů hnutí, Takahama Kan¹⁶⁴. Mezi další japonské autory angažující se v *Nouvelle manga* patří např. Kiriko Nananan¹⁶⁵, Jošitomo Jošimoto¹⁶⁶ a již zmiňovaný Taniguči Džiró.

Přestože komiksy vydávané hnutím *Nouvelle manga* nejsou v žádném případě bestsellery (na to jsou příliš vyhraněné), jde o velice působivá díla, účinně kombinující to nejlepší z francouzsko-belgického a japonského komiksu.

režiséry Nové vlny jsou Jean-Luc Godard (*1930), Francois Truffaut (1932-1984), Claude Chabrol (*1930) a další. (Bernard, J., Frýdlová, P.: *Malý labyrint filmu* (Albatros, Praha, 1988))

¹⁶³ http://www.boilet.net/am/nouvellemanga_manifeste_1.html, 17.4. 2006 05:11:15 GMT

¹⁶⁴ **Kan Takahama** (nar.1977) – avantgardní autorka, její krátká díla uveřejňovaná během roku 2001 vyšla ve sbírce *Yellowbacks* (Seirindó, Tokio, 2002). (www.lambiek.net/artists/t/takahama_kan.html, 16.4. 2006 20:39:12 GMT)

¹⁶⁵ **Nananan Kiriko** (nar. 19??) – autorka známá svým realistickým stylem, debutovala v roce 1993 v časopise *Garo*. Proslavila se komiksem *Blue* (Magazine House, Tokio, 1996), který byl v roce 2003 převeden do filmové podoby. (www.lambiek.net/artists/n/nananan.html, 19.4. 2006 22:32:22 GMT)

¹⁶⁶ **Jošitomo Jošimoto** (nar. 19??) – kreslí především pro *šónen* magazíny, proslavil se komiksem *Jr.* (in *Secret Comics of Japan*, Cadence Books, San Francisco, 2000), inspirovaným knihou Donalda Barthelema *Me & Mrs. Mandible*. (www.lambiek.net/artists/y/yoshimoto_y.html, 23.4. 2006 13:52:38 GMT)

VI. VLIV JAPONSKÉHO KOMIKSU NA SOUČASNOU JAPONSKOU KULTURU

Má japonský komiks jakožto médium vliv na současnou domácí kulturu? Přihlédneme-li ke skutečnosti, že je komiks v Japonsku populární již více než šedesát let a za tu dobu se stal uznávanou formou uměleckého sebevyjádření a nedílnou součástí každodenního života pro většinu obyvatel, zdá se být nemožné, abychom na takovou otázku mohli vůbec odpovědět záporně.

Od roku 1947, který můžeme díky Tezukově *Šintakaradžimě* považovat za rok zrodu moderního komiksu tak jak jej známe dnes, obliba a tím pádem i spotřeba japonského komiksu stoupá. V roce 2002 tvořil komiks (ať již v podobě komiksového magazínu - *mangaši* 漫画誌 nebo jednotlivých komiksů) téměř 39 procent všech vydávaných tiskovin v Japonsku.¹⁶⁷

Není tedy možné, aby manga neměla sebemenší vliv na život těch, kteří ji četli jako děti a v mnoha případech číst nepřestali ani jako dospělí. Z řad nadšených čtenářů komiksu¹⁶⁸ se rekrutuje mnoho dnešních umělců, a to nejen nových komiksových autorů, ale i spisovatelů, výtvarníků, filmových režisérů, tvůrci počítačových her apod.

Manga se stala součástí každodenního života Japonců, a to nejen ve své primární komiksově podobě, ale také skrze svůj vliv na současnou literaturu, film a vlastně téměř na vše, co

¹⁶⁷ Gravett, Paul: *Manga – Sixty Years of Japanese comics* (Laurence King Publishing, London, 2004)

¹⁶⁸ Mluvíme-li o „nadšených čtenářích komiksu“, bylo by možná vhodné zmínit se na tomto místě o fenoménu *otaku* オタク. Ačkoliv původní význam tohoto slova nemá s komiksem zhola nic společného, používá se v posledních dvou desetiletích doma i v zahraničí pro (převážně) komiksově nadšence. V zahraničí má však poněkud jiný význam, nebo přinejmenším do nedávna si mnozí z příznivců mangy či anime rádi říkali *otaku*, protože si nebyli vědomi skrytého negativního významu, který má toto slovo v Japonsku. Tam se právě již nějakou dobu používá (především v psané formě) výraz *wotaku* ワタク, aby došlo k odlišení od původního výrazu, který (ačkoliv odpočátku nebyl příliš pozitivní) získal velmi negativní podtext vinou série bestiálních vražd, kterou na konci osmdesátých let spáchal jistý nadšený konzument pornografické mangy (a tedy typický ‚otaku‘, alespon podle bulvárních novin).

vidíme kolem sebe. Japonský komiks na sebe nebere pouze podobu prvoplánového „umění“. Tím, jak se pro mnohé stal přirozeným vyjadřovacím prostředkem, zasahuje i do oblastí, kde bychom jej možná běžně nečekali. Například v podobě nejrůznější „vzdělávací mangy“, s níž se můžeme setkat v podobě učebnic, příruček či návodů k použití nejrůznějších přístrojů. Jako jeden z dobrých příkladů nám může posloužit i skutečnost, že byl komiks r. 2005 zvolen japonským ministerstvem obrany jakožto nejvhodnější médium pro propagaci jeho záměrů, konkrétně způsobu obrany Japonska proti vnějšímu nebezpečí¹⁶⁹.

Komiks tak vstupuje do života i těm, kteří jej jinak aktivně nevyhledávají. Neboli, abychom podtrhli situaci výstižným citátem:

*Japonský komiks... bývá přirovnáván ke vzduchu, jelikož pronikl do každé skuliny současného prostředí.*¹⁷⁰

Nyní se však podívejme blíže na dvě nejbezprostředněji ovlivňované oblasti, totiž japonskou literaturu a film.

i. filmová a seriálová tvorba

Japonský animovaný film (ať již celovečerní nebo v podobě seriálu) – známý po celém světě jako *anime* – se stal co do popularity rovnocenným partnerem komiksu, možná i populárnějším, protože díky televizi se dokázal šířit daleko masověji.¹⁷¹

¹⁶⁹ Využívání komiksu pro za účelem politické či válečné propagandy není v Japonsku nic nového. Za všechny můžeme jmenovat např. již zmíněný titul *Suišin ojadži*.

Takovýto komiks však samozřejmě není pouze doménou Japonska. Velmi populární byl i v západním světě, a to zejména během druhé světové války (Captain America, Superman) a především v období války studené (Atomic War!).

¹⁷⁰ Ruh, Brian: The Function of Woman-Authored Manga in Japanese Society

(<http://www.animeresearch.com/Articles/WomenInManga/index.htm> , 2.7. 2007 10:24:46 GMT)

¹⁷¹ Příkladem nám může být Česká republika, kde doposud s výjimkou již zmíněného (a poněkud atypického) *Gona* samostatně nevyšel (v českém překladu) jediný japonský komiks, zatímco v televizi jsme měli za posledních dvacet let možnost vidět řadu animovaných seriálů Včelka Mája (*Biene Maja*), *Candy Candy*, Dobrodruzi z Vesmíru (*Učusen Sagittarius*), *Pokemon* atd.. Zejména stojí za zmínku poměrně nový televizní kanál Anime Plus (známý též jako A+, vysílá od r. 2003), kde lze shlédnout starší (*Jú jú hakušo*, *Slayers*) i novější (*Read or Die*, *Gravitation*) seriály. V českých videopůjčovnách jsou k dispozici např. *Akira* (*Akira*, 1988), *Ghost in the Shell* (*Kókaku kidótai*, 1995) a *Tokijští kmotří* (*Tókjó goddofázásu*, 2003) a *Paprika* (*Papurika*, 2006). Na ČT1 byl několikrát uveden film již zmíněného režiséra Mijazakiho - *Princezna Mononoke* (*Mononoke hime*, 1997). V českých kinech byl r. 2003 rovněž uváděn Mijazakiho snímek *Cesta do fantazie* (*Sen to Čihiro no kamikakuši*,

Anime i manga v podobě jak je známe dnes mají společného jmenovatele, a tím není nikdo jiný než nám již dobře známý Tezuka Osamu. Tezuka byl filmem od dětství fascinován. Jeho rodiče byli sami velkými filmovými nadšenci a nejenže jej brali na filmová představení, ale dokonce měli doma vlastní promítačku, takže malý Tezuka měl často možnost sledovat grotesky s Charlie Chaplinem či Bustorem Keatonem a samozřejmě i americké animované filmy s Mickey Mousem.¹⁷² Z předchozích kapitol již víme, že Tezuka tyto dojmy získané při sledování kreslených i hraných filmu později zpracoval ve svém průlomovém díle Šin-takaradžima, kde obohatil dosud převážně statický japonský komiks kinematografickými prvky a dosáhl tak do té doby nevídané dynamiky.

Tezuka láska k filmu však byla příliš velká, než aby dokázal zůstat jen u komiksu. Trvalo sice delší dobu, než se mu podařilo nashromáždit dostatek financí, ale začátkem šedesátých let minulého století konečně uvedl do provozu svou vlastní společnost na výrobu animovaného filmu - *Muši purodakušon*. Roku 1963 spatřil světlo světa první Tezukův animovaný seriál - *Tecuwan Atomu* (především v USA známý jako *Astro Boy*), adaptace stejnojmenného komiksu, který Tezuka vytvořil v roce 1951. Dalším Tezukovým dílem, kterému se dostalo animované podoby, byl v roce 1965 *Džanguru no Taitei* (Císař džungle, v USA známé jako *Kimba, The White Lion*). Tezuka tehdy spolu s animátorem Ikedou vymyslel úsporný způsob tvorby animovaného filmu. Sám Ikeda v jednom z interview říká:

„Pro vytvoření vysoce kvalitní animace bylo potřeba čtyřicet dva obrázků za sekundu. Dobrá pětadvacetiminutová epizoda musela mít třicet šest tisíc obrázků, což bylo pro Tezukův tým příliš mnoho. Jednoho dne však Tezuka přišel se skvělým nápadem. Udělal pouze osm obrázků a každý ztrojnásobil pomocí ka-

2001), avšak spíše než pro své nesporné kvality upoutal tento film pozornost distributorů díky mnoha uděleným cenám, včetně Ceny Akademie za celovečerní animovaný film v r. 2002.

¹⁷² Tezuka, Osamu: *Boku no manga džinsei* (Iwanami šoten, Tokio, 2000)

mery, čímž vzniklo dvacet čtyři obrázků za sekundu. ... Tato nová metoda byla pojmenována „limitovaná animace“ a později se pro animaci stala mainstreamovou záležitostí, a to jak v Japonsku, tak v USA.¹⁷³“

Animovaný seriál samozřejmě nevznikal pouze v *Muši puro*, ale i v konkurenční společnosti *Tóei dóga kabušikigaiša*¹⁷⁴, jež byla založena již roku 1956. Z její produkce například vzešla v letech 1968–1969 anime *Gegege no Kitaró*, adaptace populární stejnojmenného komiksu Mizukiho Šigerua¹⁷⁵ o malém strašidlu Kitaróovi a jeho přátelích. Dalším důležitým počinem byla adaptace mangy *Mahócukai Sarí* (Čarodějka Sally) od Jokojamy Micuterua¹⁷⁶, patrně první ukázka fenoménu *mahó šódžo*¹⁷⁷ 魔法少女.

Pro *Tóei* pak postupně pracovalo mnoho slavných autorů včetně Mijazakiho¹⁷⁸.

Postupem času pak vznikala nová studia, ale stejně jako předtím u komiksu, i zde se postupně začal ujímat standardizovaný vzhled anime, vycházející z Tezukova díla. Podobně jako u mangy se však neujal pouze podobný vzhled postav, ale i celá Tezukova filozofie, totiž že *kreslený* neznamená *jednoduchý* nebo *pro děti*. Jak on, tak i jeho následovníci pokládali za nutné vytvářet nejen líbivou animaci, ale i hodnotný příběh. Díky

¹⁷³ AnimePodcast.net: *Episode nine: Kimio Ikeda* (<http://animepodcastnet.blogspot.com/> 13.8. 2007 15:22:35 GMT)

¹⁷⁴ Dnes známá jako *Tóei animéšon kabušikigaiša* či *Tóei animation company Ltd.*

¹⁷⁵ **Mizuki Šigeru** (nar.1922) japonský komiksový autor; kromě *Gegege no Kitaró* vytvořil ještě další populární komiks *Kappa no Sanpei* (*Kappa Sanpei*). Námětem mu však nebyla pouze strašidla, ale i jeho zážitky z druhé světové války.

¹⁷⁶ **Jokojama Micuteru** (1934-2004) slavný komiksový autor mezi jehož díla se řadí *Cosmic Baton Girl Kometto-san* či *Sangokuši* (*Romance tří království*), napsané podle stejnojmenného příběhu Jošikawy Eidžiho, který ovšem jen převyprávěl původní čínský klasický příběh.

¹⁷⁷ Termín *mahó šódžo*, který bychom mohli překládat jako „magická dívka“ nebo „kouzelná dívka“ označuje mangu nebo anime, jejíž hlavní hrdinka (či případně hrdinky) je nadána magickými schopnostmi, které však nevyužívá jen tak pro vlastní potřeby jako spíše převážně pro nějaký bohubilý účel (záchrana města, země, planety...). Patrně nejslavnějšími zástupkyněmi tohoto fenoménu budou již zmíněná *Sailor Moon* a *Kádo kjabatá Sakura* (známá jako *Card Captor Sakura*).

¹⁷⁸ Mijazaki Hajao (nar. 1941) japonský komiksový autor a režisér animovaných filmů, spoluzakladatel Studia Ghibli. Je autorem filmů *Tonari no Totoro* (*Můj soused Totoro*), *Kaze no tani no Naušika* (*Naušika z větrného údolí*, 1984, komiks 1982-1994), a již výše zmíněných *Mononoke hime*, *Sen to Čihiro no kamikakuši* a mnoha dalších.

tomu zůstávala anime mezi ostatními animovanými seriály dlouho jedinečná, stejně jako manga mezi ostatním komiksem.

Propojení anime a mangy zůstává dodnes velmi pevné. Jen velmi malé procento anime za sebou nemá svou komiksovou předlohu. Anime si však z komiksu nevybrala pouze příběh a vzhled postav, ale rovněž jeho dynamiku. Nebylo to patrně tak těžké, vzhledem k tomu, že se animovaný film vyvíjel opět od Osamu Tezuky, který byl k vytvoření komiksu filmem inspirován.

Co se týče hrané seriálové tvorby, zapadá často beze zbytku do nyní již léty prověřeného koloběhu. Je-li manga úspěšná, dostane se jí animované podoby. Jeví-li se odezva publika jako dobrá, můžeme se dočkat i seriálového zpracování (*dorama* ドラマ čili drama). Mezi nejpopulárnější seriálové adaptace mangy z posledního desetiletí patří například *GTO* (Great Teacher Onizuka, Fudži terebi, 1998) či *Gokusen* (Nippon TV, 2002).

V průběhu sedmdesátých let minulého století (1972-1974) se filmového zpracování dočkal již zmíněný komiksový epos *Kozure Ókami*, později byl převeden i do seriálové podoby). Režie se postupně ujímali Kendži Musumi, Buiči Sató a Jošijuki Kuroda. Filmy byly přijaty velmi úspěšně a potěšily obzvláště příznivce původního komiksového zpracování, kterého se režisér a scénarista drželi poměrně věrně, včetně úplného zrekonstruování některých scén.

Dalším komiksem, který v sedmdesátých letech zaujal filmové tvůrce, byl značně krvavý komiks *Šurajuki hime*¹⁷⁹ o ženě, která vytrvale usiluje o pomstu. Film byl natočen v roce 1973, režie se ujal Fudžita Tošija, a stejně jako předtím *Kozure Ókami* dokázal dobře vystihnout komiksovou atmosféru předlohy, ať již použitím barev či techniky světla a stínu.

¹⁷⁹ Na komiksu spolupracovali v letech 1972-1973 Koike Kazuo a Kamimura Kazuo. Mimo Japonsko se ujal název *Lady Snowblood*. Tento film potom posloužil jako inspirace Quentinu Tarantinovi pro jeho hit *Kill Bill I a Kill Bill II* (2003, 2004).

V posledních letech stojí za zmínku zpracování komiksu *Azumi*¹⁸⁰ (2003), *Cutie Honey*¹⁸¹ (2004) a dvoudílné filmy *Nana*¹⁸² (2005, 2006) a *Death Note*¹⁸³ (2006).

ii. literární tvorba

Stejně jako u filmové a seriálové tvorby, tak i u té literární může dojít k napojení na zmíněný osvědčený koloběh a úspěšný komiks se dočká románové adaptace, třebaže k tomu nedochází tak často. Jako dobrý příklad nám může posloužit výše zmíněná populární manga *Death Note*, jejíž adaptace by měla vyjít během příštího roku (ta už vyšla, má snad vyjít adaptace, takhle to není jasné). Pojdme se však podívat na jinou formu vlivu mangy na japonskou literaturu.

Mnozí ze současných autorů přiznávají, že jejich tvorba je do značné míry ovlivněna komiksem, který v mládí četli – a v mnoha případech stále ještě čtou.

Patří mezi ně například Jošimoto Banana¹⁸⁴, oblíbená autorka současné moderní ženské prózy.¹⁸⁵ Spolu s Murakamim Harukim¹⁸⁶, Takahašim Geničiróem¹⁸⁷ a Tawarou Mači¹⁸⁸ byla označena za

¹⁸⁰ *Azumi* (1994-) – autorem původního komiksu, který se odehrává na počátku 17. století a vypráví o skupině mladých lidí, trénovaných jako zabijáci, je Kojuma Juu.

¹⁸¹ *Cutey honey* (1973-1974), autorem je Nagai Go.

¹⁸² *Nana* (2000-) momentálně velmi populární série o dvou dívkách jménem Nana. Autorkou je Jazawa Ai.

¹⁸³ *Death Note* (2003-2006), autory jsou Óba Cugumi a Obata Takeši.

¹⁸⁴ **Jošimoto Banana** (nar. 1964), vl. jménem Jošimoto Mahoko – populární spisovatelka a představitelka současné ženské prózy. Jejím otec je slavný japonský literární kritik Jošimoto Takaaki a její sestra Haruno Joiko je komiksovou autorkou. V českém jazyce vyšly povídky *Kuchyně (Kiččin)* a *Stín měsíčního svitu (Múnraito šadó)* v souboru nazvaném *Úplněk* (Brody, Praha, 1997)

¹⁸⁵ Za obdivovatele japonského komiksu, zejména samurajských příběhů plných násilí od známého autora Hiraty Hirošiho (nar. 1937), platil i kontroverzní spisovatel Mišima Jukio (1925-1970). Nakolik a zda vůbec však tato skutečnost ovlivnila jeho dílo lze jen těžko posoudit. (Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996))

¹⁸⁶ **Murakami Haruki** (nar. 1949) V současné době jeden z nejpopulárnějších autorů japonské literární scény, jehož díla byla přeložena do mnoha světových jazyků.

Murakami se rovněž věnuje překladatelství, z angličtiny přeložil např. díla Johna Irvinga a F.S. Fitzgeralda.

V českém jazyce doposud vyšlo *Noruei no mori* (č. *Norské dřevo*, Odeon, Praha, 2002), *Kokkjó no minami, tajjō no niši* (č. *Na jih od hranic, na západ od slunce*, Odeon, Praha, 2004) a *Umibe no Kafuka* (*Kafka na pobřeží*, Odeon, Praha, 2006).

¹⁸⁷ **Takahaši Geničiró** (nar. 1951) autor a literární kritik, autor *Sajónara gangsters* (1982).

¹⁸⁸ **Tawara Mači** (nar. 1962), spisovatelka a básniřka, proslavila se svými básněmi ve stylu tanka. Vydala sbírku *Sarada kinenbi* (*Salátové výročí*, 1987).

představitelku tzv. *manga sedai no džunbungaku*¹⁸⁹ 漫画世代の純学, čili „čistou literaturu komiksově generace“. Jakožto představitelé této „skupiny“ bývají Jošimoto Banana a její souputníci (obzvláště Murakami Haruki) za svůj literární styl často kritizováni „starší generací“. ¹⁹⁰ Zejména Óe Kenzaburó ¹⁹¹ jim rád vyčte nedostatek vážných témat a celkovou neangažovanost. ¹⁹² Není však předmětem této práce hodnotit postoj Óeho Kenzaburóa či jiných kritiků. Spíše se blíže podívejme, do jaké míry komiks dokázal alespoň v jednom z těchto příkladů ovlivnit literární styl.

Jošimoto Banana ráda uvádí šódžo mangu jako velmi zásadní faktor ovlivňující její styl a podíváme-li se zblízka na její příběhy, skutečně objevíme určitou nepopíratelnou podobnost. Jak trefně napsal Ronald Loftus:

„Banana Jošimoto samozřejmě sama komiks nepíše ani nekreslí. Její svět však nějak odráží atmosféru a/nebo hodnoty světa šódžo. Tyto hodnoty zahrnují například „roztomilost, nevinnost, naivitu, nostalgii...“ (Sherif, p. 283). ... Rodiny (v dílech Banany Jošimoto) jsou zřídka obyčejné rodiny. Její román Kuchyně svádí dohromady několik zajímavých a výjimečných postav ve vztahu podobný tomu rodinnému, avšak jde o jinou rodinu než s jakou má většina z nás zkušenost. Ve skutečnosti jsou její rodiny, jak poznamenává Čizuko Ueno, „nebiologické pseudorodiny vytvořené mladými dívkami, které jinak rodiče nemají.“¹⁹³

¹⁸⁹ Treat, John Witthier: *Yoshimoto Banana writes home: Shoujo culture and the Nostalgic Aspect* (Journal of Japanese Studies, vol. 19, no.2 (Summer 1993), str. 353-384)

¹⁹⁰ Nezřídka ve spojení s nimi padají slova jako *cukaisute* 使い捨て, čili „použit a zahodit“ neboť přinesou jen jeden krátký zážitek a tím se jejich potenciál vyčerpá. Shodou okolností se tento termín často používá i pro japonský komiks, především pro mangaši, které jsou po přečtení často vyhozeny do sběru.

¹⁹¹ Óe Kenzaburó (nar. 1935), významný japonský spisovatel a držitel Nobelovy ceny za literaturu (1994). V českém jazyce vyšla jeho díla *Okuretekita seinen* (Mladík, který se opozdil, Odeon, Praha, 1978) a soubor proz *Chov* (Praha, H&H, 1999)

¹⁹² Treat, John Witthier: *Yoshimoto Banana writes home: Shoujo culture and the Nostalgic Aspect* (Journal of Japanese Studies, vol. 19, no.2 (Summer 1993), str. 353-384)

¹⁹³ Loftus, Ronald P.: On Yoshimoto Banana's Place in Japanese Literature (<http://www.willamette.edu/~rloftus/ybanana.html> 6.7.2007 17:05:16 GMT)

Loftus není jediný, kdo tyto pocity sdílí - po přečtení některých z povídek od Banany (třeba právě u nás vydané *Kuchyně* a *Stínu měsíčního svitu*) lze skutečně nabýt dojmu, že jsme právě přečetli mangu. Možná je to způsobeno celkovou lehkostí stylu, všudypřítomnou nostalgií a zároveň snahou překonat problémy a žít dál, či snad i poměrně hovorovým jazykem, jakým k nám obě hlavní hrdinky - Mikage Sakurai a Sacuki - promlouvají, a díky němuž text plyne stejně volně a utváří nám před očima děj tak, jak bychom jej mohli vidět i na stránkách komiksu. Samotné hlavní hrdiny, nejen Mikage a Sacuki, ale i transvestitu Eriko (který se po smrti své manželky rozhodne stát ženou, aby synovi nahradil matku) a Hiragiho, chlapce který nosí školní uniformu své tragicky zesnulé přítelkyně, si lze velmi snadno představit v dobré šódžo manze - nostalgické, kuriózní a přitom humorné a vůbec ne mělké.¹⁹⁴ Literární kritici a „seriózní“ spisovatelé jako Ōe sami nejspíš mnoho komiksu nepřečetli, a proto možná nedokážou ocenit zážitek a pocit souznění, jaký může poskytnout spisovatel, jehož mysl a způsob uměleckého vyjadřování byly v mládí ovlivněna stejným komiksem, který utvářel i jejich čtenáře.

V méně vážných literárních sférách a skutečně „populárních“ knihách, vyráběných masově pro mladé čtenáře, mnoho autorů vědomě stírá rozdíly mezi romány a komiksem.¹⁹⁵ Tento trend je zvláště patrný v literatuře určené mladým dívkám (v podstatě nebudeme daleko od pravdy, budeme-li o ní mluvit jako o červené knihovně, samozřejmě obsahově přizpůsobené věkové hranici cílové čtenářské skupiny), tzv. šódžo šósecu

¹⁹⁴ Frederik Schodt cituje Kajamu Riku: „Když se Banana Jošimoto poprvé objevila, někteří lidé říkali, že imituje Jumiko Ōšimu (Pozn.). Mysleli to samozřejmě pejorativně, ale někomu jako jsem já, komu vždycky připadalo, že se žádný spisovatel nemůže Jumiko Ōšimě ani přiblížit, to přišlo jako ohromná pochvala.“ (Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996, str. 292))

¹⁹⁵ Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996)

少女小説. Jako i v mnoha jiných zemích, ani v Japonsku tato dílka ve valné většině případů nevynikají velkou literární úrovní či nároky kladenými na čtenářovu inteligenci.

Čím však rozhodně vynikají je místy až zarážející podobnost s dívčím komiksem. Pokud pomineme skutečnost, že už jejich obálky jsou často ilustrovány populárním komiksovým stylem (takže věci neznalý čtenář by se na první pohled mohl domnívat, že jde o další komiks a nikoliv román), najdeme nápadné souvislosti i uvnitř textu.

V pojednání *Manga no jomikata* v kapitole *Šódžo manga to šódžo šósecu no hjógen*¹⁹⁶ Sugimoto Ajako¹⁹⁷ vysvětluje tento fenomén na krátké ukázce z dívčího románu – *Tenši no oriru joru* (viz. obr. 27)¹⁹⁸.

Sugimoto podrobí analýze následující kratičkou pasáž (která ovšem díky netypickému rozložení textu zabere celou jednu stránku), kde hlavní hrdinka Ari a její přítel Rjó prožijí své první romantické zblížení¹⁹⁹:

.....Takhle milovat
mě naučil Rjó.

---- A tak, namísto vyznání, jsem Rjóa..... políbila na tvář.

„Ari-san...”

Na okamžik

se na mě Rjó překvapeně zahleděl...

“...”

A potom se jeho tvář rozzářila úsměvem.

¹⁹⁶ (Takaradžimaša, Tokio, 1995, str. 164-166)

¹⁹⁷ Sugimoto Ajako (nar. 1967) , povoláním asistentka produkce v komiksovém nakladatelství, zabývá se komiksem spíše na teoretické úrovni. Rovněž se zajímá o fenomén japonských videoher.

¹⁹⁸ *Manga no jomikata* (Takaradžimaša, Tokio, 1995, str.164)

¹⁹⁹ Překlad do češtiny a především skutečnost, že přeložený text nemůžeme zobrazit vertikálně a použít správná znaménka teď celou věc velmi znesnadní, a proto doporučuji věnovat dostatečnou pozornost originálnímu textu.

Sugimoto poukazuje na skutečnost, jak se použitím různých grafických prvků a specifickým rozvržením textu blíží narativ běžného románu tomu komiksovému.

Co při pohledu na tuto stránku upoutá naši pozornost nejdříve je asi skutečnost, jak málo textu zde ve skutečnosti najdeme - na celé stránce je dohromady otištěno stěží pět celých vět. Tyto věty jsou pak rozděleny do úseků tak, aby každý zabíral jeden vertikální řádek, následkem čehož zůstává text převážně v horní polovině stránky.

Dále je třeba povšimnout si strategického umístění mezer v textu:

*.....Takhle milovat
mě naučil Rjó.*

(mezera č.1)

---- A tak, namísto vyznání, jsem Rjóa..... políbila na tvář.

(mezera č.2)

„Ari-san...“

Na okamžik

se na mě Rjó překvapeně zahleděl...

“...“

A potom se jeho tvář rozzářila úsměvem.

Úkolem těchto mezer je vymezit určité časové úseky, téměř jako bílé prostory mezi rámečky komiksu. Mezera č.1 uzavírá pasáž, v níž hlavní hrdinka Ari vyjádří určitý závěr - pohybujeme se tedy pouze v rovině jejích myšlenek. Mezerou je zde naznačen přechod mezi časovým úsekem, kdy Ari přemýšlí (a zároveň mezi realitou a Ariiným myšlenkovým světem) a následující pasáží, ve které dojde k „akci“ - Ari políbí Rjóa na tvář. Ten je opět oddělen mezerou a následuje Rjóova reakce. Úkolem mezery č. 2 je v tomto případě upozornit čtenáře, že se přesouváme v čase - t.j. do okamžiku po polibku a zároveň se aktérem stává Rjó.

Dalším prvkem, kterého si v textu můžeme povšimnout, je časté použití seskupení teček a také delší čáry (*bósen* 棒線).

Oba tyto prvky rovněž mohou naznačovat určitý časový posun, spíše však slouží jako znamení, že máme zvolnit tempo a připravit se, protože text graduje a blíží se ta jeho část, která bude nějakým způsobem zásadní a důležitá (..... políbila na tvář).²⁰⁰

Zároveň je nutné uvědomit si jednoduchost celého textu. Stejný děj, obzvláště myšlenkové a emocionální pochody obou aktérů, by se dal popsat mnohem výpravněji. Zajímavé je, že tato jednoduchost text nijak neochuzuje na výstižnosti, spíše naopak - celou stránku přečteme jedním dechem, zastavíme se na správných místech, uvědomíme si časoprostorové posuny. Před očima nám vlastně vyvstává obraz - šódžo manga se všemi typickými efekty.

Pokud je čtenář dostatečně komiksově „gramotný“, možná mu při četbě tohoto textu před očima vyvstane právě takový obraz, jaký Sugimoto Ajako zkusila nakreslit (viz obr. 28).

Abychom nezůstali pouze u jednoho příkladu, pokusme se podobný trend vysledovat v jiném dívčím románku, konkrétně v *Anata dake šindžiteiru*²⁰¹ na straně 161 (obr. 29):

Jeden moment.

Pouhých několik sekund.

Viděla jsem, že Šinobu váhá.

Nad čím váhá?

Je tu snad něco?

Buch.....buch.....buch.....

²⁰⁰ Tyto prvky byly v japonské populární literatuře používány již mnohem dříve, avšak v případě šódžo sósecu se jejich použití vyznačuje zvláštní četností a rafinovaností.

²⁰¹ Išii Júmi, Kódanša, Tokio, 1995

Mé srdce zaplavila vlna neklidu.

Buch, buch, buch---

„Já----“

BUCH.

„Já pojedu studovat do Londýna.“

Díval se přímo na mě.

L-Londýn.....!?

První tři mezery opět vytvářejí určitý časový odstup, poslední naznačuje změnu aktéra - od Šinobua k zoufalým myšlenkám hlavní hrdinky (*L-Londýn.....!?*).

Dále si můžeme všimnout použití zvukomalebných slov - v prvním případě jsou psána malým písmem a oddělena tečkami, takže mezi jednotlivými údery srdce můžeme vytušit delší pauzy než ve druhém případě, kdy se napětí stupňuje, a posledním úzkostným BUCH. Dramatická prodleva před vyvrcholením je opět naznačena použitím dlouhé čáry.

Autorka románu na nás tedy opět promlouvá jednoduchým jazykem, obohaceným o dynamický komiksový prvek obsažený v rozmístění textu a použití vhodného fontu.

Podívejme se teď ještě na krátký úryvek textu ze stránky 51 (obr.30):

Vyběhnu ze třídy.

Je to jako sen.♥

Nemůžu tomu pořád uvěřit.

V této ukázce si navíc můžeme všimnout ještě jednoho z obvyklých prvků - tj. použití určitého symbolu, např. srdíčka, hvězdičky nebo otazníku. Nejde o symboly typu manpu, které by se možná do textu z technického hlediska zařazovaly obtížněji, ale o druhou skupinou - ippan kigó, které se často obje-

vují i za textem v samotném komiksu, aby tak bez použití doprovodného textu či náročného vykreslování pocitů v obličejí postavy zesílily emoční náboj věty. Přesně k tomu slouží i zde - čtenář okamžitě pochopí, aniž by byl vystaven zdlouhavému vysvětlování a nerušeně tak může vnímat tok textu a sledovat obraz, který mu autorka promítá před očima.

Tato práce se zde nepokouší hodnotit, zda jsou takovéto vlivy pro čtenáře pozitivní či jim jsou spíše na škodu (především mají-li negativní vliv na jejich vyjadřovací schopnosti, obzvláště písemný projev). Bylo by však v každém případě zajímavé věnovat tomuto problému samostatnou práci.

ZÁVĚR

Styl japonského komiksu je působivý a svým způsobem ve světě ojedinělý. Strukturálně - tedy alespoň co se základních stavebních jednotek týče - je výrazně ovlivněn komiksem západním, dokázal si však přitom zachovat svou jedinečnost.

Japonský komiks je z výtvarného hlediska v podstatě velmi jednoduchý, porovnáme-li jej s komiksem západním. Kromě titulních stran téměř nikdy nepoužívá barvy, většinou je kreslen poměrně úsporně a často s malým důrazem na detailní a realistické vykreslení anatomie postav, zejména obličeje.

Přesto však obsahuje určité prvky, které jej činí nejen jedinečným, ale zároveň nesmírně působivým. Jde především o vytváření nálady okamžiku pomocí specifických přechodů mezi jednotlivými rámečky, dále o využití několika různých kategorií symbolů a v neposlední řadě i častá přítomnost malebných a zvukomalebných slov, které na rozdíl od onomatopoií jiných jazyků dokážou vystihnout i stavy a pocity, čímž činí japonský komiks bohatší o celý nový rozměr.

Všechny tyto prvky jsou přitom buďto určitým projevem, který můžeme nalézt i v jiných, tradičnějších směrech japonského umění, anebo jsou zapříčiněny specifickými vlastnostmi japonského jazyka.

Jedinečnost japonského komiksu můžeme pozorovat i po tematické stránce - na rozdíl od poněkud „jednostranně“ zaměřeného komiksu západního disponuje obrovským tematickým záběrem, díky čemuž se v Japonsku stal nesmírně důležitým médiem.

Jeho schopnosti vytvořit silný příběh i z událostí každodenního života si povšimli i autoři v zámoří, konkrétně ve Francii, kde začátkem tohoto tisíciletí vzniklo hnutí Nouvelle manga. Cílem tohoto hnutí je zkombinovat tradiční prvky japonského a francouzského komiksu a vytvořit tak zcela nový, dosud nepoznaný komiksový žánr.

Současná japonská kultura (a to nejen literatura a film) jsou utvářeny mnoha aspekty, avšak japonský komiks je jedním z těch nejhlavnějších. Během posledních šedesáti let se stal nedílnou součástí každodenního života v Japonsku, a to nejen pro ty, kteří jej aktivně vyhledávají. V ČR je zatím japonský komiks mimo okruh zájemců téměř neznámý - pokud o něm existuje jakési obecné veřejné povědomí, jde často o velmi zkreslenou představu, poznamenanou mnoha předsudky.

Věřím a doufám, že se tato situace brzy změní, a že i naše země bude mít možnost lépe poznat jedinečný, pestrý a svébytný svět japonského komiksu.

POUŽITÁ LITERATURA

Bernard, J., Frýdlová, P.: *Malý labyrint filmu* (Albatros, Praha, 1988)

Breaking the Ice: South Korea Lifts Ban on Japanese Culture
(<http://web-japan.org/trends98/honbun/ntj981207.html> 8.7.2007 07:23:37 GMT)

Curumi, Shunsuke: *A Cultural History of Postwar Japan (1945-1980)* (Kegan Paul International Limited, London, 1987)

Eisner, Will: *Comics & Sequential Art* (Poorhouse Press, Tamarac, 2003)

Gravett, Paul: *Manga - Sixty Years of Japanese comics* (Laurence King Publishing, London, 2004)

Groensteen, Thierry: *Stavba Komiksu* (Host, Brno, 2005)

Jomota, Inuhiko: *Manga genron* (Čikuma šobó, Tokio, 1994) (四方田 犬彦 『漫画言論』筑摩書房 東京 一九九四年)

Kalvodová, Dana: *Asijské divadlo na konci milénia* (Academia, Praha, 2003)

Křivánková, Anna: *Onomatopoeie a jejich využití v japonském jazyce* (seminární práce, FF UK, 2003)

Labus, D., Sýkora, J.: *Japonsko-český studijní znakový slovník* (Paseka, Praha-Litomyšl, 2000)

Lapišáková, Monika: *Japonské slová malebné a zvukomalebné* (bakalářská práce, FF UK, 1996)

Lexikon východní moudrosti - Votobia a Victorian publishing, Olomouc, 1996)

Loftus, Ronald P.: *On Yoshimoto Banana's Place in Japanese Literature*(<http://www.willamette.edu/~rloftus/ybanana.html> 6.7.2007 17:05:16 GMT)

Manga no jomikata (Takaradžimaša, Tokio, 1995) (『漫画の読方』宝島社 東京 一九九五年)

- Manhwa: The World of Korean Comics** (Korea Culture & Contents Agency, Seoul, 2003)
- McCloud, Scott:** *Understanding Comics: The Invisible Art* (Harper Collins, New York, 1994)
- Mocná, Peterka a kol.:** *Encyklopedie literárních žánrů* (Paseka, Praha-Litomyšl, 2004)
- Nacume, Fusanosuke:** *Japanese Manga: It's Expression and Popularity* (<http://www.accu.or.jp/appreb/09/pdf34-1/34-1P003-005.pdf>, 16.4.2006 18:16:25 GMT)
- Nacume, Fusanosuke:** *Tezuka Osamu wa doko ni iru* (Čikuma raiburari, Tokio, 1992) (夏目房之助『手塚治はどこにいる』 筑摩ライブラリー 東京 一九九二年)
- Nacume, Fusanosuke:** *Manga wa naze omoshiroi noka* (NHK Raiburari, Tokio, 1997) (夏目房之助『漫画はなぜ面白いのか』 NHKライブラリー 東京 一九九七年)
- Nakamura, H.:** *Ways of thinking in Western People* (University of Hawaii Press, Honolulu, 1968)
- Napier, Susan:** *The Problem of Existence in Japanese Animation* (<http://www.aps-pub.com/proceedings/1491/490106.pdf>)
- Ng Wai Ming:** *The Impact of Japanese Comics and Animation in Asia* (www.cuhk.edu.hk/jas/staff/benng/publications/animel.pdf, 7.7.2006 16:25:24 GMT))
- Ng Wai Ming:** *Japanese Elements in Hong Kong Comics* (<http://dspace.lib.cuhk.edu.hk/handle/2006/198027> 10.7.2007 15:38:38 GMT)
- Ócuka, E., Sasakibara, G.:** *Kjójó tošite no manga·anime* (Kódanša gendai šinšo, Tokio, 2001) (大塚、佐々木原 『教養としての漫画・アニメ』 講談社現代新書 東京 二〇〇一年)
- Richie, Donald:** *Japanese Cinema: An Introduction* (Oxford University Press, New York, 1990)

Ruh, Brian: *The Function of Woman-Authored Manga in Japanese Society*

(<http://www.animeresearch.com/Articles/WomenInManga/index.htm>
7.7. 2007 10:24:46 GMT)

Sekikawa, Nacuo: *Čišikiteki taišú šokun, kore mo manga da*
(Bunšun bunko, Tokio, 1996) (関川夏夫 『知識的大衆諸君、これも漫画だ』
文春文庫 東京 一九九六年)

Schodt, Frederick L.: *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Kodansha-America, New York, 1986)

Schodt, Frederick L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Stone Bridge Press, Berkley, 1996)

Singh, Gurminder: *Eyes, windows to the...* (GKT Scientific, vol. 1, issue 6, GKT Gazette, 2002 -
www.gktscientific.com/2002/aug/04_2002-01-06.asp, 26.2. 2006
08:36:38 GMT)

Šimizu, Isao: *Discovering the Origins of Animé in Ancient Japanese Art* (Nipponia, č. 27, prosinec 2003, str.10)

Švarcová, Zdenka: *Japonská literatura 712-1868* (Karolinum, Praha, 2005)

Tezuka, Osamu: *Boku no manga džinsei* (Iwanami šoten, Tokio, 2000) (手塚治 『僕の漫画人生』 岩波書店 東京 二〇〇〇年)

Thorn, Matt: *The History of Manga*

(<http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>, 15.4.2006
10:17:35 GMT)

Ticknor, Phil: *From Woodblock Prints to OAVs: A Topical Survey of Manga and Anime,*

(<http://www.philticknor.net/Papers/bigone.htm2>, 2.2.2006
11:21:37 GMT)

Treat, John Witthier: *Yoshimoto Banana writes home: Shoujo culture and the Nostalgic Aspect* (Journal of Japanese Studies, vol. 19, no.2 (Summer 1993), str. 353-384)

Winkelhöferová, Vlasta: *Dějiny odívání: Japonsko* (Nakladatelství Lidové noviny, Praha, 1999))

DALŠÍ ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Kódžien, Iwanami šoten, 5. vydání (『広辞苑』 第五版 岩波書店)

<http://www.lambiek.net>

<http://japanfocus.org/article.asp?id=438>

www.paulpope.com

<http://www.waseda.jp/aizu/shojo.html>

http://www.boilet.net/am/nouvellemanga_manifeste_1.html

furinkan.com/takahashi/

www.yuuwatase.org

www.takeuchi-naoko.com

<http://web-japan.org/trends98/honbun/ntj981207.html>

<http://web-japan.org/trends/arts/art070809.html>

<http://animepodcastnet.blogspot.com/>

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Obr.1



Hokusai Kacuřika: Manga (http://www.lambiek.net/artists/h/hokusai/hokusai_manga1.jpg, 17.8. 2007 00:32:23 GMT)

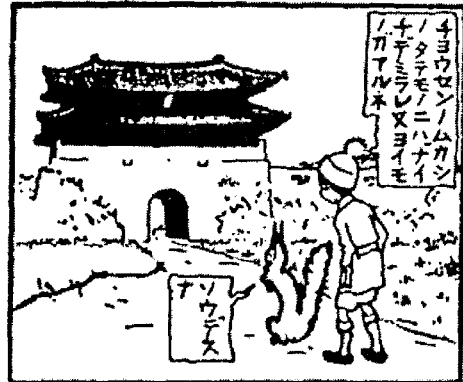
Obr.2



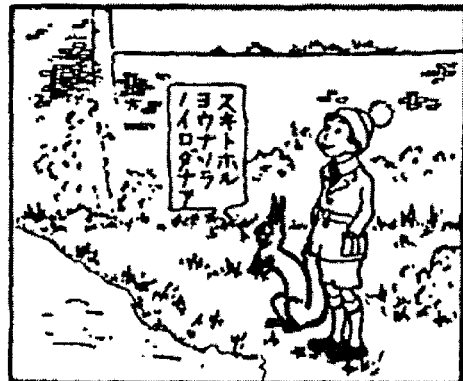
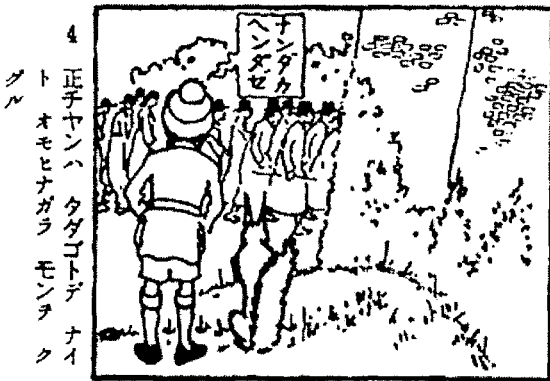
Gendži monogatari emakimono, Kashiwagi III (<http://web-japan.org/museum/emaki/emaki02/emaki021.html>, 10.5. 2007 11:30:45 GMT)



Tagosaku to Mokubei no Tōkjō kenbucu (Schodt, Frederick L.: Manga! Manga!: The World of Japanese Comics (Kodansha-America, New York, 1986, str.44)

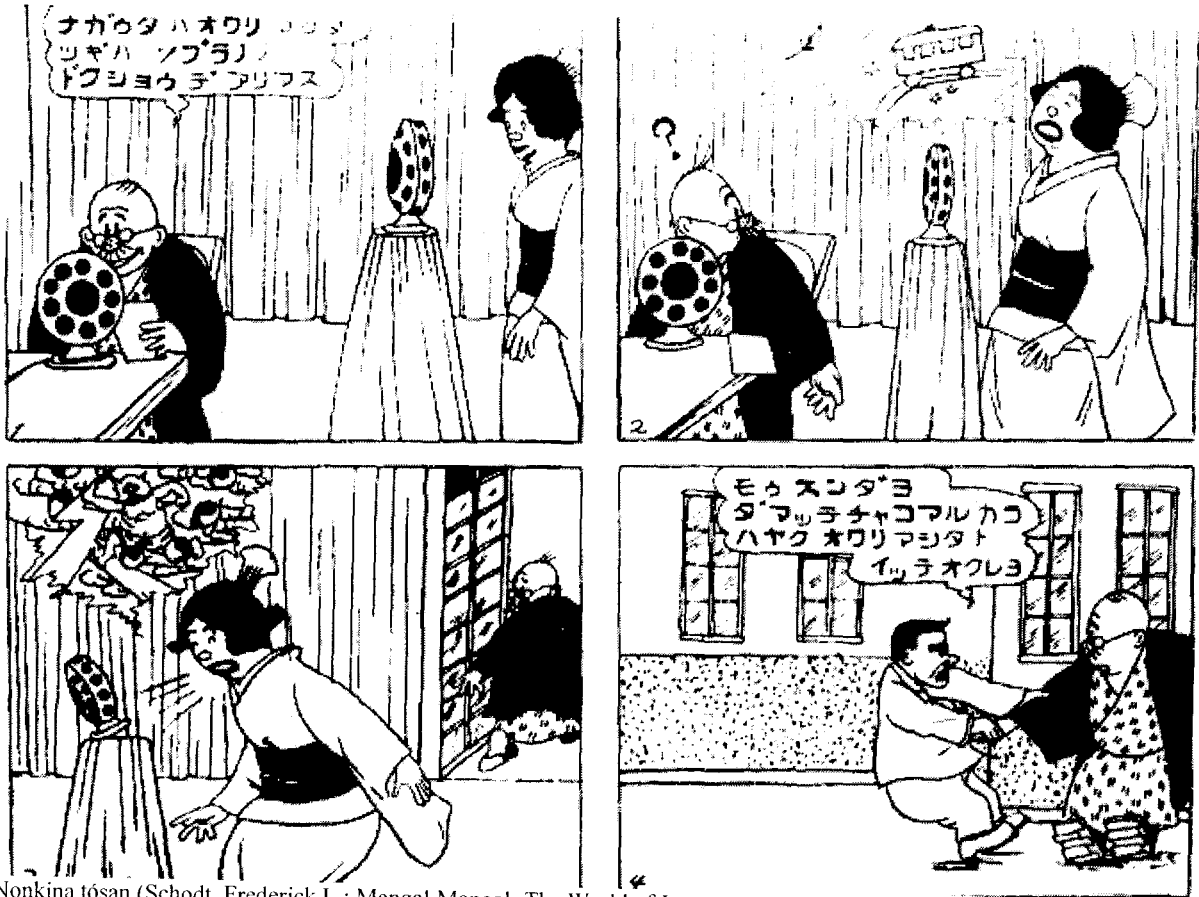


1
ココハ テウセンノ ミヤコ
タカクツツタ ジヤウヘキノ
ソト



2
ヒハ ニシハ ヒヤウブノヤ
ウ ニンバダツ ヤマニ カタ
ムクト

Obr.5



Nonkina tósan (Schodt, Frederick L.: Manga! Manga!: The World of Japanese Comics (Kodansha-America, New York, 1986, str.47)

Obr.6



Janase, Masamu: Kanemoči no kjóiku (Schodt, Frederick L.: Manga! Manga!: The World of Japanese Comics (Kodansha-America, New York, 1986, str.50)



Macušta Ičijó: Sušin ojadži (Schodt, Frederick L.: Manga! Manga!: The World of Japanese Comics (Kodansha-America, New York, 1986, str.57)

Obr. 8



Tezuka Osamu: Ribon no kiši (www.kartoon-discovery.com/history/history1.html, 4.4.2006 08:30:48 GMT)

Obr.9



Naoko Takeuchi: *Sailor Moon*, Mixx, Los Angeles, 1999 (vlastní archiv)



たかや なつき

高屋奈月

○HC「フルバ」最新10巻、9月16日(金)発売決定!!

「ファンブック[猫]」もよろしく♥

○白泉社ドラマCD「フルバ」大絶賛発売中——!!

Obr.11



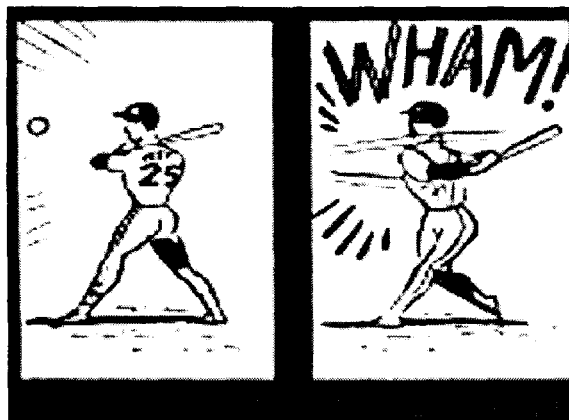
Obálky časopisů Šódžo sekai a Šódžo Kurabu (<http://www.lambiek.net>)

Obr.12



(McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Collins, New York, 1994)

Obr.13



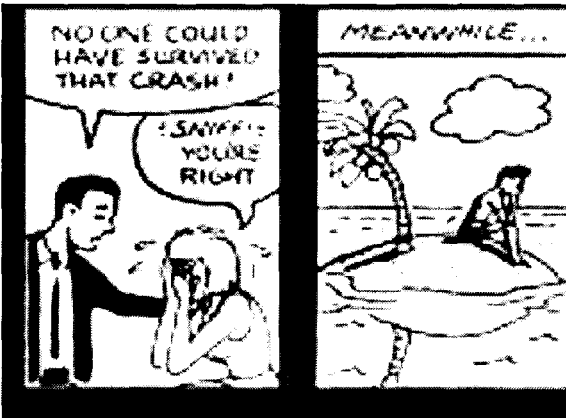
(McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Collins, New York, 1994)

Obr.14



(McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Collins, New York, 1994)

Obr.15



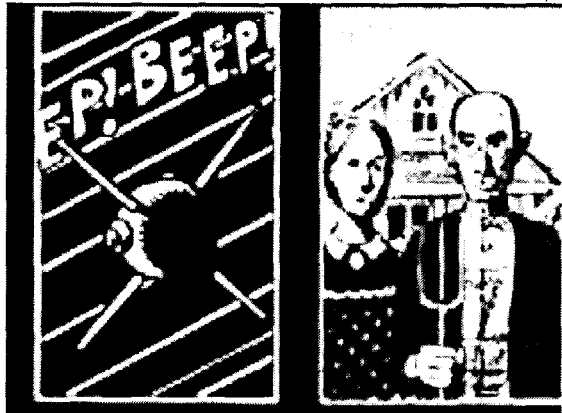
(McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Collins, New York, 1994)

Obr.16



(McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Collins, New York, 1994)

Obr.17



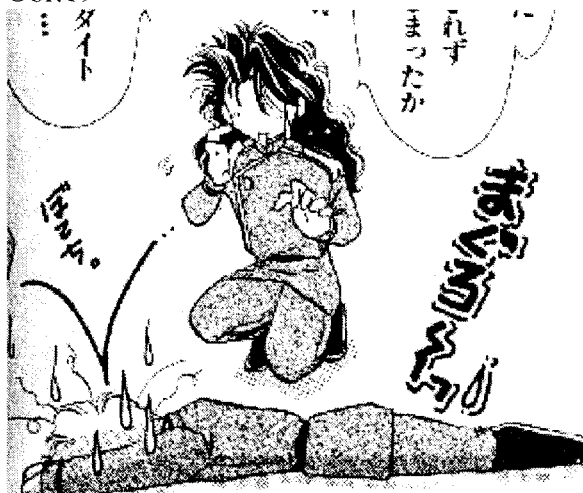
(McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Collins, New York, 1994)

Obr.18



Takaja Nacuki: *Fruits Basket*, tamtéž (vlastní archiv)

Obr.19



Anonym: Moonfight dódžinši (doujin.ladykirin.net/224 2005 09:37:29 GMT)

Obr.20



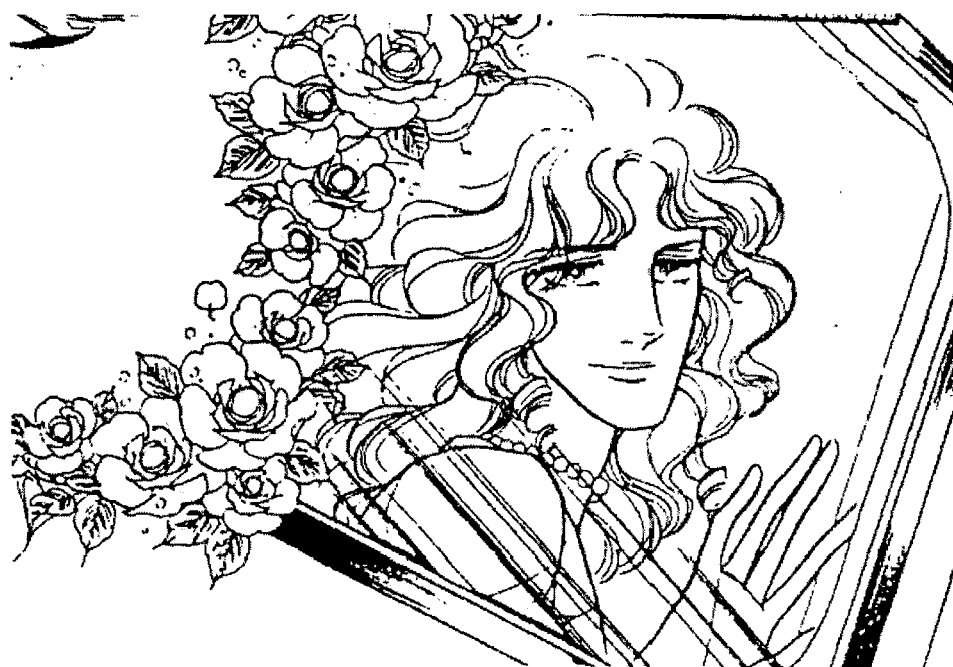
(Anonym: Moonfight dódzinši (doujin.ladykiriri.net/224 2005 09:37:29 GMT))

Obr.21



Lee Chi Hyong: Deník pána démonů, Talpress, Praha, 2007 (vlastní archiv)

Obr.22



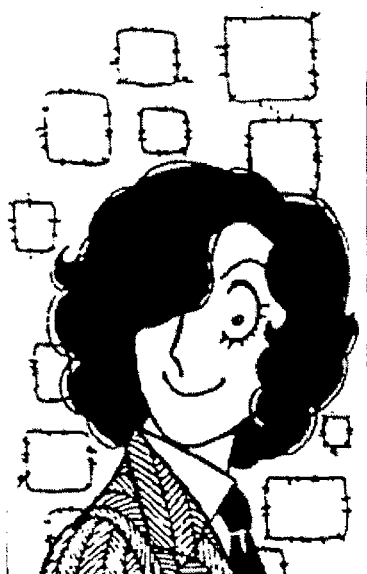
Aoike Jasuko: *Eroika jori ai wo komete*, Princess Comics, Tokio, 1980, kniha 3., str.17 (vlastní archiv)

Obr.23



Aoike Jasuko: *Eroika jori ai wo komete*, Princess Comics, Tokio, 1983, kniha 9., str.28 (vlastní archiv)

Obr.24



Aoike Jasuko: *Eroika jori ai wo komete*, Princess Comics, Tokio, 1982, kniha 7., str. 68 (vlastní archiv)

Obr.25



Lee Chi Hyong: Denik pána démonů, Talpress, Praha, 2007, str.100 (vlastní archiv)

Obr.26



Boilet, Frederic: Jukiko no hórensó, Óta šuppan, Tokio, 2001 (vlastní archiv)

……こんな人の愛し方

リョウくんが教えてくれたんだよ。

——そして、あたしは、

告白のかわりに、

リョウくんの頬に、さよならのキス……をした。

「愛里さん……」

リョウくんは、一瞬

おどろいたようにあたしを見つめて……

「……」

そして、フワッと笑顔になった。



(tamtéž, str.165)

一瞬。

ほんの数秒だけなんだけど。

忍くんが、ためらってるのがわかった。

何をためらってるの？

ためらうような何かが……。

トクン……トクン……トクン……。

心が、不安の波に揺らされる。

とくん、とくん、とくん――。

「オレ――」

DOKUN。

「オレ、ロンドンに留学するんだ――」
あたしを、まっすぐに見つめる。

ロ、ロンドン……？

教室から走り出す。

夢みたい♡

まだ、信じられないよ。

この気持ち、受け取ってもらえたなんて。

ほんとに、ほんとに。

OKって言ってくれた。

はじまるんだね。

これから。