

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Bakalářská práce

2022

Eliška Erbanová

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

**Hollywood a hybridizace japonské populární kultury,
na příkladu Na hraně zítřka (2014) a Death Note
(2017)**

Bakalářské práce

Autor práce: Eliška Erbanová

Studijní program: Komunikační studia

Vedoucí práce: Mgr. Jan Miessler

Rok obhajoby: 2022

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 28. 7. 2022

Eliška Erbanová

Bibliografický záznam

ERBANOVÁ, Eliška. Hollywood a hybridizace japonské populární kultury, na příkladu Na hraně zítřka (2014) a Death Note (2017). Praha, 2022. 56 s. Bakalářská práce práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jan Miessler.

Rozsah práce: 200 884 znaků s mezerami

Abstrakt

Bakalářská práce se pomocí narativní, sémiotické a komparativní analýzy pokouší postihnout trend hybridizace produktů japonské populární kultury americkými filmovými studii, konkrétně seriálového titulu Zápisník smrti z let 2006 a 2007, který byl adaptován v produkci amerického Netflixu jako Death Note, a komiksu Stačí jen zabíjet, podle stejnojmenné novely Hirošiho Sakurazaky, který zfilmovalo Hollywoodské studio Warner Bros pod názvem Na hraně zítřka. Zatímco Death Note se setkal s negativní diváckou kritikou, Na hraně zítřka byl snímek divácky úspěšný, práce si klade za cíl zjistit proč. Z obsahového hlediska nejdříve v teoretické části představuje historii a specifika produktů japonské populární kultury, včetně identifikace opakujících se konkrétních kulturních aspektů a jejich přitažlivosti za hranicemi Japonska. Následně zjišťuje, jak s těmito aspekty zachází studia ve Spojených státech, snaží se odhalit, zda existují rutinní postupy, kterých americká studia využívají k hybridizaci původních japonských předloh. Táže se, zda za úspěchem či neúspěchem zpracování stojí alternace kulturních aspektů, nebo zda jej ovlivňují jiné faktory, případně jaké.

Abstract

Using narrative, semiotic and comparative analysis, this bachelor thesis attempts to capture the trend of hybridization of Japanese popular culture products by American film studios, namely the 2006 and 2007 series Death Note, which was adapted as Death Note by the American Netflix production, and the manga comic All You Need Is Kill, based on Hiroshi Sakurazaka's novel of the same name, which was made into a film by the Hollywood studio Warner Bros under the title Edge of Tomorrow. While Death Note was met with negative audience criticism, Edge of Tomorrow was an audience success. The theoretical part of the thesis first introduces the history and specifics of the products of Japanese popular culture, including the identification of recurring specific cultural aspects. It then investigates how studios in the United States treat these aspects, seeking to discover whether there are routine practices that American studios use to hybridize original Japanese material. The thesis asks whether the alternation of cultural aspects is a key element of the success or failure of the adaptation process, or what other factors influence it.

Klíčová slova

Japonsko, Spojené státy, populární kultura, anime, manga, kulturní hybridizace, adaptace

Keywords

Japan, United States, pop-culture, anime, manga, cultural hybridization, adaptation

Title/název práce

Hollywood and the hybridization of Japanese popular culture, using the example of Edge of Tomorrow (2014) and Death Note (2017)

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu své práce Mgr. Janu Miesslerovi. díky kterému jsem již v říjnu prvního ročníku bakalářského studia na fakultě zjistila, že můj největší volnočasový zájem, konzumace japonské populární kultury, může být plnohodnotným předmětem akademického bádání na poli mediálních studií, o což jsem se s jeho odbornou pomocí v práci sama pokusila. Rovněž bych chtěla poděkovat své rodině, všem blízkým přátelům, kteří mi byli po dobu psaní práce oporou a ve fázích jejího dokončování se mi neostýchali připomenout důležitost alespoň čtyřhodinového spánku.

Obsah

Úvod.....	4
Poznámka k odchylce od původní teze	5
Poznámka k transkripci japonských vlastních jmen	5
Teorie	6
1. Trend hybridizace	6
1.1 Od globalizace ke glokalizaci	6
1.2 Od glokalizace k hybridizaci	7
1.3 Hybridizace.....	9
2. Kulturní hodnoty Spojených států a Japonska	11
2.1 Kultura	11
2.2 Kulturní hodnoty.....	11
2.3 Kulturní hodnoty Spojených států	12
2.3.1 Ovládnutí okolního prostředí.....	12
2.3.2 Změna.....	13
2.3.3 Čas	13
2.3.4 Rovnost – stejné příležitosti pro všechny	13
2.3.5 Individualismus	13
2.3.6 Soběstačnost	14
2.3.7 Soutěživost	14
2.3.8 Orientace na budoucnost.....	14
2.3.9 Orientace na činy	15
2.3.10 Neformálnost	15
2.3.11 Otevřenost.....	15
2.3.12 Praktičnost a efektivita	16
2.3.13 Materialismus	16
2.4 Kulturní hodnoty Japonska	16
2.4.1 Šóganai (しょうがない).....	17
2.4.2 Uči-soto (内外).....	17
2.4.3 Gambari (頑張り).....	18
2.4.4 Giri (義理).....	18
2.4.5 Šúdan išiki (集団意識).....	18
2.4.6 Amae (甘え).....	19
2.4.7 Kenkjo (謙虚).....	19

2.4.8 Ukijo (浮世)	19
2.4.9 Honne-tatema (本音建前)	20
2.4.10 Hedataru-nadžimu (隔たる馴染む)	20
2.4.11 Aimai (曖昧)	21
2.4.12 Činmoku (沈黙)	21
2.4.13 Bigaku (美学)	21
2.5 Komparace kulturních hodnot Spojených států s japonskými	22
3. Japonská populární kultura	23
3.1 Populární kultura	23
3.2 Počátky japonské populární kultury v 17. století	23
3.3 Proměna do 21. století	24
4. Manga	27
4.1 Vizuelní stránka mangy	27
4.2 Manga v Japonsku	27
4.3 Manga ve Spojených státech	29
5. Anime	32
5.1 Vizuelní stránka anime	32
5.2 Anime v Japonsku	33
5.3 Anime ve Spojených státech	35
6. Přitažlivost mangy a anime	39
6.1 Apokalypsa, festival, elegie	39
6.1.1 Projevy apokalyptické	39
6.1.2 Projevy festivalové	40
6.1.3 Projevy elegické	41
6.2 Široké spektrum žánrů	42
6.3 Postavy	43
6.4 Mukokuseki (無国籍)	44
7. Metodologie	47
7.1 Narativní analýza	47
7.2 Sémiotická analýza	48
7.3 Komparativní analýza	50
7.4 Oblasti výzkumu	50
Analýza	52
8. Na hraně zítřka (2014)	52
8.1 Zápětka	52
8.2 William Cage	55

8.3 Časoprostor	58
8.4 Název díla	59
8.5 Identifikované kulturní aspekty	60
9. Stačí jen zabíjet	62
9.1 Zápětka	62
9.2 Keidži Kirija (キリヤケイジ).....	65
9.3 Časoprostor	66
9.4 Název díla	67
9.5 Identifikované kulturní aspekty	67
10. Komparativní analýza Na hraně zítřka a Stačí jen zabíjet	69
11. Zápisník smrti (2006-2007)	71
11.2 Light Jagami (夜神月).....	73
11.3 Časoprostor	74
11.4 Název díla	74
11.5 Identifikované kulturní aspekty	75
12. Death note (2017)	77
12.1 Zápětka	77
12.2 Light Turner	78
12.3 Časoprostor	79
12.4 Název díla	80
12.5 Identifikované kulturní aspekty	80
13. Komparativní analýza – Zápisník smrti a Death Note	82
14. Komparativní analýza amerických zpracování	84
14.1 Produkce Na hraně zítřka.....	84
14.2 Produkce Death Note	85
14.3 Porovnání Na hraně zítřka a Death Note	88
15. Závěr	91
16. Zdroje.....	94
Publikace.....	94
Akademická periodika	97
Internetové články	97
Tiskové zprávy.....	99
Videa.....	99
Webové stránky	99
Analyzovaná literatura	100

Úvod

Není žádným tajemstvím, že ve stále více propojeném světě se různé kultury prolínají, ať už jen formou studia jazyka jiného než našeho mateřského, blízkostí s příslušníky jiných kultur, ale i přejímáním kulturních konceptů. Japonsko se kulturní výměně dlouhodobě bránilo až do násilného otevření země v 19. století. Jako kdyby se snažila několik let izolace v rychlosti dohnat, začala japonská společnost přebírat západní kulturu země, která ji světu nuceně otevřela, Spojených států. Od západního způsobu odívání přes přijetí liberální demokracie až po populární kulturu se Japonsko inspirovalo ve zdánlivě vyspělejší Americe. Je tomu však už dávno, kdy by kulturní výměna mezi Japonskem a Spojenými státy probíhala jednosměrně.

Od dob, kdy si v druhé polovině 20. století našly na americký trh cestu japonské walkmany a videorekordéry, netrvalo dlouho a americká televize uvedla vůbec první japonskou animaci. Poté, co americká kina odvysílala v posledním desetiletí minulého století premiéru celovečerního post-apokalyptického japonského animovaného filmu Akira, byl nejdříve pozvolný proces počínající fascinace tímto produktem japonské populární kultury v plném rozmachu. Už v té době studiům, která distribuci japonských seriálů pro americké domácnosti zpracovávala, nebyla cizí taktika výmazu jakýchkoliv stop, které by mohly indikovat, z jaké země animace pochází. V původních předlohách japonské populární kultury na začátku 90. let minulého století spatřil potenciál Hollywood; animované seriály a jejich komiksově předlohy se rozhodl proměnit v hrané celovečerní snímky.

Bakalářská práce se na úrovni narativní a sémiotické analýzy snaží postihnout pozorovanou hybridizaci prvků japonské kultury v obou amerických zpracováních předloh japonské populární kultury, konkrétně animované série Zápisník smrti a komiksu Stačí jen zabít. Ještě předtím zkoumá historii a povahu japonské populární kultury, odhaluje, co její produkty činí atraktivními a jak je a bylo s těmito prvky v rámci hybridizace nakládáno v rukou distribučních studií ve Spojených státech. Kromě narativní a sémiotické analýzy využívá práce ještě analýzy komparativní. Nejdříve k porovnání japonských předloh s jejich americkými protějšky, v závěru pak porovnává americké adaptace mezi sebou a snaží se zodpovědět tři výzkumné otázky:

- 1. Usnadňuje menší popularita původního japonského materiálu jeho americkou hybridizaci?**

2. **Jak alternace prvků japonské kultury ovlivňuje úspěšnost amerických zpracování?**
3. **Existují konkrétní postupy, která americká zpracování rutinně využívají při nakládání s japonskými předlohami?**

Poznámka k odchylce od původní teze

Originální teze bakalářské práce předpokládala zevrubnější zaměření na obecnou teorii fungování filmových studií ve Spojených státech, především s užitím publikace *How Hollywood works* od teoretičky komunikace Janet Wasko. Hned první pokus o analýzu první japonské předlohy ovšem odhalil, že je třeba nejdříve věnovat pozornost kulturním aspektům japonského anime a japonské mangy, které nejsou na první pohled zjevné, aby se bakalářská práce nepohybovala v analytických oddílech jen na povrchní rovině. I proto bylo nutné určit klíč, pomocí kterého by se daly tyto kulturní hodnoty srovnat s kulturními hodnotami Spojených států, které bylo nejdříve také třeba identifikovat. Větší pozornost byla nakonec věnována představení produktů a základních konceptů japonské populární kultury s odkazy na japonské kulturní hodnoty, což umožnilo porovnání zkoumaných materiálů jak z Japonska, tak ze Spojených států s ohledem na kulturní prostředí, ve kterém vznikaly. V souvislosti s tím byla i upřednostněna vhodnější studijní literatura, především poskytující vhled na problematiku kulturních hodnot západní a východní společnosti.

Poznámka k transkripci japonských vlastních jmen

Práce využívá výhradně české transkripce japonštiny. U základních pojmů v sekci teoretických východisek uvádí rovněž psaní japonských termínů znakovými abecedami, rovněž jako u jmen analyzovaných postav původních japonských předloh. Všechna japonská jména v práci jsou uvedena v českém pořadí, tedy křestní jméno, příjmení.

Teorie

1. Trend hybridizace

1.1 Od globalizace ke glocalizaci

I když není globalizace novým fenoménem přelomu 20. a probíhajícího 21. století, v posledních čtyřech desetiletích se stala předmětem zájmu řady badatelů právě proto, jak rapidním a dynamickým procesem prochází, i díky vývoji nových téměř plošně dostupných komunikačních technologií.¹

Pojem, který v 80. letech minulého století zpopularizoval ekonom Theodore Levitt a který v té době znala jen hrstka neakademické společnosti, se stal každodenní součástí našich životů a těžko bychom hledali někoho, kdo se s ním alespoň jednou nesetkal. Dnes jej v základní rovině můžeme chápat jako čím dál tím větší světovou ekonomickou provázanost. Lze spekulovat, zda se na chápání globalizace jako především ekonomického úkazu podílel právě Levittův článek,² jisté ovšem je, že od dob Levittových vystoupila celá řada teoretiků, která termín globalizace posunula za hranice geografického a ekonomického vnímání do oblastí sociologie (např.: Ritzer: 1993, Pieterse: 1995, Iwabuchi: 2001).

Kvůli nesčetnému množství interpretací a neustále se měnících a rozšiřujících se náhledů na globalizaci je definice termínu velmi obtížná, fakticky nemožná. Bez nadsázky lze konstatovat, že jen její možné výklady (jako mcdonaldizace George Ritzera nebo mondielizace francouzského filosofa Jacquese Derridy) by vydaly na samotnou studii. Zdá se, že stále pravdivějšími se stávají slova německého sociologa Ulricha Becka (2007), který globalizaci zasvětil téměř dvousetstránkovou publikaci, v níž ji označil za „nejvíce používané, zneužívané, slovo posledních i budoucích let“ s jednou z nejvágnějších definicí. Z nepřehledného množství možností jak pojem nazírat, vychází určité společné aspekty, které mají ve výsledku v teorii vyústit v jednotnou celosvětovou kulturu, a tudíž v praktickou likvidaci individuálních světových kultur a kulturních hodnot. Tento názor ale jiní akademici zcela odmítají jako zatím nepodložený předpoklad (viz níže). Naopak uvádí, že dosavadní zkušenosti svědčí spíše o neúspěchu podobných forem kulturního imperialismu.

¹ GIDDENS, Anthony. Sociology. Str 133

² LEVITT, Theodore. The Globalization of Markets in: Harvard Business Review, 1983

Většina již prvních teoretiků globalizace stavěla do pomyslného popředí globalizačního procesu kulturu západní, reprezentovanou Spojenými státy, a takřka jednosměrné přebírání jejích zvyklostí a hodnot zbytkem světa (např. Aronovici: 1919, Berghahn: 1986, Smart: 1999). Nejen dva zkoumané mediální obsahy práce dokazují, že kulturní výměna není ani zdaleka asymetrická, nýbrž probíhá obousměrně a západní civilizace přebírá kulturní produkty zbytku světa, v tomto konkrétním příkladě produkty populární kultury východního světa, jmenovitě Japonska.

Jak později uvádí oddíl věnující se japonské populární kultuře podrobně, od počátku Spojenými státy přejaté japonské kulturní obsahy podléhaly kulturní cenzuře, procesu, kdy z nich byly systematicky odstraňovány jakékoliv prvky japonskosti, aby byly produkty stravitelnější a snadněji dekodovatelné pro lokální západní publikum. Spojením globalizace, díky níž se produkty cizí kultury do Spojených států mohly dostat, a adaptaci na lokální publikum vyvstává s globalizací související koncept takzvané glokalizace, která paradoxně regionální kultury spíše ukotvuje, než aby podléhala představám jednotné světové kultury. Činí tak na úkor odstranění takřikajíc nežádoucích kulturních prvků, které byly v obsazích přítomné původně a které by jejich chápání pro konkrétní publikum činily hůře uchopitelné.

1.2 Od glokalizace k hybridizaci

Neologismus, který na rozdíl od předchozí globalizace ještě není ani známý korpusu českého jazyka, západnímu světu v anglické podobě představil Oxfordský slovník nových slov v roce 1991.³ Jeho původ vystopoval v japonském termínu dočakuka, který původně odkazoval k přizpůsobení zemědělských technik místním podmínkám a zhruba v 80. letech minulého století se konceptuálně propal do taktik marketingových expertů japonských společností v cíleném uzpůsobování produktů potřebám lokálních spotřebitelů za hranicemi Japonska.⁴ O glokalizaci japonských produktů, a zdaleka ne jen těch mediálních, často hovoří přední japonský sociolog Kóiči Iwabuči, podle něhož jsou produkty japonské populární kultury čím dál tím více produkovány v podobě, kdy už ze základu postrádají jakákoliv kulturní specifika. Svou teorii kulturně neutrálních produktů Iwabuči ilustruje právě na japonské animaci, v níž neshledává nic specificky japonského za účelem snazšího vývozu těchto kulturních produktů do západních zemí.⁵ Nedobíhejme

³ The Oxford dictionary of new words 1991. Str. 134

⁴ ROBERTSON, Roland. Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. Str. 28

⁵ Např.: Iwabuči, 2002, str. 463

ale od teoretického představení glocalizace k její americké aplikaci na produktech japonské populární kultury, o kterém zevrubněji pojednává samostatný oddíl práce.

V již značně globalizovaném světě 80. a 90. let 20. století netrvalo dlouho a nezvyklý přístup japonských marketingových specialistů si našel cestu i na západ, kde zaujal dosavadní teoretiky globalizace, jakými byli Ronald Robertson, Anthony Giddens, Arjun Appadurai nebo v evropském prostředí výše zmíněný Jan Nederveen Pieterse. Za průkopníka teorie glocalizace můžeme označit skotského sociologa Rolanda Robertsona, který většinu svého profesního života strávil ve Spojených státech, Rolanda Robertsona, jemuž některé publikace připisují i autorství samotného pojmu. Robertson se jako jeden z prvních sociologů pokusil termín definovat, podobně jako v případě termínu globalizace.

„Glocalizace znamená souběžnost. Společnou přítomnost jak tendencí univerzalizujících, tak partikularizujících.“⁶

Na Robertsonovy myšlenky navázal mimo jiných i arabský profesor sociálních věd Habibul Khondker. Khondker (2004) zdůraznil, že globalizace a glocalizace by měly být nahlíženy jako procesy vzájemně závislé, kde jeden nelze oddělit od druhého. Odmítl tak názor Giddense (2000), podle něhož je globalizace vzkříšením místních kulturních identit v různých částech světa. Khondker (2004) se domnívá, že samotná místní kultura je ustanovována globálně díky společné funkci makro-lokalizačních a mikro-globalizačních procesů.⁷

Indicko-americký antropolog a jeden z předních teoretiků globalizačních studií Arjun Appadurai téma glocalizace obohatil o pohled, z něhož je nutno odlišovat glocalizování produktů takzvané tvrdé (hard), a b) měkké (soft) kultury, kde jsou produkty měkké kultury chápány jako výstupy relativně snadno oddělitelné od významů a hodnot, a které umožňují relativně snadnou transformaci.⁸ Pro zasazení teorie glocalizace do kontextu práce krátce zmiňme, že z příkladů, které uvádí práce výše a které později uvede detailněji,

⁶ TechTarget [online] What is glocalization? – Definition from WhatIs.com. ©2022 [cit. 18.6.2022]. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/glocalization>

⁷ Makro-lokalizaci Khondker chápe jako rozšíření hranic toho, co je chápáno jako místní. Jako příklad uvádí vznik celosvětových náboženských nebo etnických obrozeneckých hnutí. Pod mikro-globalizací naopak rozumí začlenění globálních procesů do lokálního prostředí. Mikro-globalizaci autor ilustruje mimo jiné na marketingových strategiích, které vznikly v konkrétním místním prostředí, ale později se rozšířily za hranice země svého původu do širšího prostorového i historického prostoru. Podobně jako samotný japonský původ „glocalizace“.

⁸ APPADURAI, Arjun. Modernity at large – Culture dimensions of globalization. Str. 90

lze japonskou mangu a japonské anime, ačkoliv v sobě nesou prvky vycházející z japonských tradic a hodnot, chápat jako výstupy měkké kultury.

Jako poslední pro práci relevantní rozšíření termínu glocalizace uvedme práci, jejímž autorem je rozený Holanďan, badatel na poli politické ekonomie, ale i rozvojových nebo kulturních studií Jan Nederveen Pieterse. Pieterse (1995) koncept globalizace i glocalizace takříkajíc překřtil na hybridizaci, přičemž se při volbě pojmenování opřel o dosavadní vývoj i projevy globalizačních praktik.

1.3 Hybridizace

Pieterse (2004) dochází k názoru, že hybridizace nebo syntetizace je třetím možným a zároveň podle Pieterse nejvhodnějším přístupem k problematice globalizace. První přístup spatřuje ve střetu jednotlivých kultur, kterému se na teoretické úrovni věnuje například Samuel Huntington (1997) v příhodně pojmenované publikaci *Střet civilizací* (*The Clash of Civilizations*). Jako reprezentant druhého Pietersem definovaného přístupu může posloužit výše představená Ritzerova *mcdonaldizace*, tedy předpoklad homogenizace světa, kterému vévodí jedna globální kultura, jejíž hlavní charakteristikou je eliminace rozdílů mezi jednotlivými lokálními kulturami z odlišných částí světa.

Holandský sociolog argumentuje, že dosavadní i současná světová kulturní výměna probíhá několika směry a je spíše pluralizovaná a promíchaná než homogenní. Pieterse (1995) volí pro popis hybridizované kultury kromě hybridizace slova jako směsice (*mélange*) nebo *synkreze*. Výsledkem je pak hybrid, sestávající z několika kulturních vlivů, které se navzájem stále ovlivňují i ovlivňovaly v minulosti. Jako příklad historické přítomnosti přinejmenším ekonomické hybridizace mezi západním světem a takzvaným Orientem může posloužit první globální značka Holandská východoindická společnost ustanovená v 17. století a paralelně působící Anglická východoindická společnost. Orientální produkty Evropu fascinovaly právě pro svou kulturní jedinečnost, která byla do té doby západním společnostem neznámá. V moderním světě, zhruba od 90. let minulého století, západní kultuře vyrostl silný konkurent právě v podobě kultury východní.

Když anglický novinář a ekonomický konzultant Bill Emmott napsal na počátku 90. let knihu, kterou tituloval *I slunce zapadá* (*The Sun Also Sets*), v níž se s až přehnaně subjektivistickou kritikou věnoval japonskému ekonomickému zázraku a jeho očekávanému úpadku, který Japonsku zabrání hrát v 21. století prim, odpověděl mu

japonský profesor ekonomie Suzuki Jošio knihou s podtitulem Hi wa mada takai neboli Slunce je ještě vysoko. Jak ukazuje současný vývoj nejen kulturní výměny, je ve stávající situaci více na místě dát za pravdu japonskému akademikovi. Sám Pieterse už v 90. letech upozorňoval na pravděpodobné vyrovnání role kultury Spojených států a kultury japonské a opatrně očekával, jako i další autoři (např. Park: 1985), postupnou převažující dominanci asijských kulturních produktů, s Japonskem ve vedoucí roli.

2. Kulturní hodnoty Spojených států a Japonska

2.1 Kultura

Otázkou jak definovat pojem kultura se zabývají vědci napříč humanitními i společenskými vědami od antropologie po sociologii prakticky od dob, kdy zmiňované vědní obory vznikly. Uveďme například práce Edwarda B. Tylora (1877), Fredrika Bartha (1969) či Jamese Clifforda (1986). Všichni tři ve svých studiích poukazovali na existenci systému symbolů, který danou společnost definuje. Zatímco podle Tylora je kultura sdílený způsob života, Barth upozorňoval na vyzdvihování aspektů žádoucích a naopak přehlížení těch nežádoucích především v rámci národní kultury a jejího využití k mobilizaci společnosti. Clifford kulturu zase definoval jako sporné, emergentní a dědičné etnografické skutečnosti.

Mezi nejvýznamnější japonské badatele v tomto ohledu patří filozof Tecuró Wacudži. Ve své rozsáhlé studii Fudó (Klima) na základě myšlenek geografického determinismu rozdělil světové kultury do tří modelů podle klimatu; nesporně objektivních podmínek, v nichž se sledované kultury utváří. Japonskou společnost zařadil do takzvané monzunové kultury, která je mimo jiné charakterizovaná pasivitou, urputností a vědomím pomíjivosti.⁹

2.2 Kulturní hodnoty

Abychom se mohli s odkazem na relevantní studijní literaturu zabývat hodnotami, které lze identifikovat v americké a japonské společnosti, a jejich případnou odlišností nebo podobností, musíme nejdříve vydefinovat, co si pod pojmem hodnota ze sociologického hlediska představit.

Jako prakticky u všech pojmů sociálních věd i zde se setkáváme s řadou definic, či lépe řečeno interpretací od různých autorů, které se postupem času měnily a doplňovaly. Druhý svazek Velkého sociologického slovníku (1996) termínu hodnoty věnuje tři obsáhlé stránky, obecně ale můžeme říci, že hodnoty fyzicky neexistují, jedná se o představu o žádoucím stavu věcí, která z většiny vychází z historického vývoje a sociálního kontextu dané společnosti, již jsou prisuzovány.¹⁰ Hodnoty kulturní jsou podskupinou konceptu hodnot jako takového.

⁹ WACUDŽI, Tecuró. Fudó, 1961

¹⁰ Velký sociologický slovník: II. svazek P-Z. Str. 1063-1065

Vzhledem k obtížné povaze definice hodnot a možnosti jejich nazírání je prakticky nemožné v dané společnosti identifikovat všechny kulturní hodnoty. Chceme-li se o to pokusit, měli bychom prezentovanou kulturní hodnotu doložit praktickým příkladem, ideálně větším počtem praktických příkladů, které ve společnosti můžeme pozorovat. V případě Spojených států i Japonska existují uznávané esejistické studie, které vybraný soubor nejcitelnějších kulturních hodnot obou zemí identifikovaly.

2.3 Kulturní hodnoty Spojených států

Nejcitovanější v oblasti hodnot amerického života je stále uznávaná a nejspíše stále nepřekonaná publikace amerického akademika Roberta L. Kohlse *The Values Americans Live By* z 80. let. Kohls ve své práci představuje celkem třináct hodnot, které podle něj zastává naprostá většina americké společnosti, ač si to možná sama neuvědomuje. Autor studii vypracoval na základě svých zkušeností z integračního centra Washington International Center, jehož pracovníci, mezi které Kohls patřil, mají za úkol pomoci nově příchozím cizincům zorientovat se ve Spojených státech. Pro pochopení bez pěti procentům 100 % amerického smýšlení je podle Kohlse třeba porozumět žebříčku 13 hodnot.¹¹

2.3.1 Ovládnutí okolního prostředí

Kohlsův žebříček kulturních hodnot není řazen sestupně od té, kterou by považoval za ve společnosti nejprominentnější, ale na prvním místě uvádí vědomou a cílenou snahu kontrolovat své okolní prostředí, kterým není míněno pouze životní prostředí, ale v nejobecnějším slova smyslu prostor, ve kterém se člověk pohybuje.¹² Pro americkou společnost je podle Kohlse typické, že se snaží takříkajíc kontrolovat vlastní osud. Nedává věcem volný průběh, ale snaží se je aktivně měnit. Snaha o ovládnutí prostředí rovněž ústí v nevoli přijmout fakt, že existují faktory, které jedinec neovlivní. Výsledkem této kulturní hodnoty je společnost orientovaná na konkrétní cíl a nejsnadnější cestu k jeho dosažení.¹³

¹¹ KOHLS, Robert L. *The Values Americans Live By*. Str. 1

¹² Tamtéž, str. 2

¹³ Tamtéž, str. 1

2.3.2 Změna

Americká společnost považuje změnu za žádoucí ve vývoji společnosti. Dalo by se říci, že v kontextu Spojených států se jedná o vyjádření synonymní s pojmem zlepšení.¹⁴ Kohls dává tento aspekt amerických kulturních hodnot do kontrastu s hodnotami vývoje starších civilizací, ve kterých je jako žádoucí vnímána stabilita a zachování funkčního systému a jakékoliv projevy jeho potenciální destabilizace je na místě potlačovat.

2.3.3 Čas

Třetí bod úzce souvisí jak se snahou kontrolovat vlastní život a tok událostí, tak s efektivitou, jež se v žebříčku třinácti základních kulturních hodnot společnosti Spojených států také vyskytuje. Kohls se domnívá, že čas a nakládání s ním hraje pro Američany zcela klíčovou roli, v níž je rozhodující dichotomie plýtvání a využívání času.¹⁵ Americké pojetí času, jak mu rozuměl Kohls, by se dalo stručně shrnout známou větou jednoho z otců zakladatelů Benjamina Franklina: čas jsou peníze. Za výsledek orientace na čas Kohls považuje zastínění rozvoje interpersonálních vztahů ve jménu co nejrychleji dosaženého výsledku.¹⁶

2.3.4 Rovnost – stejné příležitosti pro všechny

Koncept rovnosti se nejen v americkém pojetí opírá o křesťanskou víru a Bibli, podle níž bůh stvořil všechny sobě rovné. Jako kulturní hodnota se rovnost projevuje v nedbání na společenský status nebo sociální hierarchizaci společnosti. Podle Kohlse se Američané ve svém jednání neohlíží za tím, z jakého prostředí pochází a jaké konvence by se s tím měly pojit.¹⁷ Kohls podotýká, že v praxi se napříč americkým národem přístupy ke konceptu rovnosti odlišují, ale v jádru je pojí myšlenka důležitosti rovnosti jako sociálního konceptu.¹⁸

2.3.5 Individualismus

Kohls nepopírá citelný individualismus ve Spojených státech, dokonce zmiňuje, že se právě v Americe projevuje nejvíce ze všech západních států, v nichž se už od 15. století formoval.¹⁹ Doplnuje ale, že ve Spojených státech existuje tendence k přeceňování vlastní

¹⁴ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str 1

¹⁵ Tamtéž, str. 3

¹⁶ Tamtéž

¹⁷ Tamtéž, str. 4

¹⁸ Tamtéž

¹⁹ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 4

individuality; každý jedinec se vnímá unikátnější, než ve skutečnosti je. Khols to ilustruje na příkladu vzniku řady skupin,²⁰ ke kterým se Američané přidávají, ale současně si stále zachovávají myšlenku, že nejen jednají sami za sebe, ale jsou sami za sebe výhradně odpovědní.²¹

2.3.6 Soběstačnost

V americkém duchu je na místě jednat sám za sebe, pomocí svých schopností a nasazení se vybudovat na vyšší místo v sociálním žebříčku jen proto, že sociálnímu žebříčku se podle Khols nevěnuje přílišná pozornost; místo člověka ve společnosti není určeno tím, do jakých podmínek se narodí, ale jak s těmito podmínkami naloží a kam se vypracuje.²² Khols se pro praktický příklad v případě soběstačnosti (self-help) obrací mimo jiné k slovníku anglických slov, v němž je více než sto slov tvořeno spojením prefixu self- (já, sobě, sám pro sebe) a zpravidla jiného podstatného jména, které odkazuje, co člověk sám pro sebe dělá.

2.3.7 Soutěživost

Aby člověk mohl své sociální postavení povýšit, je prakticky zcela nevyhnutelné soupeřit s ostatními. V americkém pojetí se jedná o žádoucí koncept, z něhož by měl na vrcholu vždy stát ten nejkompetentnější, jsou-li podmínky soutěže stejné pro všechny a nikdo není upřednostňován nebo naopak mu není znemožňováno ze soutěže účastnit z důvodů původu. Soutěživost je v přímém rozporu s konceptem harmonie a spolupráce, který se projevuje v jiných kulturách. Výsledkem americké soutěživosti je ekonomické uspořádání země v podobě volného trhu, jak jej nastínil Adam Smith.²³

2.3.8 Orientace na budoucnost

Zaměření na budoucnost, její výsledky a pokroky zároveň znamená takřka nechuť k praktikám minulým. K přítomnosti se přistupuje jako k existujícím podmínkám pro potenciálně lepší budoucnost, která by v nich měla být co nejrychleji a nejefektivněji realizovatelná a realizovaná.²⁴ Khols vyzdvihuje schopnost americké společnosti vyvíjet krátkodobé plány a postupovat podle nich, kdy po naplnění jednoho takového plánu

²⁰ Khols uvádí příklad bipolárního rozdělení amerického politického systému na demokraty a republikány a praktickou nemožnost proniknutí jakékoliv nové, unikátní, politické strany do již etablovaného rozvržení.

²¹ KOHLS, Robert L. *The Values Americans Live By*. Str. 4

²² Tamtéž

²³ Tamtéž

²⁴ Tamtéž

zpravidla ihned následuje plán další.²⁵ Je to mimo jiné podmíněno prvním bodem Kholsova seznamu, tedy kontrolou prostředí.

2.3.9 Orientace na činy

Činnost je nadřazena nečinnosti. I proto, že americká společnost vnímá čas a jeho efektivní vynaložení jako zásadní část svých kulturních hodnot, využívá jej k aktivnímu jednání, nejčastěji ve formě práce. Výsledkem jsou workoholici nebo jednoduše lidé, kteří se identifikují se svou pracovní profesí a koncept vlastního já a pracovního já, jakou práci člověk zastává, se překrývá.²⁶ Volný čas by měl být využit tak, aby jím nebylo plýtváno, v ideálním případě tedy také rozvržen pro co nejefektivnější využití.

2.3.10 Neformálnost

Cizince přichozící do Spojených států může, domnívá se Khols, zarazit familiárnost, s níž k nim bude většina americké společnosti přistupovat. Je to dáno z části neexistující pyramidou sociálních hierarchie.²⁷ Zde Khols uvádí praktické příklady z jazyka, kdy není nezvyklé oslovovat nadřízeného, či dokonce vedoucího společnosti, křestním jménem, naopak je to mnohdy vyžadováno. Khols stejně tak říká, že prakticky nejformálnější forma anglického pozdravu, Hello, se v běžné komunikaci vůbec nevyužívá, nehledě na to, zda člověk hovoří se svým přítelem nebo je osloven personálem v restauraci.

2.3.11 Otevřenost

K efektivnímu využití času je třeba dostat se k jádru problému co nejrychleji, není tedy žádoucí, lidově řečeno, chodit kolem horké kaše, místo toho je na místě jasně pojmenovat negativní jevy a co nejrychleji se jich zbavit. Spojené státy považují otevřenost za natolik klíčovou, že v průběhu 70. let prošla řada firemních pracovníků takzvaným tréninkem asertivity, který jim měl napomoci ještě více nemyslet na sociální postavení k vyjádření svých názorů.²⁸ Rovněž existuje tendence jakýkoliv jiný přístup než zcela otevřený vnímat optikou klamu a přetvářky.

²⁵ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 4

²⁶ Tamtéž, str. 5

²⁷ Tamtéž

²⁸ SPEED et al. Assertiveness Training: A Forgotten Evidence-Based Treatment. Str 2

2.3.12 Praktičnost a efektivita

Vlivným faktorem v procesu rozhodování v americké mysli jsou podle Kholse otázky: „Vydělá mi to?“ nebo „Co z toho získám?“. ²⁹ Už jen to jasně ukazuje na orientaci na praktické, hmatatelné výsledky, kde jsou jakékoliv koncepty přesahující hranici praktičnosti vnímány jako nežádoucí až zbytečné. Podle Kholse se tato kulturní hodnota projevuje v oblíbenosti vysokoškolských oborů, kde vedoucí místo zastává management a ekonomika, na jedné z posledních příček se nachází „nehmatatelné“ obory antropologie a filosofie. ³⁰ Orientaci na praktičnost a efektivitu rovněž odráží fakt, že Spojené státy svět obohatily o více vynálezů než jakákoliv jiná země, uvádí Kholse. ³¹

2.3.13 Materialismus

Ačkoliv se Američané sami vnímají jako méně materialističtí, než se jeví cizincům, ³² Kholse podotýká, že americká společnost je materialistická, i když si to sama nechce přiznat. Dává větší důraz na zisk, údržbu a ochranu materiálních objektů než na rozvoj mezilidských vztahů nebo vlastní osobnosti. Protože si rovněž váží pokroku, staré objekty nahrazuje novými, jakmile se nějaké nové objeví. ³³

2.4 Kulturní hodnoty Japonska

V oblasti snaze porozumění kultuře Japonska a jeho filosofické koncepci byla napsána řada studií, ať už evropskými nebo americkými antropology či japanology. Jednou z nejznámějších publikací o duši Japonska je kniha uznávané americké kulturní antropoložky Ruth Benedictové *Chryzantéma a meč*, ve Spojených státech původně publikována v druhé polovině 40. let minulého století. Nejčastější kritikou na knihu Benedictové ze strany japanologů je fakt, že ji badatelka napsala takřkajíc „na dálku“. Ruth Benedictová v době psaní knihy neměla s Japonskem žádné osobní zkušenosti, vycházela prakticky výhradně z už existujících materiálů jiných amerických kulturních antropologů.

Ač by se z důvodu popularity a citovanosti nabízelo využít publikaci Benedictové, z uvedených důvodů práce považuje za vhodnější obrátit se k poměrně čerstvé sbírce

²⁹ KOHLS, Robert L. *The Values Americans Live By*. Str. 6

³⁰ Tamtéž

³¹ Tamtéž

³² Tamtéž, str. 7

³³ Tamtéž

esejů o japonských ideálech Japanese Mind – Understanding Contemporary Japanese Culture, která vznikla spoluprací vysokoškolských profesorů Rogera J. Daviese, který působil na nejpřednějších japonských univerzitách, a Osamu Ikena z univerzity Ehime v japonské Macujamě. Jako v případě Kholse, i obou autorů lze předpokládat důvěrné obeznámení s kulturním prostředím, které se svou publikací pokouší přiblížit. Kniha prezentuje více než 20 japonských kulturních hodnot. Práce využívá ty z nich, které vyhodnotila jako antiteze k uvedeným 13 americkým hodnotám podle Roberta Kholse.³⁴

2.4.1 Šóganai (しょうがない)

Termín, který bychom se zachováním významu a překladem do přirozené češtiny mohli interpretovat jako „nedá se nic dělat“, vypovídá o japonské odevzdanosti osudu a představě, že s jistými věci (jejich většinou) nemůže člověk sám nic zmoci a nezbyvá než se nechat osudem unášet a přizpůsobovat se problémům tak, jak vyvstávají. Ačkoliv by se ze západního hlediska mohl tento koncept jevit jako čistě negativní, v japonské společnosti je mu spíše rozuměno v pozitivním slova smyslu; ať už se děje cokoli, je třeba to překonat a pokračovat dál. Alternativně lze ke konceptu šóganai referovat jako k šikatanai (nelze nic dělat) nebo šikaganai (není na výběr).

2.4.2 Uči-soto (内外)

Dichotomie uči-soto (uvnitř-venku) ovlivňuje veškeré aspekty japonské společnosti; od způsobu jednání k užití určitých gramatických jevů v konverzaci. Jak český překlad napovídá, uči-soto určuje, jaký okruh lidí vnímáme jako náš vnitřní, blízko okolí, a jací lidé se nachází mimo něj. Okruhy uči-soto nejsou neměnné, naopak v závislosti na různých interakcích se přirozeně mění během dne.³⁵ Japonská společnost je z hlediska historického vývoje, jímž koncept uči-soto postupuje, náchylnější k exkluzi vnějších vlivů, které nezapadají do představy toho, co je známé, vnitřní.³⁶

³⁴ Viz tabulku na konci oddílu

³⁵ Například pokud se zaměstnanec společnosti baví se zaměstnancem jiné společnosti o svém vedoucím, referuje k vedoucímu jako ke svému uči. Pokud se ale o tom stejném vedoucím baví s jeho partnerem nebo partnerkou, referuje k němu jako ke svému soto neboť druhá strana rozhovoru (partner/partnerka) je vůči svému partnerovi/partnerce – vedoucímu – bližší uči než zaměstnanec.

³⁶ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 196

2.4.3 Gambari (頑張り)

Pojem vzniklý z japonského slovesa ganbaru (snažit se) odkazuje k japonské urputnosti a vytrvalosti. Japonský filosof Tecuró Wacudži sleduje ve své studii Fudó (Klima) jeho původ k přírodním podmínkám, kterým je Japonsko vystavené, kvůli nimž je úroda i obydlí prakticky v neustálém nenadálém ohrožení.³⁷ Pokud takové ohrožení přijde a úroda je zničená, je třeba vytrvat a znovu zaset i s vědomím, že nově oseté pole se může rovněž stát obětí přírodní katastrofy, již nelze ovlivnit. Jako v případě šóganai nejde o čistě negativní jev, naopak termín ganbatte, který pochází ze stejného slovesa jako gambari, se v Japonsku používá jako české „hodně štěstí“, i když doslovným překladem se blíží spíše „hodně se snaž“.

2.4.4 Giri (義理)

V neobecnějším slova smyslu lze koncept giri chápat jako vzájemnou společenskou odpovědnost. Podle Macumury giri sestává z: 1) morálních principů nebo závazků, 2) sociálních pravidel, 3) chování, které je třeba prokazovat navzdory vlastní vůli.³⁸ Historicky se začíná etablovat v souvislosti se samuraji feudálního Japonska 17. století, kdy se stalo v duchu neo-konfucianismu součástí pravidel, jimiž je třeba se řídit v mezilidských vztazích.³⁹ V dnešním Japonsku se projevuje jako nepsaný závazek, který jedinec má vůči lidem, kteří mu prokázali nějakou službu nebo laskavost. Může se jednat o službu materiální, jako darování daru, nebo duchovní, například ve formě giri, které z definice každý chová vůči svým rodičům. Ctění a dodržování giri má vést k formování harmonické společnosti.

2.4.5 Šúdan išiki (集団意識)

Šúdan išiki lze nejnadhěji přeložit jako „společenská odpovědnost“ nebo „společenské vědomí“. Japonská společnost je více orientovaná na příslušnost ke skupině než na vlastní individualitu. Protože cílem lidské interakce by měla být harmonie, je na místě potlačit své individuální ambice či jen názory v duchu zachování společenské stability.

³⁷ WACUDŽI, Tecuró. Fudó, 1961

³⁸ MACUMURA, Akira. Daidžirin. Str. 653

³⁹ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 96

Společenskou stabilitu rovněž upevňují hierarchické vztahy, které z historického hlediska vychází z konfuciánské normy o sociálním uspořádání.⁴⁰

2.4.6 Amae (甘え)

Koncept, který kniha Daviese a Ikena představuje jako první, zároveň označuje za klíčový aspekt k porozumění fungování japonské společnosti a japonských kulturních hodnot.⁴¹ Amae můžeme přeložit jako „závisení na ostatních“. Jak už z názvu vyplývá, úzce souvisí s konceptem šúdan išiki. V jednoduchosti se jedná o představu, že jakýkoliv člen společnosti je závislý na jiném členovi společnosti.⁴² Tato závislost opět vychází z neo-konfuciánského konceptu společenské hierarchie. V praxi se jedná o utváření sociálních vazeb na myšlence závislosti nebo dluhu, na jejichž základě je amae ustanoveno.

2.4.7 Kenkjo (謙虚)

Kenkjo neboli skromnost je základním principem japonské společnosti. Člověk by neměl sám sebe vyzdvihovat nad ostatní, jakékoliv projevy vlastního já by měl podřídit potřebám skupiny a celé společnosti. Asertivita a soutěživost je ve většině aspektech života považována za naprosto nežádoucí. Davies a Ikeno kenkjo spojují se známým japonským příslovím „Deru kui wa uteru“ (vyčnávající hřebík třeba zatlouci).⁴³ Kenkjo se projevuje už jen v jazyku, který běžní Japonci využívají. Společensky níže postavená osoba by měla ke společensky výše postavené osobě mluvit takzvanou skromnou japonštinou, která užívá úplně jiné gramatické konvence než běžná, hovorová japonština, jíž Japonci mluví ve svém uči.

2.4.8 Ukijo (浮世)

S pojmem ukijo-e se mohli setkat i nejapanologové, pokud se zajímají o umění. Ukijo-e referuje k populárnímu uměleckému vyjádření přelomu 17. a 18. století Japonska v období Genroku, kterému vévodilo požitkářství, a především princip žití v daném okamžiku. Do češtiny jsou ukijo-e zpravidla překládány jako „obrazy prchavého světa“.

⁴⁰ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 195

⁴¹ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 17

⁴² Tamtáž, str. 19

⁴³ Tamtáž, str. 143

Právě prchavost nebo pomíjivost je další výraznou kulturní hodnotou japonské společnosti. V praxi se projevuje v orientaci na minulé, kdy je budoucí a potenciální odmítáno jako nejisté a nestálé.

2.4.9 Honne-tatemaie (本音建前)

Honne-tatemaie je vedle uči-soto druhou klíčovou dichotomií japonské společnosti. Pojem sestává ze dvou slov, kde honne (本音) znamená „skutečný zvuk“, oproti němu stojí tatemaie (建前) jako „fasáda“. Cílem je zachování společenské harmonie, a to i na úkor vlastních přesvědčení či skutečných citů. Jak vyplývá z dosud uvedených kulturních hodnot Japonska, Japonci považují potlačení vlastních ambicí a názorů za žádoucí a správný společenský princip, honne-tatemaie tedy není chápáno negativní percepcí, naopak.⁴⁴

V západních kulturách se tato dichotomie japonské kultury často interpretuje jako jistá forma přetvářky. Autoři publikace uvádí příklad, v němž „Nechcete povečeřet?“ vyřčené na závěr návštěvy u kolegy doma ve skutečnosti zdvořile vyzývá k odchodu.⁴⁵ Protože jsou nepsané konvence spojené s honne-tatemaie v Japonsku obecně známé, reakce obvykle přichází též ve formě honne-tatemaie; „Děkuji za pozvání, ale právě nemám hlad“.

2.4.10 Hedataru-nadžimu (隔たる馴染む)

Poslední v publikaci uvedené protipóly odkazují ke způsobu, jímž jsou v japonské společnosti formované interpersonální vztahy. Hedataru odkazuje k udržování vzdálenosti, nadžimu naopak ke sblížení.⁴⁶ Aby se z hedataru vztahu mohl stát vztah nadžimu musí podle autorů knihy projít třemi vývojovými fázemi: 1) zachování hedatari,⁴⁷ 2) pohybem skrze hedatari, a 3) prohloubení přátelství prostřednictvím nadžimu.⁴⁸ První fázi lze ilustrovat na japonské společenské konvenci klanění ve vzdálenosti alespoň jednoho metru, v druhé fázi před ustanovením nového nadžimu

⁴⁴ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 116

⁴⁵ Tamtéž

⁴⁶ Tamtéž, str. 109

⁴⁷ Podstatné jméno od slovesa hedataru

⁴⁸ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 109

vztahu je nejčastěji využíváno obdarování, které vychází z výše uvedených kulturních hodnot, jako jsou giri nebo amae.⁴⁹

2.4.11 Aimai (曖昧)

Adjektivum, které sestává ze dvou znaků pro temnotu, můžeme interpretovat jako vágnost, nejasnost nebo nezřetelnost. Jedná se o klíčový prvek japonské společnosti, který je nejcitelnější v každodenním jazyce. Nakane uvádí, že japonská konverzace nemá formu dialektického vývoje, nýbrž je volná k interpretaci, ale zároveň podléhá společenským konvencím, které jí takřka úspěšně zabraňují se kamkoliv posunout ve smyslu sdílení nových myšlenek.⁵⁰ Aspekt aimai je evidentní i ve slovosledu japonské věty, u níž není nikdy jasné, co se snaží říct, dokud není zcela vyřčena. V mnoha případech význam věty nemusí být explicitní, ale přesto pochopitelný, aniž by byly uváděny skutečnosti, které není žádoucí uvést.⁵¹

2.4.12 Činmoku (沈黙)

Činmoku doslova znamená ticho a odkazuje k něčemu dosti podobnému, co rozumíme pod příslovím „mluviti stříbro, mlčeti zlato“. Činmoku souvisí například s kenkjo a šúdan išiki, podle nichž by se jedinec neměl projevovat jako jedinec, ale měl by vždy myslet především na zachování harmonie uvnitř skupiny. Davies a Ikeno identifikují dva druhy mlčení/ticha v japonské společnosti: 1) enrjo-sašši, které odkazuje na ticho v duchu sebereflexe nad potenciálně vyřčeným, a 2) išin-denšin neboli mlčení pro pochopení druhé strany pomocí nonverbálních signálů.⁵²

2.4.13 Bigaku (美学)

Pod slovem bigaku se skrývá japonská estetika. V otázce kulturních hodnot termín bigaku odkazuje k umění, které je vysoce subjektivní a vychází z pocitové krásy spíše než z logiky toho, co je považováno za krásné.⁵³ Soustředění pozornosti na to, co autoři vnímají jako krásné, se formovalo už v dobách nejstaršího Japonska a je známé jako mono

⁴⁹ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 111

⁵⁰ NAKANE, Čie. Tatešakai no ningenkankei. Str. 88

⁵¹ Například typ zakončení japonského slovesa implikuje, že je mluvčí ze situace zklamaný, aniž by musel pronést frázi „jsem zklamaný“.

⁵² ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str. 53-54

⁵³ Tamtéž, str. 37

no aware (もののあわれ), doslova tesklivost věcí – vědomí krásy, ale zároveň její pomíjivosti a prchavosti.

2.5 Komparace kulturních hodnot Spojených států s japonskými

Po představení 13 kulturních hodnot Spojených států na základě publikace Roberta Kohlse a k nim podle úsudku nejvíce odpovídajících 13 kulturních hodnot japonských podle profesorů Daviese a Ikena je pro jednodušší orientaci zanášíme do tabulky:

Spojené státy	Japonsko
Ovládnutí okolního prostředí -> snaha aktivně regulovat svůj osud	Šóganai (しょうがない) -> odevzdanost osudu
Změna -> žádoucí i na úkor porušení sociálních konvencí	Uči-soto (内外) -> pevně dané sociální konvence, které nelze porušit
Čas a jeho využití -> využívat čas co nejrychleji a nejefektivněji k dosažení krátkodobých cílů	Gambari (頑張リ) -> trpělivost a odhodlání k dosažení výsledků v delších časových horizontech
Rovnost – stejné příležitosti -> příležitosti nejsou určovány sociálním postavením jedince	Giri (義理) -> jedinec musí svoje ambice přizpůsobit společenským závazkům
Individualismus -> jedinec je více než skupina	Šúdan išiki (集団意識) -> skupina je více než jedinec
Soběstačnost -> jedinec si má se vším poradit sám, nespolehat na ostatní	Amae (甘え) -> jednotliví členové společnosti jsou na sobě vzájemně závislí
Soutěživost -> nepotlačovat svoje ambice, vyvyšovat sám sebe	Kenkjo (謙虚) -> potlačovat svoje ambice, snižovat sám sebe
Orientace na budoucnost -> minulost je nežádoucí, v přítomnosti se utváří budoucnost, budoucnost je žádoucí	Ukijo (浮世) -> minulost je stabilní, přítomnost a budoucnost je nestálá a prchavá
Orientace na činy -> činy jsou upřednostňovány před interpersonálními vztahy	Honne-tatema e (本音建前) -> interpersonální vztahy jsou upřednostňovány před činy
Neformálnost -> ke členům společnosti se přistupuje stejně, nehledě na to, zda jsou cizí nebo známí	Hedataru-nadžimu (隔たる馴染む) -> pro vybudování „blízkého“ vztahu je potřeba postupovat systematicky
Otevřenost -> říkat věci narovinu, jak jsou	Aimai (曖昧) -> vágnost řeči, naznačování upřednostňováno před explicitním pojmenováním
Praktičnost -> koncepty přesahující činy jsou vnímány jako zbytečné	Činmoku (沈黙) -> sebereflexe či pokus o porozumění před činy
Materialismus -> orientace na výrobky	Bigaku (美学) -> orientace na prchavou krásu

3. Japonská populární kultura

Po stanovení japonských kulturních hodnot je na místě podívat se na jejich projevy v produktech japonské populární kultury, kterým se práce věnuje. Nejdříve ale stručně pojednejme o populární kultuře jako takové.

3.1 Populární kultura

V otázce rozklíčování pojmu populární kultura, užšího okruhu kultury, který se objevuje v první polovině 60. let 20. století, nelze opomenout přínos přístupů frankfurtské a birminghamské školy, především jejich předních představitelů, Theodora W. Adorna na kritické straně spektra, a Stuarta Halla jako zástupce birminghamských myšlenek a autora klíčové teorie kódování a dekodování mediálních obsahů.⁵⁴

Zatímco frankfurtská škola zastávala názor, že masově produkováné mediální produkty z publika činí výhradně pasivního příjemce, birminghamská škola jednotlivým konzumentům v masovém publiku přisuzovala zásadní roli interpreta překládaných obsahů. Podle Hallovy teorie kódování a dekodování každý konzument a současně interpret na libovolný obsah populární kultury nahlíží optikou těch společenských vzorců, které mu jsou známy, a sítá se tak součástí aktivního publika,⁵⁵ které už jen z definice tvoří protipól publiku pasivnímu a manipulovatelnému, jak jej vnímali teoretici školy frankfurtské. Pro účely bakalářské práce je relevantnější přístup birminghamský, zejména s ohledem na přizpůsobování již existujících japonských mediálních obsahů, v mnoha případech odrážejících kulturní specifika země západnímu publiku.

3.2 Počátky japonské populární kultury v 17. století

První významný rozmach japonské populární kultury řadí historici do období Edo (1603-1868), lépe řečeno jeho pod-období Genroku (obecně 1610-1720). Období Edo se rovněž nazývá Tokugawa podle stejnojmenného rodu, který více než 300 let Japonsku vládl tvrdou rukou. Snad právě striktní správa prosperující země dopomohla ke zrodu první měšťanské kultury, kdy tehdejší úředníci hledali volnočasové zpestření svého rutinního programu. Japonská populární kultura se tak v relativně krátké době a mnoha cenzurním zásahům navzdory stala běžně dostupnou pro takřka všechny společenské vrstvy, a rozvinula se v řadě uměleckých disciplín od literatury přes vizuální umění po divadlo.⁵⁶

⁵⁴ HALL, Stuart. *Encoding and Decoding in the Television Discourse*, 1973

⁵⁵ Tamtéž

⁵⁶ STALKER, Nancy K. *Japan: History and Culture from Classical to Cool*. Str. 309

Celé období Genroku propisuje kultura prchavého světa ukijo, podle významu japonských znaků přesněji plovoucího světa. V kultuře ukijo světa Genroku prvního desetiletí 17. a první poloviny 18. století Japonska je „plovoucnost“ oslavována v podobě pozemských rozkoší, jak je ostatně zjevné z děl tohoto období. Mezi ně patří i obrazy na dřevěných deskách zvané ukijo-e, s nimiž se úzce pojí historie japonského komiksu manga a později animovaných produktů anime.⁵⁷

Historicky nejocetovanějším autorem tisků ukijo-e je Kacušika Hokusai. Z počátku prvního desetiletí 19. století vydal Hokusai sbírku skic bytostí z lidových vyprávění, obrazů z každodenního života i japonské fauny a flóry, která měla sloužit jako pomůcka pro aspirující kreslíře.⁵⁸ K této sbírce doplnil 14 dalších, a celý set dnes známe pod názvem Hokusai manga (北斎漫画).⁵⁹ Přestože dnešní médium japonského komiksu sdílí jak výslovnost, tak zápis s termínem, který užil Hokusai pro své sbírky, v Hokusaiově případě se nejedná o mangu, jak je fanouškům známá dnes, tedy ilustrovaný příběh s dialogy podobný americkému komiksu. Mnohem blíže se dnešní podoby mangy dotýkají již zmiňované kibjóši. Šlo zpravidla o dva až tři svazky ilustrovaného příběhu, volná místa na jejichž stránkách autor zaplňoval popisy nebo promluvy postav.⁶⁰ Výroba žlutých sešitů ani ukijo-e nebyla finančně náročná, mohl si je tudíž dovolit téměř každý a postupem času se z nich staly mediální platformy k prezentaci otázek současné společnosti.⁶¹ Někteří akademici, kteří se ve svých pracích zabývají fenoménem mangy a anime, přisuzují tuto stejnou vlastnost oběma platformám a argumentují, že v tomto aspektu leží značná porce přitažlivosti japonských komiksů a animovaných seriálů.⁶²

3.3 Proměna do 21. století

Po mocenském převratu v roce 1868 nastalo v Japonsku období Meidži, odklon od rigidní vlády vojenské vrstvy a příklon k opětovné vládě císaře je ryzím příkladem japonského konceptu itoko-dori (doslova: vzít to dobré), v historii několikrát pozorovaná schopnost Japonska nejen převzít funkční modely cizích kultur, ale zároveň se na ně dokonale

⁵⁷ NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*

⁵⁸ STALKER, Nancy K. *Japan: History and Culture from Classical to Cool*. Str. 337

⁵⁹ Tamtéž

⁶⁰ Tamtéž, str. 323

⁶¹ Tamtéž

⁶² Např.: Roland Kelts v publikaci *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* z roku 2007

adaptovat, a v naprosté většině případů je vylepšit.⁶³ Do té doby před světem izolované Japonsko po svém otevření začalo okamžitě hledat inspiraci na západě a s drobnými úpravami zavádělo západní vynálezy, od vlaků nebo parních strojů přes politické modely až po populární kulturu včetně relativních drobností, jako jsou oděvy.⁶⁴ Jako jeden z mnoha příkladů prolínání japonské a západní kultury v revoluční době Meidži může posloužit zcela nová umělecká škola nihonga, která v sobě kombinovala styl tradiční japonské malby vyhotovené na papír waši za pomoci hedvábných štětců, a nové západní techniky, jakými bylo stínování, perspektiva nebo realistické prvky, které byly Japonsku do té doby neznámé.

Jako ve většině světa o masové kultuře v Japonsku můžeme začít hovořit s počátkem 20. století, kdy se výtvarné nejmodernější technologie začínaly stávat součástí každodenního života, ať už máme na mysli rádio (od 1925), kinematografii (1903) fotografii, nebo noviny či zábavní časopisy.⁶⁵ V období 2. světové války využívala japonská kvazi-vládní válečná propaganda všech dostupných médií; pouličními vypravěči *kamišibai*⁶⁶ počínaje, válečnými týdeníky promítanými v kinech pokračuje, animovanými filmy pro děti konče.⁶⁷ V době okupace čelily projevy japonské kultury cenzurním zásahům americké okupační správy, spolu s nimi se ale v Japonsku v 50. letech objevila televize a první komerční stanice. Tento trend nastolil nový rozměr populární kultury s žánrovými programy určenými konkrétním cílovým skupinám.⁶⁸ Včetně prvního anime od takzvaného boha mangy a anime Osamu Tezuky.

Japonský ekonomický zázrak upevnil pozici Japonska jako globálního hráče v rámci populární kultury, teď už nejen japonské, nýbrž celosvětové, například s akvizicí řady hudebních i filmových distribučních domů japonskými investory.⁶⁹

S počátkem 21. století byly součástí japonské populární kultury všechny kategorie západní populární kultury, s výjimkou anime a mangy, v níž Japonsko drželo (a stále drží)

⁶³ ROGER, Davies J., IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Str 127

⁶⁴ STALKER, Nancy K. Japan: History and Culture from Classical to Cool. str. 226

⁶⁵ Tamtéž

⁶⁶ Forma japonského pouličního obrázkového divadla. Vypravěč *kamišibaija* vypráví příběh, který doplňuje o předem připravené ilustrace. Podle obsahu příběhu ukazuje v rozloženém dřevěném kufru předem připravené příslušné ilustrace publiku.

⁶⁷ ORBAUGH, Sharalyn. Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen Year War. Str. 297

⁶⁸ STALKER, Nancy K. Japan: History and Culture from Classical to Cool. Str. 466

⁶⁹ ALLENS, Matthew. SAKAMOTO, Rumi. Popular Culture, Globalization and Japan. Str. 17

prvenství. Ač se USA pokusily o vlastní produkci animovaných seriálů inspirovanými „japonskou“ kresbou, byly pokusy neúspěšné.⁷⁰

Odkážeme-li se zpět k definici populární kultury jako toho, co je součástí našich každodenních životů, anime i manga v Japonsku tuto definici dokonale splňují. Kdokoliv, kdo v uplynulých pětadvaceti letech navštívil japonskou metropoli Tokio, i když třeba s anime ani mangou do té doby nebyl obeznámen, se nemohl vyhnout všudypřítomným kresleným postavám na billboardech a stěnách metra, které prakticky zastávají roli celebrit západního světa.

V následující kapitole se pokusíme zodpovědět otázku, co vlastně je anime a manga, jak se tato média dostala do Spojených států, jak jsou vnímána na domácí půdě a na západě, a proč se stala právě ona předmětem americké filmové adaptace, které se komparativní analýza věnuje.

⁷⁰ KELTS, Roland. Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S. Str. 47

4. Manga

Jedním ze dvou předmětů pozdější komparativní analýzy v práci je film Na hraně zítřka z roku 2014 s předlohou v japonské manze Stačí jen zabíjet, jejímiž autory jsou ilustrátor (v případě mangy zvaný mangaka) Takeši Obata, který mimo jiné nakreslil i manga předlohu k druhému zkoumanému médiu anime Zápisník smrti, a spisovatel Hiroši Sakurazaka. Manga Stačí jen zabíjet, která v Japonsku vyšla v roce 2014, patří mezi moderní sci-fi mangy. Žánr sci-fi ovšem nebyl manze nikdy cizí, mnozí teoretici mangy se domnívají, že i v něm by mohl ležet úspěch mangy a později i anime napříč různými národnostmi.

Než se v analytické části budeme plně věnovat výše zmiňované manze a jejímu filmovému zpracování, podívejme se, co za mangu můžeme označit, jaké jsou základní prvky toho žánru, a jak se v historii vyvíjel v Japonku i na západě.

4.1 Vizuální stránka mangy

Jako všechna japonská literatura či ilustrace s texty se i manga vyznačuje čtením ze západního pohledu takřkajíc „od konce“. Kniha se otevírá zleva doprava, rovněž se stejně čte. Příběh začíná na pravé stránce v pravém horním rohu a končí na levé stránce v levém spodním rohu. Dalším podstatným rysem, který odlišuje mangu od západních komiksů, je její barevnost, respektive nebarevnost. Kromě obálky je naprostá většina mangy černobílá, s výjimečně barevnými stránkami – zpravidla se jedná o stránky první či ty, na kterých se odehrává nějaká zásadní, přelomová akce, již si kreslíř přeje zvýraznit. Jiným způsobem, jehož kreslíři ke zpestření využívají, jsou dvoustránkové ilustrace. Jako západní komiksy se i příběh mangy odehrává na dvou stránkách, ilustrace zřídka prostupují z levé stránky na pravou a naopak. Chce-li mangaka k určité akci přitáhnout větší pozornost nebo zvýraznit její monumentálnost, může ji rozprostřít přes dvě stránky, ze kterých tak utvoří v podstatě jednu stranu na šířku.

I pro původní inspiraci západními animovanými postavami design postav v manze zřídka odpovídá vzhledu japonského etnika v reálném světě. Neméně často je užíváno nerealistických proporcí postav, zejména v případě postav ženských.

4.2 Manga v Japonsku

V krátkém pojednání o japonské populární kultuře jsme již narazili na pojmy ukijo-e a kibjóši, které se staly Japoncům známé v období 17. a 18. století. Chceme-li jít do

prapočátků historie ilustrovaných příběhů v Japonsku, musíme se vrátit do 12. století k buddhistickým svitkům, jež nakreslil mnich Sódžó jako kritiku svých zhýralejších náboženských současníků.⁷¹ Sódžó zástupcům zvířecí říše přiřkl lidské vlastnosti, a předmětem jeho svitků bylo zachytit je v různých lidem přirozených situacích.⁷² Můžeme říci, že Sódžóvy svitky přišly, ač možná náhodou, s myšlenkou zakreslování lidských příběhů, ukijo-e ji rozšířily o pojem manga, jak jej známe dnes, a kibjóši k ilustracím přinesly dialogy. Napříč všemi žánry z minulosti ovšem schází zásadní rys mangy jako komiksu, tedy promluvy postav v takzvaných bublinách, jak je známe z komiksů západních.

Průkopníky v tomto ohledu byli Kicuiči Kabašima a Kosei Oda v roce 1923 se svou mangou Šočan no Boken (Dobrodružství malého Šoa), která byla prvním příběhem tohoto média s přímými promluvami postav v bublinách, ne jen vágně v nevyplněném prostoru na stránkách.⁷³ Dobrodružství malého Šoa publikoval japonský obrazový časopis Asahi Graph Magazine.⁷⁴

Ilustrované příběhy se staly natolik populárními, že už v 19. století jim v Japonsku byly věnovány celé tituly. Vůbec prvním byl časopis Japan Punch založený britským kreslířem Charlesem Wirgmanem krátce po otevření Japonska ve 2. polovině 19. století.⁷⁵ Prvním obdobným časopisem založeným Japonci se stal roku 1874 Ešimbun Nipponči.⁷⁶ Ešimbun Nipponči nebyl příliš úspěšný, ale zavdal trend časopisů s ilustrovanými příběhy jako Muramura Činbun nebo Kibi Dango.⁷⁷ Na počátku 20. století začaly vycházet ilustrované časopisy určené dětem; pro chlapce Šónen Sekai (Chlapcův svět), pro dívky Šódžo Kai (Dívčí království).⁷⁸ Roku 1905 vyšel první díl prvního plně-barevného časopisu s obrázkovými příběhy pro děti, Tokio Puck.⁷⁹ Tokio Puck se setkal s nečekaným úspěchem a dovedl Denkičiho Kawašibaru k založení prvního časopisu věnovanému výhradně manze, Šónen Puck.⁸⁰ Během 20. století takzvané manga magazíny sehrály

⁷¹ MCCARTHY, Helen. A Brief History of Manga. Str. 10

⁷² Tamtéž

⁷³ Tamtéž, str. 39

⁷⁴ Tamtéž

⁷⁵ MUSON, Todd S. The Periodical Press in Treaty-Port Japan: Conflicting Reports from Yokohama, 1861-1870. Str. 120

⁷⁶ MCCARTHY, Helen. A Brief History of Manga. Str. 21

⁷⁷ Tamtéž

⁷⁸ MCCARTHY, Helen. A Brief History of Manga. Str. 27

⁷⁹ SCHODT, Frederik L. Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Str. 45

⁸⁰ MCCARTHY, Helen. A Brief History of Manga. Str. 39

klíčovou roli k rozšíření popularity mangy obecně, a dodnes ji řada z nich hraje, ačkoliv je jejich role mnohdy ztížena ilegálně dostupnou mangou na internetu.

Schodt za zlom pro rozkvet mangy v Japonsku považuje poválečné období.⁸¹ Ačkoliv byly v Japonsku přítomné okupační americké síly, nejen japonští kreslíři měli pro své umělecké vyjádření mnohem více prostoru než za dob válečného Velkého japonského císařství. Boom mangy můžeme pozorovat s příchodem Osamu Tezuky, zvaného též bůh mangy. Tezuka, silně ovlivněný Waltem Disneym, jako mangaka debutoval v roce 1946, mnohem zajímavější z hlediska vývoje mangy je ovšem rok následující, kdy Tezuka vydal první knižní edici mangy Šintarakadžima (Ostrov pokladů), která byla inspirovaná klasickým beletristickým dílem Roberta Louise Stevensona.⁸² Úspěch Šintakaradžimy odstartoval Tezukovu hvězdnou kariéru, během níž vyprodukoval až do své smrti přes 700 mang a 100 animovaných seriálů a filmů.⁸³ Mezi nimi i vůbec první anime sérii Tecuwan Atomu, v anglickém překladu známější jako Astro Boy.

Dalším významným milníkem na poli mangy v zemi původu je vznik manga týdeníků, které začaly vycházet v roce 1959.⁸⁴ Privilegium náleží nakladatelství Kodanša s titulem Weekly Šónen Magazine, a magazínu Weekly Šónen Sunday nakladatelství Šogakukan; oba dva tituly začaly vycházet v týž den a Weekly Šónen Magazine vychází dodnes.⁸⁵

V současné době v Japonsku cirkuluje přes 120 manga týdeníků.⁸⁶ Už jen takto vysoké číslo vypovídá o široké, lze říci neomezené škále, které se manga příběhy věnují, od postapokalyptická sci-fi přes nenáročné romantické čtení až po pornografii.

4.3 Manga ve Spojených státech

Manga si do Spojených států našla cestu v 70. letech 20. století, kdy si tehdejší komiksový a sci-fi nadšenec, dnes vnímán jako spisovatel a historik, Fred Patten otevřel se svým obchodním partnerem Richardem Kylem knihkupectví Graphic Story Bookshop, které se

⁸¹ SCHODT, Frederik L. Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Str. 62

⁸² MCCARTHY, Helen. A Brief History of Manga. Str. 59

⁸³ MCCARTHY, Helen. A Brief History of Manga. Str. 59

⁸⁴ Tamtéž, str. 72

⁸⁵ Tamtéž

⁸⁶ Wikipedia the free encyclopedia. List of Japanese manga magazines by circulation. [online]. ©2021 [cit. 20.12.2021]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Japanese_manga_magazines_by_circulation

specializovalo na import zahraničních komiksů.⁸⁷ Myšlenku seznámit Spojené státy s japonským komiksem Pattenovi s největší pravděpodobností vniklo setkání s mangou 001 Napoleon Solo, jejímž autorem je proslulý japonský mangaka Takao Saitó, a jež byla na Westerconu v Kalifornii součástí prezentace věnované zahraničnímu zpracování amerického hit seriálu The Man from U.N.C.L.E.⁸⁸

První manga na stránkách běžného amerického magazínu se objevila ke konci 70. let v 7. vydání Star*Reach Magazine.⁸⁹ Magazín věnoval šest stránek manze The Buši od kreslíře Mukaide Masaičiho a scénáristy Satošiho Hiroty.⁹⁰ V 80. letech se Amerika dočkala prvních mang publikovaných zcela v angličtině.⁹¹ Vůbec první manga série, kterou si američtí čtenáři mohli přečíst ve svém rodném jazyce, byl příběh o 14leté Mai Kudžu s nadpřirozenými telekinetickými schopnostmi, které ji přivedou do problémů se záhadnou organizací, jež se tajně pokouší ovládnout celý svět a už ovládá další 4 děti se stejnými schopnostmi. Příběh napsal Kazuja Kudó, ilustrátor, který jeho vizi vdechl život na stránkách mangy, je Rjóiči Ikegami. Mai, The Psychic Girl začala v Americe vycházet ve spolupráci nakladatelství Viz Comics a Eclipse Comics v komiksově knize s dvoutýdenní periodicitou v květnu 1987.⁹²

Rok 1988 byl pro ukotvení žánru mangy v Americe přelomový. Serializace se dočkala dvě díla od Masamuneho Širó, Applesed a Dominion.⁹³ Jako většina jeho děl i Applesed a Dominion se vyznačují post-apokalyptickým, futuristickým světem, kde v centru pozornosti stojí hrdinové bojující proti nepřirozenému, dystopickému systému, vzniklému následkem biologické katastrofy. Příběh Applesed se odehrává poté, co byla země zničena třetí světovou válkou, Dominion v neblíže specifikovaném roce 201X, kdy znečištění ovzduší dosáhlo takové míry, že veškerá populace je nucena neustále nosit plynové masky. Obě dvě mangy zároveň spadají do dnes oblíbeného žánru mecha s bojovými roboty. Součástí mecha žánru je i manga Stačí jen zabíjet, které se bakalářská práce věnuje.

⁸⁷ THOMPSON, Jason. Fred Patten and Graphic Story World [online]. PULP, 2004 [cit. 17. 11. 2021]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20041020025452/http://www.pulp-mag.com/archives/5.09/interview_patten.shtml

⁸⁸ THOMPSON, Jason. Fred Patten and Graphic Story World [online]. PULP, 2004 [cit. 17. 11. 2021]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20041020025452/http://www.pulp-mag.com/archives/5.09/interview_patten.shtml

⁸⁹ MCCARTHY, Helen. A Brief History of Manga. Str. 101

⁹⁰ Tamtéž

⁹¹ Tamtéž, str. 114

⁹² Tamtéž

⁹³ Tamtéž

Odborníci na anime a mangu obecně považují za přelom v popularizaci anime a mangy na západě postapokalyptickou mangu Kacuhira Ótoma, která nese název Akira. O digitálně-kolorovanou publikaci v angličtině se též roku 1988 v USA postaralo nakladatelství Epic Comics, spadající pod Marvel Comics.⁹⁴ Akira čtenáře zavádí do roku 2019, 31 let poté, co bylo Tokio zničeno ve třetí světové válce mohutnou explozí a na jehož místě se teď nachází futuristické Nové Tokio. Hlavními hrdiny příběhu jsou dva dospívající chlapci Šótaró Kaneda a Šótarův nejlepší přítel a později úhlavní nepřítel Tecuo Šima. Tecuo v dopravní nehodě získá telekinetické schopnosti, které ho nejen odloučí od Šótara, ale postupně vedou k hrozbě dotýkající se celého Nového Tokia, když se na pozadí událostí začne probouzet vládní tajemství známé pouze jako Akira. Příznivý popularizační vývoj anime a mangy zpečetil anime film Akira na motivy stejnojmenné mangy, který se v amerických kinech poprvé vysílal v anglickém dabingu v roce 1989, tedy jeden rok po japonské premiéře.⁹⁵

Na půdě vědeckého bádání je přelomovým dílem Manga! Manga! The World of Japanese Comics z pera amerického překladatele Frederika L. Schodta, který poprvé posunul mangu na úroveň akademického výzkumu. Jeho publikace je dodnes základním západním zdrojem pro studium japonského komiksu.

⁹⁴ PILCHER, Tim. BROOKS, Brad. The essential guide to world comics. Str. 103

⁹⁵ IWABUČI, Kóiči. To Globalize, Regionalize, or Localize Us, That Is the Question: Japan's Response to Media Globalization. Str. 147

5. Anime

Druhou později analyzovanou složkou bakalářské práce je anime Zápisník smrti a jeho západní adaptace Death Note od americké společnosti Netflix. Anime Zápisník smrti vychází z mangy se stejným jménem od již zmiňovaného mangaky Takešiho Obaty, a scénáristy Cugumiho Óby. V Japonsku anime Zápisník smrti začalo vycházet souběžně s koncem své manga předlohy v roce 2006, poslední 37. epizoda byla odvysílána v červnu roku následujícího. Zápisník smrti je dodnes považován za jedno z nejúspěšnějších anime všech dob, charakteristika postav je natolik propracovaná, že na jejím základě byly publikovány i akademické články z oblasti psychologie.⁹⁶ Odborníci na mangu a anime jako Antonia Levi považují postavy za jeden ze základů úspěchu anime.

Před analyticko-komparativní částí a hlubším prozkoumáním, co činí anime obecně ale i v případě práce konkrétně atraktivní nejen pro západní publikum, krátce po vzoru předcházejícího oddílu uvedme základní charakteristiku žánru a kontext historického vývoje v zemi původu i ve Spojených státech, kde můžeme pozorovat počátky hybridizace produktů japonské populární kultury.

5.1 Vizuální stránka anime

Stačí porovnat výjev z například výše zmiňovaného Zápisníku smrti s úspěšným anime Clannad žánru šódžo⁹⁷ a Oscarem oceněným filmovým anime snímkem Cesta do fantazie, abychom velice rychle zjistili, že optická stránka anime od designu postav až po animaci, se liší autor od autora, studio od studia a žánr od žánru. Obecně můžeme říci, že anime je počítačově animovaný ručně kreslený příběh produkovaný v Japonsku. Tvrzení, že anime je zanimovaná manga, by bylo značně zkratkovité a nepřesné, neboť ne všechno anime vychází z mangy,⁹⁸ a naprostá většina anime z mangy vycházejících se svých předloh nijak striktně nedrží, často jsou anime na motivy mangy produkována bez přítomnosti autora či autorů původního komiksu. Typickým rysem, který si s anime zpravidla spojí i ti žánru neznalí, jsou výrazné disproporčně velké, kulaté oči postav. Původ lze vystopovat

⁹⁶ SRIVASTAVA, Anshuman A. OPLER, Douglas J. Malignant Narcissism in Tsugumi Ohba's Death Note: Should we Empathize with the Criminally Un-Empathic?, 2020

⁹⁷ Anime zaměřené na dívčí publikum, zpravidla kombinující žánr drama a romantiky

⁹⁸ Např.: Cowboy Bebop (1998), Samurai Champloo (2004), Code Geass (2006), Durarara!! (2010), Psycho Pass (2012)

u již několikrát zmiňovaného boha mangy a anime Osamu Tezuky, který se ve svých prvních pracích inspiroval designem postav ze studia Walta Disneyho.⁹⁹ Dalším poznávacím znakem anime jsou nerealistické účesy, které odporují zemské gravitaci, většinou i nepřirozených barev. Čím se anime výrazně odlišuje od západních animovaných filmů nebo seriálů je styl animace, takzvaný inbetweening, využití méně snímků pro vytvoření iluze pohybu.¹⁰⁰ Anime také využívá tradičních kulturních prvků, například symboliky třešňových okvětních plátků, vody nebo hry stínu a světla.

5.2 Anime v Japonsku

Historie anime je mnohem jasnější než historie mangy. Zatímco u mangy nevíme, kde zcela hledat její původ, kdy ji začít mangou oslovovat a komu přiřknout zásluhy za její vznik, u anime panuje mezi odborníky obecný konsensus, že za jeho zrodem největší mírou stojí Osamu Tezuka a jeho animovaný seriál Tecuwan Atomu z 60. let 20. století.

Po konci druhé světové války skončilo Japonsko pod americkou okupací, která ve snaze poraženou mocnost defeudalizovat a demokratizovat, seznámila Japonsko s americkými ideály svobody a individuality, mimo jiné prostřednictvím americké produkce, a to včetně té animované.¹⁰¹ Ovlivněný Disneym Tezuka započal svou kariéru mangaky v roce 1946, a v roce 1961, kdy už měl za sebou několik úspěšných manga sérií (viz oddíl Manga v Japonsku) založil první anime studio Mushi Production.¹⁰² Na Nový rok 1963 vyšel na komerční stanici Fudži TV 1. ze 193 dílů historicky první anime série Tecuwan Atomu, která se v září téhož roku objevila na amerických obrazovkách pod názvem Astro Boy.¹⁰³ Tezukův Tecuwan Atomu nastolil základy anime, které se žánru drží dodnes, například uvedený inbetweening, který Tezuka využil především proto, že neměl dostatek finančních prostředků na animaci západního stylu snímek po snímku.¹⁰⁴ Jak už název napovídá, Tecuwan Atomu je vědeckofantastický příběh. Příběh robotického chlapce Atoma, kterého sestrojil doktor Umataró Tenma, když při tragické nehodě přišel o svého syna Tobia. Poté, co doktor Tenma zjistí, že jeho robotický syn nemůže vyrůst, prodá Atoma do robotického cirkusu, kde se chlapec seznámí s doktorem Očanomizuem, který ho adoptuje a inspiruje k cestě v boji proti zlu.

⁹⁹ LEVI, Antonia. The Sweet Smell of Japan. Str. 5

¹⁰⁰ KELTS, Roland. Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S. Str. 228

¹⁰¹ LEVI, Antonia. The Sweet Smell of Japan. Str. 5

¹⁰² WEST, Mark I. The Japanification of children's popular culture : from godzilla to Miyazaki. Str. 212

¹⁰³ Tamtéž

¹⁰⁴ KELTS, Roland. Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S. Str. 228

Za další Tezukovo mistrovské dílo je považován anime seriál Džanguru Taitei v anglické adaptaci známý jako Kimba The White Lion. Jako Tecuwan Atomu byl i Džanguru Taitei cílen na dětské publikum, od svého předchůdce se odlišoval barevností. Tezuka anime Džanguru Taitei se svými spolupracovníky koloroval s představou zahraniční distribuce, protože domácí by nepokryla náklady na výrobu.¹⁰⁵ Protagonistou příběhu je lev Leo (v anglickém dabingu Kimba), který se musí vypořádávat s nejrůznějšími překážkami osudu ve své rodné Africe, aby se mohl po smrti svého otce stát právoplatným králem džungle. Přinejmenším inspirace Tezukovým příběhem je patrná v Disneyovském Lvím králi. V roce 1965, kdy Džanguru Taitei debutoval, vyšlo zároveň 14 nových anime a jejich počet se každým dalším rokem zvyšoval.¹⁰⁶ Ačkoliv bylo z počátku anime cíleno hlavně na děti podle trendu, který Tezuka nastavil, málokdy se obešlo bez prvků násilí a komplexních, depresivních témat. Vedle Tecuwan Atomu můžeme v tomto ohledu jmenovat například anime Dororo to Hjakkimaru (1969) nebo kultovní Učú Senkan Jamato (1974).

V 90. letech si Japonsko začínalo uvědomovat roli mangy a anime i za svými hranicemi. Po nevídaném úspěchu celovečerního anime filmu Akira roku 1988 v Japonsku a 1989 v USA se v japonských akademických periodících o kultuře a populární kultuře začaly objevovat odborné články zkoumající úspěch anime, Iwabuči¹⁰⁷ upozorňuje ku příkladu na Sekai wo seihasuru kokusan anime (Japonské anime dobývá svět, říjen 1994) nebo Nihon Anime no sekai seifuku (Světová dominance japonského anime, leden 1996).

Poslední desetiletí 20. století je obdobím vzniku sofistikovaných anime pro dospívající a dospělé publikum. Do této kategorie nepochybně spadá Neon Genesis Evangelion, na první pohled sci-fi a mecha s příběhem zasazeným ve 21. století v technologicky téměř dokonale vyvinutém Tokiu-3, kde osud lidstva leží v rukou nově ustanovené bojové organizace NERV, při hlubším prozkoumání psychologická sonda do nitra těžce traumatizovaného 14letého Šindžiho Ikariho na pozadí nevyhnutelně se blížící apokalypsy.

V rámci zběžné historie anime v Japonsku nelze opomenout celosvětově známého tvůrce fantaskních animovaných filmů Hajaa Mijazakiho, který roku 1985 se svým přítelem Isao Takahatem založil Studio Ghibli v návaznosti na uvedení svého prvního originálního

¹⁰⁵ WEST, Mark I. The Japanification of children's popular culture : from godzilla to Miyazaki. Str. 216

¹⁰⁶ BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. Str. 412

¹⁰⁷ IWABUČI, Kóiči. To Globalize, Regionalize, or Localize Us, That Is the Question: Japan's Response to Media Globalization. Str. 148

anime filmu *Naušika z větrného údolí*. Podobně jako *takřka* všechna dosud zmíněná anime se příběh *Naušiky* odehrává v postapokalyptickém světě, kde zůstala naživu jen hrstka dřívější populace Země, která se následkem nukleární války z většiny proměnila v pouštinu plnou jedovatých rostlin a obřího hmyzu. V roce 1995 se Disney rozhodl celosvětově distribuovat *Mijazakiho Princeznu Mononoke*, která se během dvou let stala hitem nejen v Japonsku.¹⁰⁸ Největší zlom, co dopomohl k uznání anime jako hodnotného žánru, přinesl rok 2002, když *Mijazakiho snímek Cesta do fantazie* vyhrál ocenění Oscar za nejlepší celovečerní animovaný film. V následujících letech vznikly oficiální školy pro výuku animačních technik nebo technik hlasového herectví.¹⁰⁹

V letech 1980-1981 činilo anime 56 % japonského exportu televizních programů, mezi lety 1992-1993 se procentuální podíl o 2 % zvýšil.¹¹⁰ Anime je nezdědka považováno za jednu z hlavních exportní komodit z oblasti japonské kultury. V roce 2009 hodnota anime dosahovala 2,7 miliardy USD, tedy necelých 58 miliard Kč.¹¹¹ Nejnovější statistiky z roku 2020 anime přisuzují hodnotu *takřka* 10krát vyšší, 23,56 miliardy USD, tedy kolem půl miliardy Kč.¹¹²

5.3 Anime ve Spojených státech

První anime, které se dostalo na americké obrazovky, byl *Tezukův Tecuwan Atomu*, v americkém překladu *Astro Boy*. Práva zakoupila odnož NBC, NBC Enterprises, která ke vzniku *Tezukova Tecuwan Atomu* přispěla 2 miliony USD.¹¹³ První epizoda měla premiéru 7. září 1963, poslední díl televize odvysílala o dva roky později 20. srpna.¹¹⁴ Zpráva NBC z 12. března 1963 seriál *Astro Boy* popisuje jako zábavu pro celou rodinu, která v sobě snoubí techniky zábavných speciálních efektů, science-fiction a moderní animace.¹¹⁵ O japonském původu se zpráva nezmiňuje. Rovněž televizní program o *Astro Boyovi* mluvil jako o „*půlhodinovém animovaném seriálu o robotickém chlapci, který*

¹⁰⁸ LEVI, Antonia. *The Sweet Smell of Japan*. Str. 12

¹⁰⁹ WEST, Mark I. *The Japanification of children's popular culture : from godzilla to Miyazaki*. Str. 200

¹¹⁰ IWABUČI, Kóiči. *To Globalize, Regionalize, or Localize Us, That Is the Question: Japan's Response to Media Globalization*. Str. 147

¹¹¹ STALKER, Nancy K. *Japan: History and Culture from Classical to Cool*. Str. 671

¹¹² Grand View Research. *Anime Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type (T.V., Movie, Video, Internet Distribution, Merchandising, Music), By Region, And Segment Forecasts, 2021 ©2021 [cit. 20. 12. 2021]*. Dostupné z: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market>

¹¹³ N.B.C trade release 1963, str. 139. Dostupné z:

https://archive.org/details/nbctraderelase1963nati_1/page/n138/mode/1up

¹¹⁴ LEDOUX, Trish. RANNEY, Doug. *The Complete Anime Guide*. Str. 9

¹¹⁵ N.B.C trade release 1963, str. 139. Dostupné z:

https://archive.org/details/nbctraderelase1963nati_1/page/n138/mode/1up

létá vesmírem a umí pohnout horami,“ opět bez informace o původu seriálu.¹¹⁶ Pokusy zakrýt japonské prvky jsou patrné napříč celou americkou adaptací, změnou názvu počínaje. Revizí prošla jména všech postav: z Atoma se stal Astro, z jeho stvořitele doktora Tenmy se stal doktor Boynton, zatímco adoptivní otec Atoma byl doktor Očanomizu, Astra si adoptoval doktor Packadermus a podobně. Zásahu se nevyhnuly ani scény, které NBC považovala za příliš brutální pro dětské publikum.¹¹⁷ Fred Ladd, jeden z producentů Astro Boye, se osobně vypravil do Mushi Production, aby Tezukovi vysvětlil, že míra násilí v Tecuwan Atomu je pro americkou distribuci nežádoucí.¹¹⁸

Trish Ledouxová a Doug Ranney ve své publikaci *The Complete Anime Guide* řadí Astro Boye k první vlně anime ve Spojených státech, která trvala čtyři roky od roku 1963.¹¹⁹ Podle Ledouxové a Douga se první vlna vyznačuje naprostým maskováním japonského původu anime, fanoušci nevěděli a ani se neměli jak dozvědět, že seriály nepochází z americké produkce.¹²⁰ Vedle Astro Boye do první vlny spadá 8th Man (v japonském originále 8 Man) z roku 1965, Gigantor (v japonském originále Tecudžin 28-go), Prince Planet (v japonském originále Planet Boy Papi), Marine Boy (v japonském originále Undersea Boy Marine), Kimba The White Lion (v japonském originále Džanguru Taitei) z roku 1966, a Speed Racer (v japonském originále Mach GoGoGo) z roku 1967.¹²¹ Všechna anime prošla obdobou americkou adaptací jako Astro Boy. V případě 8th Mana bylo odvysíláno jen 52 epizod z původních 59 japonských.¹²² Nejpatrnější změny jsou zjevné na jménech postav. Pro ilustraci, protagonista 8 Mana Azuma Račiro se v 8th Manovi stal Peterem Bradym a jeho robotické alter-ego Eitoman (japonská výslovnost Eight Man) americká produkce překřtila na Tobor (pozpátku robot).¹²³ V Gigantorovi byla všem postavám dána komicky znějící anglická jména, ačkoliv japonský originál si s jmény nijak nehraje. Například inspektor Šigeru Ocuka je v angličtině inspektor Ignatz Blooper a z doktora Šikišimy se stal Bob Brilliant.¹²⁴ Tezukův Džanguru Taitei prošel tolika úpravami, nejen ve jménech postav, že Tezuka sám vytvořil oddělané pokračování Leo the Lion, kde sledoval život lva Lea od začátku do konce na rozdíl od amerického

¹¹⁶ WEST, Mark I. *The Japanification of children's popular culture : from godzilla to Miyazaki*. Str. 218

¹¹⁷ WEST, Mark I. *The Japanification of children's popular culture : from godzilla to Miyazaki*. Str. 218

¹¹⁸ Tamtéž, str. 220

¹¹⁹ LEDOUX, Trish. RANNEY, Doug. *The Complete Anime Guide*. Str. 7

¹²⁰ Tamtéž, str. 7

¹²¹ Tamtéž

¹²² Tamtéž, str. 10

¹²³ Tamtéž, str. 11

¹²⁴ Tamtéž, str. 12

zpracování *Kimba The White Lion*, v němž producenti NBC vyjmuli část příběhu o Kimbově/Leově minulosti, a do poslední epizody včetně jej ponechali v dospívajícím věku.¹²⁵

Druhá vlna anime přichází s uvedením anime *Star Blazers* (Japoncům známý jako *Učů Senkan Jamato*) v roce 1978, a končí na konci 80. let takzvanými kombinovanými-programy, slepenci více anime do zdánlivě jediného seriálu, příkladem může být *Voltron, Defender of the Universe* (1984) z adaptace dvou japonských mecha: *Beast King GoLion* a *Armored Fleet Dairugger XV*.¹²⁶ Loudexová a Doug uvádí jako charakteristiku druhé vlny fakt, že američtí producenti se již nesnaží zakrýt japonský původ seriálů, ačkoliv jsou série stále dabované a upravované k lehčí stravitelnosti západními diváky.¹²⁷ Prakticky všechna anime druhé vlny spojuje tematika sci-fi. Kromě *Star Blazers* a *Voltron* k druhé vlně patří *Battle of the Planets* (v japonském originále *Kagaku Ninja Tai Gatchaman*), z japonského originálu o 105 epizodách bylo pro americké publikum uvedeno a adaptováno 85 dílů.¹²⁸ Dále série *Force Five* o 130 epizodách, poskládána vždy po 26 epizodách z pěti různých anime titulů: *Daikú Marjú Gaikingu*, *Wakusei Robo Dangado Esu*, *Getta Robo Dží*, *Júfó Robo Gurendaiza* a *Esu Efu Saijúki Sutadžinga*. Také *Thunderbirds 2086*, *Tekkaman The Space Night*, *Voltron*, *Tanzor Z* (v japonském originále *Manzor Z*), *Macron 1* (v japonském originále *GóŠógun*), *Robotech* (ze tří japonských anime: *Kikó Sóseiki Mosupída*, *Čódžikú Jósai Makurosu*, *Čódžikú Kidan Sazan Kurosu*), *Captain Harlock and The Queen of 1000 Years* (ze dvou japonských anime: *Šin Taketori Monogatari: Sennen Džó* a *Učů Kaizoku Kjaputen Hárokku*) a *Saber Rider and the Star Sherrifs* (v japonském originále *Sei Džúši Bisumaruku*).¹²⁹

Po úspěchu *Akiry* v amerických kinech nastává třetí vlna šíření anime ve Spojených státech. Anime v 90. letech vysílána v amerických televizích, jsou takřka učebnicovým příkladem žánrové rozmanitosti, s největší pravděpodobností jednoho z aspektů, který činí z anime tak populární žánr. Z žánru šónen zaměřeného na chlapce vycházel dodnes kultovní *Dragon Ball Z*, pro dívky šódžo anime *Sailor Moon*, které se jako jedno z mála dočkalo anglického překladu úvodní znělky.¹³⁰ Vedle anime zaměřených spíše na mladší

¹²⁵ LEDOUX, Trish. RANNEY, Doug. *The Complete Anime Guide*. Str. 15

¹²⁶ Tamtéž, str. 7

¹²⁷ Tamtéž

¹²⁸ Tamtéž, str. 19

¹²⁹ LEDOUX, Trish. RANNEY, Doug. *The Complete Anime Guide*. Str. 7

¹³⁰ Tamtéž, str. 38

publikum se do Ameriky dostal výše zmíněný komplexní příběh Neon Genesis Evangelion (1995).

Ve stejném roce na filmovém plátně zazářil post-apokalyptický, filozofický sci-fi snímek Ghost in the Shell s předlohou ve stejnojmenné manze od Masamuneho Širó. Konečně se ustoupilo od amerického přejmenování postav, americké publikum se stejně jako to japonské v Neon Genesis Evangelion seznámilo s Šindžim Ikarim a v Ghost in the Shell s majorem Motoko Kusanagi.

Od začátku 21. století prošlo anime dynamickým vývojem. Ze specializovaných televizních kanálů jako Cartoon Networks, Crunchyroll nebo Funimation se přesunulo na běžné streamovací platformy včetně té největší, amerického Netflixu, který ve spolupráci s japonskými studii produkoval téměř 100 původních anime.¹³¹ Inspiraci anime otevřeně přiznávají sestry Wachowské při tvorbě filmové série Matrix, u níž můžeme nalézt velkou podobnost se zmiňovaným anime Ghost in the Shell.¹³² Roku 1991 vznikl první americký film podle předlohy v produktu japonské populární kultury; mangy Bio-Booster Armor Guyver – The Guyver.¹³³ Mezi nejčerstvější americké adaptace anime patří Alita: Battle Angel z roku 2019, Ghost in the Shell z března 2017, a Death Note z produkce Netflixu ze srpna téhož roku.¹³⁴

¹³¹ Wikipedia the free encyclopedia. Netflix original anime. [online]. ©2021 [cit. 3.1.2022]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Netflix_original_anime

¹³² COMPLEX, Valerie. 4 ANIME THAT INSPIRED AWESOME HOLLYWOOD FILMS. [online] Nerdist, 2016. [cit. 3. 1. 2022]. Dostupné z: <https://nerdist.com/article/4-anime-that-inspired-awesome-hollywood-films/>

¹³³ Wikipedia the free encyclopedia. List of films based on manga. [online]. ©2021 [cit. 3.1.2022] Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_manga

¹³⁴ Tamtéž

6. Přitažlivost mangy a anime

Tento oddíl nabízí několik možných aspektů, které by mohly potenciálně stát za nyní již téměř celosvětovým úspěchem mangy a anime. Vzhledem k charakteru práce oddíl zkoumá úspěch mangy/anime především ve Spojených Státech, první část se ovšem věnuje i úspěchu u domácího publika v Japonsku včetně dodnes v anime i manze patrným tradičním kulturním prvkům. Všechny níže zmíněné aspekty vychází z četby odborných publikací badatelů, kteří se anime a manze věnují nebo věnovali na akademické úrovni, jako jsou Antonia Leviová, Iwabuči Kóiči, Susan J. Napierová nebo Frederik L. Schodt. Jednotlivé aspekty případného úspěchu jsou doplněny o konkrétní příklady seriálů, komiksů nebo filmů.

6.1 Apokalypsa, festival, elegie

Univerzitní profesorka Japonského programu na Vysoké škole Trufts Napierová ve své publikaci *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* z roku 2001 označuje za tři základní expresivní projevy anime projevy: 1) apokalyptické, 2) festivalové, a 3) elegické, s tím, že všechny tři vyvěrají z japonské kultury a historické zkušenosti Japonska, ale jsou natolik otevřené a blízké přirozeným lidským vlastnostem, že fungují jako *lingua franca* napříč národnostmi. Projevy se v anime i manze prolínají, v rámci jediného díla ale jeden obvykle vystupuje do popředí.

6.1.1 Projevy apokalyptické

Jako ve zbytku světa i v Japonsku se 20. století nese ve znamení přelomových, tragických událostí, počínaje ekonomickou krizí ve 30. letech přes 2. světovou válku, svržení atomových bomb na Hirošimu a Nagasaki, vyrovnávání se s válečnou minulostí, podléhání silám okupační americké armády až k teroristickému útoku sarinem sekty Óm Šinrikjo v tokijském metru. Umění neblahé osudy země reflektovalo nejen v poválečné literatuře, ale i poválečném anime, které ostatně začalo vznikat teprve v 60. letech.

Osamu Tezuka anime adaptací své mangy *Tecuwan Atomu* nastolil premisu, že žádné téma není pro anime nevhodné.¹³⁵ Ačkoliv byl *Tecuwan Atomu* určen dětským divákům, mezi Tezukovými mangami se nacházela i díla určená svou komplexností takřka výhradně dospělému publiku, například série *Buddha* o životě Gautama Buddha. I když se *Buddha* anime zpracování nedočkal, stačil fakt, že mohl, aby se autoři pozdější mangy

¹³⁵ KELTS, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* Str. 58

i pozdějšího anime nebály se žánry experimentovat. I samotný Tecuwan Atomu pracuje hned v základu s temnou premisou, tedy ztrátou syna a jeho nahrazení umělou inteligencí. S Tezukovou influencí se manga i anime vydalo vědeckofantastickým směrem a v 80. letech už formou mangy vycházely známé post-apokalyptické tituly jako Akira. Z dosud v práci zmíněných titulů je jich naprostá většina post-apokalyptických nebo minimálně s apokalyptickým tématem, vedle dvou výše uvedených například i Neon Genesis Evangelion nebo Naušika z Větrného údolí. V případě Akiry a Naušiky z Větrného údolí za zničením světa stojí nukleární katastrofa. Post-apokalyptická je rovněž manga Stačí jen zabít, které se bakalářská práce později detailně věnuje.

Z modernějších titulů nelze opominout celosvětově úspěšnou sérii anime a mangy Šingeki no Kjódzin, známou též pod jménem Attack on Titan, v českém překladu jako Útok titánů, jejíž úspěch dokazuje, že apokalyptické téma je pro fanoušky anime i mangy stále aktuální. Mangaka Hadžime Isajama začátek příběhu zasadil do neblíže specifikovaného roku 845, kdy je zdánlivě celé lidstvo nuceno schovávat se za mohutnými hradbami před titány, kteří lidi pojídají. V první kapitole/epizodě jsou ovšem hradby prolomeny a lidé zhýčkaní mylným dojmem bezpečí se dostávají do přímé konfrontace s obry, proti nimž jsou bezmocní. Ve 139 kapitolách mangy autor stvořil monumentální dílo, v němž mimo jiné spojil detailně propracovanou psychologii postav, filozofické otázky boje dobra se zlem, lidskosti, morálky, svobody, a reference ke skutečným historickým událostem.

6.1.2 Projevy festivalové

Vycházející z japonského konceptu macuri (festival). Susan J. Napierová spatřuje druhý ze tří základních expresivních projevů mangy a anime v osvobození od běžných norem v rámci jakéhosi kontrolovaného chaosu, v němž se lidé chovají jinak než v každodenním rutinním životě.¹³⁶ Podobně jako jeho západní protějšek, karneval, macuri oslavuje anarchii a nekonformitu. Podle Iana Burumy¹³⁷ vychází japonská populární kultura právě z náboženských tradic macuri, které nazývá obscénními, groteskními a nezřídká násilnými. Manga i anime jako žánry, které se neštítí žádného tématu a které nejsou ve zpracování omezené možnostmi hrané kinematografie, mohou groteskno a fantastično rozvinout za hranice lidské představivosti.

¹³⁶ NAPIER, Susan J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Str. 30

¹³⁷ BURUMA, Ian. Behind the mask. Str. 11

Napierová jako příklad uvádí komediální sérii *Ranma 1/2* z 80. let, jejíž hlavním hrdinou/hrdinkou je Saotome Ranma, který se po kontaktu s ledovou vodou mění v děvče, což má za následek řadu komických nedorozumění.¹³⁸ Z populárnějších anime poté *Sailor Moon*, který přináší prvky *macuri* do romantické šódžo série o středoškolačkách superhrdinkách obdařených nadpřirozenými silami z vesmíru.¹³⁹ Napier si všímá, že projevy *macuri* často souvisí s ženskými protagonistkami možná proto, že role žen v Japonsku je stále obtěžkána tradičním pojetím, které ve fiktivním světě anime a mangy netřeba dodržovat.¹⁴⁰

Zářným příkladem *macuri* anime je 90minutový film *Paprika* známého režiséra Satošiho Kona, inspirovaný stejnojmennou knižní předlohou od jednoho z předních představitelů japonské sci-fi literatury Cucuiho Jasutaky. *Paprika* si může dovolit porušit pravidla reality na všech úrovních, protože se v realitě neodehrává, a když už ano, tak jen značně pokřivené. Ústředním motivem příběhu jsou sny a jejich prolínání a splývání se skutečným světem. Fantaskní svět *Papriky* využívá možností animace na maximum; setkat se můžeme s lidmi, kteří mají místo nohou kořeny stromů, proměnou zábradlí dětského hřiště v zábradlí balkonu mrakodrapu tokijské metropole, lidským dominem, rozplynutím dvouhlavého člověka v hejno modrých motýlů a podobně. Ústřední scéna *Papriky* je mezi fanoušky známá jako *Průvod*.¹⁴¹ I když není divák znalý všech kulturních referencí především k poválečné demokratizaci a technologické modernizaci Japonska, výjev průvodu pochodujících žab s trumpetami, robotů, brán svatyně šintó, Sochy svobody, prolézaček, dopravních značek, poštovních schránek a mnohého dalšího svou groteskností šokuje. Christopher Nolan, tvůrce sci-fi filmu *Počátek* s Leonardem DiCapriem v hlavní roli *Doma Cobba*, který se dokáže pomocí přístroje infiltrovat do cizích snů, inspiraci *Paprikou* nikdy nepřiznal, nicméně při znalosti obou dvou snímků je podobnost nezpochybnitelná.

6.1.3 Projevy elegické

Tyto projevy úzce souvisí s konceptem pomíjivosti, který je japonské kultuře odpradáвна vlastní, jak ilustroval například předchozí oddíl o japonských kulturních hodnotách. Vychází z buddhistického učení *mudžó* a v tradiční japonské kultuře je znám pod pojmem

¹³⁸ NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Str. 40

¹³⁹ Tamtéž, str. 31

¹⁴⁰ Tamtéž

¹⁴¹ Celý film vrcholí ještě grotesknějším a větším průvodem

Mono no aware (tklivost věcí).¹⁴² Sem mimo jiné spadají vizuální prvky tradiční japonské kultury, které jsou v anime patrné dodnes, jakými jsou okvětní třešňové plátky, hra světla a stínu nebo symbolika vody. Obecněji se jedná o motivy melancholie, stesku nebo nostalgie, typická (ale ne výhradní) pro dramatická, romantická anime.

Z dosud uvedených titulů za zástupce elegických anime můžeme označit *Ghost in the Shell*. Odehrává se sice ve vzdálené budoucnosti a je vědeckofantastické, ale více než samotné dystopii se věnuje filozofickému dilematu o existenci duše zrobotizovaného člověka, hlavní hrdinky Kusanagi Motoko. Po filozofickém zamyšlení Motoko nad samotou, úzkostmi a životem jsou tři minuty věnovány výjevům z technologicky vyspělého dystopického města, kalužím, v nichž se povalují rozbité součástky přístrojů, z lodi za sklem kavárny vidí Motoko dívku, která vypadá úplně stejně jako ona. Po celých 180 sekund není vyřčeno jediné slovo, záběry jsou dokresleny deštěm a soundtrackem s prvky tradičního japonského hudebního umění. Celá sekvence vyznívá jako zamyšlení nad pomíjivostí technologie, lidskostí a budoucností, kterou se lidstvo ubírá.

Jedním z nejsilnějších elegických anime je protiválečný film *Hotaru no haka*, českému publiku známý v překladu *Hrob světlušek*. Režisér Isao Takahata pod záštitou Studia Ghibli odvyprávěl v 89 minutách příběh stejnojmenné literární publikace Akijukiho Nosaky, který popsal svou zkušenost z děsů druhé světové války. Ve *Hrobu světlušek* sledujeme životy sourozenců, když jsou nuceni odejít z domova poté, co jejich matka zemře na následky zranění, které utrpěla během amerického bombardování. Sourozenci se snaží přežít na vlastní svět v nemilosrdné válečné realitě, jíž však nakonec oba dva podlehnou v duchu pomíjivosti a konceptu japonského konceptu šóganai. V závěrečné scéně se jejich duše setkávají v posmrtném životě.

6.2 Široké spektrum žánrů

Aspekt přitažlivosti mangy a anime, na kterém se shodnou snad všichni odborníci japonské populární kultury, a který dostatečně ilustruje už jen název předchozího oddílu, je množství žánrů, jež anime a manga pokrývají. Napierová tvrdí, že anime obsahuje všechno, na co je západní publikum zvyklé z hraných filmů.¹⁴³ Skutečně, i když anime vzniklo z velké části zásluhou distribuce amerických animovaných seriálů do Japonska během okupace, Japonsko animovaný žánr dokázalo zkultivovat do podoby, které není

¹⁴² NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Str. 31

¹⁴³ WEST, Mark I. *The Japanification of Children's Popular Culture: From Godzilla to Miyazaki*. Str. 194

k vidění jinde po světě už jen proto, že vycházelo ze sofistikovaných mang, které v žádném případě dětskému publiku určené nebyly. Roland Kelts, autorita v oblasti prolínání japonské a západní populární kultury, ve své publikaci *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* anime nazývá ideálním médiem k hlubšímu zkoumání filozofických otázek lidstva a problémů současné společnosti.¹⁴⁴

Ačkoliv jsme dosud diskutovali jen vědeckofantastické či jinak nadpřirozené mangy a anime, v rámci obou dvou platforem existuje žánr vyhrazen výhradně pro realistické příběhy každodenního života, pojmenován poněkud nenápaditě *suraisu ofu raifu* (japonská výslovnost anglického spojení *slice of life* – cípek života). Na největší interaktivní databázi mangy a anime MyAnimeList (MAL) se mezi vůbec nejlepšími 20 anime nachází dvě anime tohoto žánru, na 13. místě je to *Sangacu no Lion*, příběh o depresi sužovaném dospívajícím chlapci, který se odehrává na pozadí profesionálního světa japonských šach šógi, hned o jednu příčku níže nalezneme romantické drama *Koe no Katachi* o hluché dívce Šóko a chlapci Šóji, kterého stále trápí, že Šóko v dětství kvůli jejímu postižení šikanoval.¹⁴⁵ 29. místo žebříčku obsazuje mysteriózní detektivka *Monster*,¹⁴⁶ fanoušky pokřtěna jako *Zápisník smrti bez nadpřirozena*, o doktorovi Tenmovi, který navzdory příkazu zachrání život malému chlapci Johanovi. V tu dobu to ještě netuší, ale rozhodnutí chlapce operovat Tenmovi změni od základu život, a jak lze soudit z názvu anime, nejedná se o změnu k lepšímu. Hned pod *Monster* se nalézá sportovní anime *Haikjú* o rivalitě a přátelství mladých volejbalistů.¹⁴⁷

Prací zkoumané anime *Zápisník smrti* je kombinací mysteriózního, detektivního, a psychologického příběhu s filozofickou otázkou spravedlnosti a morálky, a hranicích mezi dobrem a zlem. Manga *Stáčí jen zabít* se vyznačuje post-apokalyptickou dějovou linkou v časové smyčce, žánrově spadá do akčního sci-fi a v závěru se okrajově dotýká žánru romantického.

6.3 Postavy

Americký odborník na scenáristiku Syd Field považoval za čtyři základní atributy poutavé postavy: 1) silný a jasně definovaný cíl, 2) jedinečný úhel pohledu, 3) jedinečnou povahu, a 4) prodělání zásadní změny.¹⁴⁸ S dovolením se opět obraťme k databázi

¹⁴⁴ KELTS, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* Str. 55

¹⁴⁵ MyAnimeList. Top Anime Series. [online] ©2022. Dostupné z: <https://myanimelist.net/topanime.php>

¹⁴⁶ Tamtéž

¹⁴⁷ Tamtéž

¹⁴⁸ FIELD, Syd. *Screenplay – the foundations of screenwriting.* Str. 63

MyAnimeList, která objektivně reflektuje názory statisíců fanoušků mangy a anime, na 1. místě žebříčku nejoblíbenějších postav nalezneme protagonistu z anime a později i manga mecha série Code Geass,¹⁴⁹ Leloucha Lamperouge s počtem 150 tisíc hlasů.¹⁵⁰ Fieldovou optikou splňuje všechny čtyři atributy: silným a jasně definovaným cílem je zničení autoritářského impéria, jedinečnost jeho úhlu pohledu tkví už jen v tom, že je odhodlán bojovat proti říši, jíž je součástí a v níž by mohl dožít klidný život, Lelouch, jako velká většina oblíbených manga/anime postav, se vyznačuje nadprůměrnou inteligencí, definujícím faktorem jeho povahy. Změnu prodělá hned na začátku příběhu, když získá nadpřirozenou schopnost Geass, která mu umožňuje dávat rozkazy, které nelze neuposlechnout. Mezi nejoblíbenějšími 10 postavami na fóru můžeme rovněž najít dva hlavní hrdiny a protipóly pojetí spravedlnosti ze Zápisky smrti, geniálního soukromého detektiva L na místě třetím, na místě sedmém stejně geniálního středoškoláka Lighta Jagamiho, který se na začátku série stane majitelem nadpřirozeného zápisníku smrti. Oběma postavám bude věnováno více prostoru v sekci analýzy Zápisníku smrti.

Mark I West tvrdí,¹⁵¹ že důraz na propracované postavy v anime souvisí se současným systémem japonského vzdělávání. Japonské Ministerstvo školství v příručkách Šidójórijó na učitele apeluje, aby u studentů dbali na osobnostní vývoj a rozvoj.¹⁵² Manga a anime poté mohou být jakousi potenciální bránou k nalezení sama sebe.

I když se Westův výrok o vzdělávacích příručkách zakládá na skutečnosti a hypotéza z něj vycházející je logická, obecně můžeme říci, že zajímavou a jedinečnou postavu budeme sledovat mnohem raději než nudnou a obyčejnou, aniž bychom se s ní potřebovali nutně ztotožňovat.

6.4 Mukokuseki (無国籍)

Konečně v popularizaci anime především za japonskými hranicemi nemůžeme opominout koncept Kóičiho Iwabučiho mukokuseki, doslova „bez státní příslušnosti“. Iwabuči přišel s myšlenkou, že ve třech největších C japonského exportu: uživatelských technologiích (consumer technologies – Walkman, VCR), komiksech a animacích (comics

¹⁴⁹ Code Geass vypráví příběh z paralelní budoucnosti, v níž je dominantním impériem Svatá říše britská, která si podmanila zbytek světa včetně Japonska, nyní pojmenovaného Area-11. Hlavní hrdina, geniální středoškolák Lelouch Lamperouge, se rozhodne po získání nadpřirozených schopností Geassu vést proti říši rebelii. Na straně Británie ovšem stojí jeho nejlepší přítel z dětství – Japonec Suzaku.

¹⁵⁰ MyAnimeList. Characters: Most Favorited. [online] ©2022. Dostupné z:

<https://myanimelist.net/character.php>

¹⁵¹ WEST, Mark I. The Japanification of Children's Popular Culture: From Godzilla to Miyazaki. Str. 197

¹⁵² Tamtéž

and cartoons) a počítačových hrách (computer games) není nic vysloveně japonského, a že se naopak komodity cíleně pokouší o zakrytí svého japonského původu.¹⁵³ Vztáhneme-li Iwabučiho koncept k manze a anime, de-japonizování je zjevné například ve vzhledu postav, který se zjevem reálných Japonců zpravidla nemá co dočinění, rovněž ale ani ne s realistickým vzhledem většiny celkové populace. Naopak Ueno tento fakt interpretuje jako možnost, jak i domácímu publiku poskytnout něco neotřelého a zajímavého.¹⁵⁴

Mukokuseki se může jevit v rozporu s dříve uvedenými japonskými tradicemi v manze a anime patrných, pravdou ovšem zůstává, že pro diváka nebo čtenáře bez znalosti japonské kultury mohou být nuance k tradiční japonské kultuře snadno přehlédnutelné. Další otázkou je, zda jsou koncepty zpracované natolik, aby je rozpoznal i někdo, kdo je s japonskou kulturou důvěrně obeznámen. Jak již bylo diskutováno, americké adaptace anime úspěšně docílily, aby si západní publikum myslelo, že sleduje animované seriály z domácí produkce. Řada populární mangy a anime ani nepracuje s japonskými postavami, kromě mangy Stačí jen zabít je to například výše zmíněná série Šingeki no Kjdžin, která se odehrává ve fiktivním světě, kde naprostá většina postav má jména západní. Obdobně je na tom podle MyAnimeList vůbec nejoblíbenější anime Fullmetal Alchemist (v japonském originále Hagane no Renkindžucuši). Většina vědeckofantastických mang či anime se též odehrává v dystopických končinách, které nevyvolávají dojem konkrétních japonských měst nebo lokací.

Dobrym příkladem zapůjčování žánrů mangy a anime jinými národnostmi z nedávné historie je populární vizuální novela Doki Doki Literature Club (DDLC), vyvinutá nezávislým americkým studiem Team Salvato v roce 2017. Developeři využili širokého záběru žánrů mangy a anime a rozhodli se ze zdánlivě nevinně vypadající počítačové hry vytvořit psychologický horor. Design postav je nesporně ovlivněn stylem anime s typickými vizuálními prvky uvedenými v sekci Vizuální stránka anime. Jako kdyby ani to nestačilo, vývojáři zasadili příběh do prostředí japonské střední školy, jejíž studenti se právě připravují na příchod nekonkrétního školního festivalu. Jména postav snad kromě prezidentky literárního klubu Moniky rovněž mylně evokují japonský původ, a povahy postav jsou vystavěny na pro mangu a anime typickém konceptu vývoje postav -dere.¹⁵⁵

¹⁵³ IWABUČI, Kóiči. Recentering globalization. Str. 24

¹⁵⁴ NAPIER, Susan J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Str. 25

¹⁵⁵ Koncept -dere pracuje se čtyřmi základními charakterovými typy, které se v manze a anime pravidelně opakují, zejména u dívčích postav: cundere, jandere, kudere, a dere. Cundere označuje typ postav, které jsou na první pohled chladné a nedostupné, v jádru něžné a mile (v DDLC postava Nacuki). Jandere jsou dívky na první pohled něžné a milé, v jádru psychicky labilní se sklony k psychopati i (v DDLC

Doki Doki Literature Club tak nepřímou potvrzuje existenci Iwabučiho konceptu kulturně neutrálních produktů, a ještě jej posouvá o úroveň výš, kdy vyvolává dojem falešné japonskosti pomocí konceptů, na nichž Iwabuči nic inherentně japonského nespátřuje.

postava Juri). Deredere jsou postavy něžné a mile jak na první pohled, tak v jádru (v DDLC definici splňuje Sajuri).

7. Metodologie

Po představení teoretických východisek, kulturních aspektů a základních charakteristik obou dvou produktů japonské populární kultury, které práce analyzuje, určíme analytické postupy později v praxi aplikované v analytické části.

7.1 Narativní analýza

Pojmem narace, vycházejícím z latiny, se v nejužším slova smyslu rozumí vyprávění, tedy jak je příběh konstruován a následně předkládám čtenáři, divákovi nebo posluchači. Je na místě připomenout, že v mediálním prostředí narativní analýzou netřeba nahlížet pouze příběhy fiktivní, ale lze ji aplikovat i na kupříkladu zpravodajství nebo reklamy, ostatně už jen proto, že se i v takovém případě jedná o sdělení, které putuje od původce k příjemci, kteří tvoří základní předpokládanou dvojici narace.¹⁵⁶

Z historického hlediska lze původ narativní analýzy vystopovat v antickém Řecku, konkrétně v Aristotelově Poetice, vůbec prvním pokusu o nastolení myšlenky vyprávění s identifikovanými konkrétními prvky, které se proměňují, a tak zásadně ovlivňují vývoj narace, jako je role vypravěče, a především základní skladbu vyprávění v podobě úvodu, zápletky a závěru.¹⁵⁷ Z moderních publikací je pro vývoj zkoumání narace zásadní Morfologie pohádky ruského strukturalisty Vladimira Jakovleviče Proppa, který mimo jiné identifikoval sedm typů postav, jejichž kombinací a interakcí lze vytvořit jakoukoliv ze zkoumaných folklórních pohádek.¹⁵⁸ Můžeme tedy říci, že v popředí narativní analýzy, a narace samotné, stojí výstavba děje a charaktery postav.

Kvůli množství mediálních obsahů, které narativní analýze lze podrobit, existuje množství přístupů rozdílně vhodných pro analyzování fiktivních příběhů a objektivních relací. Vzhledem k charakteru práce se pokoušíme nalézt metodu, která by umožňovala nejen rozbor fiktivního příběhu s jeho postavami, ale současně v sobě zahrnovala kulturní kontext a kulturní hodnoty, v nichž příběh vznikl. Protože je druhý požadavek blíže diskurzu, nezbyvá než, v duchu práce, využít hybridu dvou odlišných přístupů.

Původně Proppův strukturalistický přístup, ke kterému od dob jeho vzniku přispělo množství akademiků s různými variantami (Labov a Waletzki: 1967, Cortazzi: 1993),

¹⁵⁶ HÁJEK, Martin. Čtenář a stroj: vybrané metody sociálněvědní analýzy textů. Str. 153

¹⁵⁷ TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. Metody výzkumu médií. Str. 142

¹⁵⁸ HÁJEK et al, Narativní analýza v sociologickém výzkumu: přístupy a jednotící rámec in: Sociologický Časopis / Czech Sociological Review. Str. 206

umožní rozbor ústřední zápletky v rámci takzvaného rozvoje narativu, a stručnou charakteristiku protagonisty v kontextu příběhu. Pro cíle práce je ale zcela neopominutelné sledovat, v jakém kulturním prostředí narativy vznikaly a jaké hodnoty onoho kulturního prostředí do nich byly přeneseny, což Proppova teorie, soustředící se čistě na vyprávění a jeho výstavbu, opomíjí.

Hermeneutický přístup, jenž zřejmě nejlépe reprezentuje filosof Paul Ricoeur, vychází z představy, že příběhy jsou kulturně podmíněnými celky a jejich význam nevychází čistě z logického skladu příběhu, ale osobní zkušenosti v kulturním prostředí, v němž jsou nebo byly utvářeny.¹⁵⁹ Hájek (2012) uvádí tři způsoby hermeneutického přístupu. Zatímco takzvaný experience-centered approach uvažuje jako základní při rozklíčování významu příběhu osobní zkušenost autora,¹⁶⁰ tak kupříkladu Hamar (2008) považuje za rozhodující, jakou roli vypravěč ve svém příběhu určitému fenoménu přisuzuje, ačkoliv s ním osobní zkušenost mít nemusí.

Nejrelevantnější ke komparativní analýze produktů japonské populární kultury a jejich amerických protějšků se ale jeví způsob, jenž Hájek (2012) uvádí jako třetí, kde je spíše než autorově individualitě věnována pozornost vyprávění jako médiu kulturního významu, prostřednictvím něž si autoři i adresáti vykládají jednotlivé významy v sociokulturním kontextu.¹⁶¹

Vzhledem ke snaze odhalit kulturní stopy v původních předlohách i amerických zpracováních považuje práce za předmětné věnovat se narativní složce v otázce synopse zkoumaných titulů. Protože jak z teoretického východiska o přitažlivosti mangy a anime, tak představení narativní analýzy vyplynulo, že jedním z jejích klíčových prvků jsou hlavní postavy, bude narativní oddíl zkoumat i je a jejich případnou alternaci.

7.2 Sémiotická analýza

Aby byl mediální text pro příjemce čitelný, musí sestávat ze znaků a kódů, které jsou pro něj dešifrovatelné, tvůrce textu naopak musí alespoň zhruba předpokládat, jakým způsobem adresát užitým znakům (zvoleným slovům, prostředí apod.) porozumí, obecně

¹⁵⁹ HÁJEK et al, Narativní analýza v sociologickém výzkumu: přístupy a jednotící rámec in: Sociologický Časopis / Czech Sociological Review. Str. 206

¹⁶⁰ Tamtéž

¹⁶¹ HÁJEK et al, Narativní analýza v sociologickém výzkumu: přístupy a jednotící rámec. Str. 207

tedy lze konstatovat, že tvůrce a příjemce textu by měly sdílet společnou představu o významu užitých znaků, čímž se z jejich nejčastějšího uskupení stává norma.¹⁶²

Už v počátcích sémiotiky, u antických myslitelů obdobně jako v případě analýzy narativu, byla pro čtení či interpretaci znaků, a především symbolů, vyzdvihována role kultury, v jejímž světě byly jednotlivé symboly pozorovány.¹⁶³ Sémiotika se zajímá o vztah mezi vyřčeným/napsaným, zamýšlením a skutečným.¹⁶⁴ Ačkoliv se povaha sémiotiky v průběhu historie měnila, i zřejmě nejvýznamnější dílo moderní sémiotiky Kurz obecné lingvistiky švýcarského jazykovědce Ferdinand de Saussura, připomíná, že sémiotika by měla zkoumat znaky a kódy v životě konkrétní společnosti, která je nesporně ovlivněna určitými kulturními aspekty v konkrétním historickém kontextu.¹⁶⁵

Základní stavební kámen sémiotiky znak lze chápat jako cokoliv, co referuje k něčemu existujícímu, a to jak ve smyslu uchopitelné reality, tak reality objektivizované; vymyšlené, ale obecně známé, právě například postavy z fikcí.¹⁶⁶ Myšlenka kódu vychází ze znaku. V publikaci, jejíž titul můžeme volně přeložit jako Význam významu (The meaning of meaning), ji popsali literární kritik Ivor Armstrong Richards s filosofem Charlesem Kayem Ogdenem jako „*jakýkoliv systém vzájemně souvisejících znaků a pravidel pro jejich použití*“¹⁶⁷, které z textů zpravidla tvoří komplexní komunikáty, neboť je v nich pro komunikaci sdělení užito více než jednoho kódu.¹⁶⁸

Z výše uvedeného vyplývá, že velkou část sémiotiky a z ní vycházející sémiotické analýzy tvoří interpretace v podobě kombinace, jak jednotlivé znaky objektivně vypadají, a jak si je jednotliví příjemci vykládají.¹⁶⁹ Na základě takové myšlenky se nabízí akceptovat, že v analýzách jednotlivých děl a v následné komparativní analýze nelze porozumění danému jevu označit jako obecnou pravdu, zásadní k míře její relevance jsou předložené argumenty.

Sémiotická část práce vychází z předpokladu, že pozměnění názvu původního japonského titulu v jeho americké adaptaci má zásadní vliv na diváckou odezvu. Zároveň se věnuje

¹⁶² JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPOVÁ. Masová média. 2., přepracované vydání. Str. 268

¹⁶³ CHANDLER, Daniel. Semiotics for Beginners. visual-memory.co.uk [online]. Dostupné z: <http://www.visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/sem02.html>

¹⁶⁴ JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPOVÁ. Masová média. 2., přepracované vydání. Str. 269

¹⁶⁵ SAUSSURE, Ferdinand de, BALLY, Charles a Albert SECHEHAYE, ed. Kurs obecné lingvistiky. Str. 52

¹⁶⁶ JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPOVÁ. Masová média. 2., přepracované vydání. Str. 269

¹⁶⁷ Tamtéž

¹⁶⁸ Tamtéž, str. 270

¹⁶⁹ TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. Metody výzkumu médií. Str. 118.

prostředí, do něhož jsou předlohy i adaptace zasazeny, a to jak na rovině časové, tak prostorové.

7.3 Komparativní analýza

Posledním bodem analytické části práce je porovnání všech čtyř mediálních obsahů poté, co na základě předem stanovených a výše uvedených kategorií projdou jak narativní, tak sémiotickou analýzou. Jako problematické se může jevit, že souhrnná teoretická definice pojmu komparativní analýza ve své podstatě neexistuje. Lze se ale obrátit na množství publikací, které se její teorií zabývají anebo ji naopak v praxi aplikují, abychom povahu (obecnou, nikoliv konkrétní) komparativní analýzy přiblížili.

Zevrubně o komparativní analýze pojednává publikace *Comparative method* z roku 1987, jejímž autorem je americký sociolog a vysokoškolský profesor Charles Ragin. Z do té doby provedených komparativních analýz Ragin jednotlivé přístupy výzkumu i oblasti výzkumu rozděluje do několika skupin se společnými znaky, předkládá rovněž příklady vyhotovených komparativních analýz.¹⁷⁰

Základním předpokladem komparativní analýzy jsou minimálně dva subjekty, které mají být jejím předmětem. Následovat by měla definice jednotlivých prvků v subjektech, které chce výzkumník srovnávat. Důležitá je rovněž možnost míry srovnatelnosti, která by měla zodpovědět otázku, je-li možné za užití konkrétní výzkumníkem stanovené komparativní metody nahlížet všechny zkoumané subjekty. V sociologickém prostředí je komparativní analýzy hojně využíváno především v politických vědách, uveďme známý příklad studie zabývající se komparací sociálních revolucí ve Francii, Rusku a Číně *States and Social Revolutions* od americké socioložky a politoložky Thedy Skocpolové z 70.

7.4 Oblasti výzkumu

Produkty japonské populární kultury:

- 1) anime *Zápisník smrti*, 2007
- 2) manga *Stačí jen zabít*, 2014 (v českém překladu uvedeno poprvé 2016)

Americká zpracování produktů japonské populární kultury:

- 1) film *Death Note*, 2017, produkce Netflix

¹⁷⁰ RAGIN, Charles. *Comparative method*, 1987

2) film Na hraně zítřka, 2014, produkce Warner Bros

Po představení metodologických východisek je na místě uvést mediální obsahy, které pomocí nich budou analyzovány. Ačkoliv k práci zvolené materiály nejsou zdaleka jediné produkty japonské populární kultury, které byly přepracované filmovými studii ve Spojených státech, práce pracuje s těmito konkrétními tituly kvůli výrazné odlišnosti divácké odezvy, jak je evidentní kupříkladu z průměrného skóre snímku na internetových filmových databázích, které umožňují divácké hodnocení, nebo z konkrétních článků či videí, které se zpracováním věnují a na které bude v průběhu analýzy odkazováno.

Analýza pracuje se dvěma produkty japonské populární kultury: anime sérii Zápisník smrti z roků 2006 až 2007, která se v manga podobě ve Spojených státech poprvé objevila pod patronací vydavatelství WIZ v roce 2005, už týž rok v říjnu byl Zápisník smrtí v USA čtvrtou nejprodávanější manga sérií, anime na americké televizní obrazovky přišlo necelý rok po svém prvním uvedení v Japonsku, v roce 2007. Stačí jen zabíjet vyšlo ve Spojených státech v původní formě novely od japonského spisovatele Hirošiho Sakurazaky v červenci 2009, ve zpracování manga zpracování v angličtině komiks vyšel na začátku roku 2014.

Dalším předmětem analýzy jsou z povahy práce logicky vyplývající americká filmová zpracování uvedeného anime a mangy. Takřikajíc „proti“ Zápisníku smrti stojí film Death Note z produkce společnosti Netflix, poprvé uvedený roku 2017. Manga Stačí jen zabíjet je srovnána se snímkem z produkce studia Warner Bros Na hraně zítřka, který měl premiéru v červnu 2014.

Zatímco Death Note (2017) je na největší internetové filmové databázi IMDb hodnocen podprůměrným skóre 45 %, Na hraně zítřka více než 665 tisíc uživatelů databáze (k 28. červenci 2022) přisoudilo nadprůměrných 79 %. Práce se snaží především zjistit, zda nakládání (a alternace) s identifikovanými prvky japonské populární kultury má vliv na diváckou odezvu u zpracovaných amerických verzí.

Analýza

8. Na hraně zítřka (2014)

8.1 Zápletka

Filmovou adaptaci otevírá sekvence záběrů ze světových zpravodajských relací, z níž vyplývá, že celá Evropa čelí invazi neznámé mimozemské rasy nazývané Mimici, která se na zemi dostala a rapidně rozšířila po dopadu asteroidu. Mimici vzešli ze všech dosavadních bitev jako vítězni i poté, co Země do probíhající války zapojila koordinované alianční jednotky United Defense Forces (UDF). Pět let od počátku masivní invaze lidstvo zaznamenává své první vítězství u francouzského Verdunu, za které se zasadila bojovnice Rita Vrataski, od té doby přezdívaná Verdunský anděl, s pomocí nově vyvinuté americké armádní technologie ve formě exoskeletu opatřeného zbraněmi.

Americký major William Cage, který ještě před pěti lety vlastnil reklamní agenturu, své pracovní zaměření přizpůsobil probíhající situaci a v armádě Spojených států působí na pozici marketingového specialisty. Jeho hlavním úkolem je probíhající válku v médiích vyobrazovat v žádoucím světle pro lidstvo a naverbovat tak potenciální bojovníky.

Cage je v rámci armádní spolupráce povolán do Spojeného království, konkrétně do Londýna, kam si jej předvolal generál spojeneckých sil Brigham, aby mediálně pokryl vysazení jednotek UDF ve Francii, kde se koordinované složky lidstva chystají na zásadní průlom ve válce. Cage generálovu nabídku odmítá s tím, že pro válku není stavěn. Za kladení odporu je Cage nakonec zatčen jako dezertér, degradován na pozici vojína a násilně odvečen na vojenskou základnu Heathrow.

I přes opakované vzdorování, že na místě nemá co dělat, se Cage nedobrovolně seznamuje se seržantem Farellem a zbývajícími vojíny s čety J, do které je přiřazen. Další den je bývalý marketingový specialista navlečen do vojenského exoskeletu, jehož funkce jsou pro něj velká neznámá, a spolu s ostatními vojíny je vyslán rovnou do operace, která má proběhnout na francouzské pláži.

Ještě před vysazením jednotek je loď, kterou se Cage s ostatními vojíny přepravuje, zasažena nepřitelem. Cageovi se po počátečních potížích a chaosu navzdory podaří

vyskočit z lodi na bitevní pole. Stává se svědkem boje mezi Mimiky a lidmi, v němž během pár minut padne většina nasazených vojáků, včetně Verdunského anděla Rity Vrataski. Cage se krátce na to stává sám obětí nezvykle velkého Mimika. Ještě před smrtí se mu jej ale podaří zasáhnout zbraní vojenského exoskeletu.

Hlavní dějová linka začíná v momentě, kdy se Cage po své smrti znovu probudí na vojenské základně a celý jeho den se do detailu opakuje, od setkání se seržantem Farallem až po Cageovu smrt. Cage si svou druhou smrtí potvrdí, že se dostal do časové smyčky, kterou vyvolává jeho úmrtí, a která ho vrací vždy na vojenskou základnu den před zahájením vojenské operace na francouzském pobřeží.

Cage se marně pokouší přesvědčit seržanta Farella, že zítřejší bitva je předem prohraná. To se mu ovšem nepodaří a tak začne využívat možnosti prožít bitvu několikrát. V rychlém sledu záběru se mu daří zachraňovat vojáky, kteří by dříve nepřežili, zlepšovat pohyb i bojovou taktiku. Právě ty mu v nekonkrétní časové smyčce umožní zachránit Ritu Vrataski. Chvilí před tím, než Cage opět umírá, mu Vrataski přikáže: „Až se znovu probudíš, najdi mě.“

Cageovi zabere dvě časové smyčky než se mu Vrataski podaří vyhledat a oslovit. Vysvětlí jí, že ho o to požádá sama zítra na francouzském pobřeží, čímž si získá její důvěru. Cage se dozvídá, že Vrataski není uvězněna v časové smyčce, ale že se do stejné situace dostala při bitvě o Verdun, kterou díky schopnostem restartovat den, dokázala po x-tém prožití vyhrát. O své schopnosti přišla poté, co jí byla po bitvě, v níž téměř vykrvácela, podána krevní transfúze.

Vrataski a na základně působící mikrobiolog a částicový fyzik doktor Carter Cageovi představí teorii o fungování mimické armády, která podle nich operuje jako jednotný organismus sestávající z Bet, Alf a Omegy. Viditelně větší Alfy jsou nervovou soustavou organismu, který řídí centrum v podobě Omegy. Kdykoliv je Alfa zabita, vyše její smrt signál do Omegy a ta restartuje den. Armády Mimiků tak bez vědomí lidstva prožívají bitvy nesčetněkrát, dokud v nich nezvítězí.

Cage schopnosti Alfy získal poté, co přišel do kontaktu s krví Alfy v první bitvě, když jednu postřelil. Alfy podle Vrataski a Cartera ví, kde se Omega nachází a Cageovi by se měly časem začít vyjevovat vize, které mu pomohou střed nepřátelského organismu odhalit. Carter Cageovi řekne, že se mu podařilo sestrojít přístroj, který by měl být

schopen se na Omegu napojit, ale na ministerstvu obrany v Londýně odmítli jeho teorii věnovat pozornost a zařízení uzavřeli do trezoru.

Verdunský anděl začne Cage trénovat. Když není spokojená s jeho výkonem, neostýchá se jej zastřelit, aby mohl svůj výkon v další časové smyčce vylepšit. Po další smrti na bojišti se Cage znovu probouzí na vojenské základně, tentokrát se mu ale před probuzením zjeví živý sen, ve kterém vidí přehradu v německých horách s Omegou.

Po řadě neúspěšných pokusů a zároveň možnosti k pilování schopností na Cageově straně se Vrataski i Cage z bitevního pole dostanou. Podaří se jim zmocnit se odstaveného auta, v němž se dopraví až k domu s polorozpadlým ale fungujícím vrtulníkem. Vrataski chce vrtulníkem okamžitě odletět do Německa, Cage si ale všimne jejího nemalého zranění a před odletem ji chce ošetřit.

Zatímco Vrataski Cage obvazuje zakrvácený kloub, nepřímo jí prozradí, že v této situaci nejsou poprvé a Cage ji prožil již několikrát. Cageovi nezbývá než Vrataski přiznat pravdu, kdykoliv se Vrataski pokusí s vrtulníkem vzlétnout, zemře. Vrataski ale nedbá Cageova varování a s vrtulníkem i tak vzletí. Cageova slova se naplní, vrtulník se sotva zvedne ze země a Vrataski se stává obětí vyčkávajících Mimiků. Motivován, aby Vrataski přežila, rozhodne se Cage hned v následující časové smyčce jednat sám.

Cage se po dalším nekonkrétním množství časových smyček dostane skutečně až k německé přehradě, v níž se mu Omega zjevuje. Jak se ale ukáže, jde o past Mimiků. Místo Omegy Cage na místě nalezne Alfu a Betu, které mu dokonale zablokují únikovou cestu. Ani jeden Mimik se jej ale nepokouší zabít, místo toho svou pozornost směřují k jeho krvi. Cage se rozhodne raději utopit, aby o své schopnosti nepřišel.

O svých zjištěních informuje „následující“ den Cage Vrataski i Cartera. Společně dochází k názoru, že výhra o Verdun byla součástí strategie Mimiků, aby se lidstvo nechalo obalamutit jediným vítězstvím a vyslalo zbytek vojáků do Evropy, kde je Mimici budou moci systematicky zničit. Chtějí-li Cage s Vrataski zabránit kompletní zkáze lidské rasy, nezbývá jim než zjistit, kde se Omega skutečně nachází. Posledním možným řešením se tak stává přístroj doktora Cartera, s jehož pomocí se lze napojit na Omegu.

Generál Brigham, v jehož tresoru je přístroj schován, zařízení Cageovi a Vrataski nakonec vydá, vydání ale předchází další řada časových smyček. Když Cage s Vrataski odchází se zařízením doktora Cartera ukáže se, že generál Brigham stále není zcela

ochoten akceptovat jejich vysvětlení o časových smyčkách a vyšle vojáky, aby Cage i Vrataski zajali. Ještě před zjetím použije Vrataski přístroj na Cage. Přístroj se propojí s Omegou, kterou Cage zahlédne v Louvru.

Cage se probouzí, tentokrát ne na vojenské základně, nýbrž připoutaný k nemocničnímu lůžku s krevní transfuzí zavedenou do žíly. Přichází o své schopnosti Alfy a na záchranu osudu lidstva mu zbývá poslední pokus. Poté, co o své situaci zpraví Ritu, uchýlí se k jedinému zbývajcímu plánu, kdy osloví vojíny ze základny Heathrow, úspěšně je přesvědčí, že ví, jak katastrofálně zítřejší bitva na pobřeží dopadne a požádá je, aby jeho i Vrataski následovali do Paříže.

Podobně jako před přistáním na francouzském pobřeží, i před přistáním v Paříži je loď s vojáky zasažena. Na místě jich ihned několik zemře a další se obětují, aby se Cage a Vrataski mohli dostat k Omeze. Než Vrataski nasadí svůj život, aby odlákala pozornost Alfy a usnadnila Cageovi cestu k mozku organismu, předá mu své zbývajcí granáty, políbí jej a rozloučí se s ním slovy: „Kéž bych tě mohla poznat lépe“. Vrataski umírá a Cage, výrazně poraněný a obklíčený Mimiky, nakonec úspěšně odjišťuje pás s granáty, který Omega pohltí. Cage zemře při výbuchu spolu s ní.

Když se znovu probere, nachází se ve své majorské uniformě na palubě vojenského vrtulníku, který s ním míří do Londýna. Po přistání Cage přivítá pracovnice ministerstva obrany Spojeného království, z jejíž slov Cage pochopí, že situace na bojišti se zásadně změnila ve prospěch lidstva. Jeho domněnka se potvrzuje, když je svědkem mimořádného vysílání s generálem Brighamem, ve kterém na tiskové konferenci oznamuje, že v ranních hodinách byla v centru Paříže zaznamenaná nevídaná vlna energie, která zřejmě zapříčinila naprostou bojeneschopnost Mimiků.

Cage na vojenskou základnu Heathrow doráží jako major se svým původním úkolem, jímž je mediální pokrytí plánované operace na francouzském pobřeží. Po příchodu vyhledá na obvyklém místě Vrataski, která si znovu nepamatuje, kdo Cage je a přivítá ho stejně jako jakoukoliv jinou časovou smyčku. V posledním záběru snímku se Cage při pohledu na Vrataski usmívá.

8.2 William Cage

„Je to muž, co válku vyobrazuje, jako by byla videohra. (Tvoří) reklamy ve stylu: nasadíš si tuhle vymoženou výzbroj, postřílíš pár mimozemšťanů, bude to zábava! A

pak se sám dostane na frontu a (zjistí, že) zábava to v žádném případě není,“ hodnotí Williama Cage režisér snímku Doug Liman v rozhovoru pro ScreenSlam.¹⁷¹

Protagonista Na hraně zítřka je dospělý Američan (v době natáčení snímku bylo představiteli Tomu Cruisovi 52 let), původem z New Jersey, William „Bill“ Cage. Jak uvádí výše zmíněná zápleтка filmu, před válkou vlastník soukromé reklamní agentury, po válce člověk zodpovědný za marketingovou komunikaci spojeneckých sil z pohodlí dosud nezasažených Spojených států. Do té doby, než je povolán do Londýna.

Cageova povaha, která v necelých dvou hodinách filmu prochází zásadní změnou, je etablována během jeho rozhovoru s generálem Brighamem na britském ministerstvu obrany. Cage je, jak by se dalo od marketingového specialisty očekávat, charismatický a chytře a opatrně volí slova i ve chvíli, kdy je konfrontován s faktem, že se má zítra stát součástí vojenské operace, ačkoliv na bitevním poli v životě nebyl. Když jeho taktika úsměvu a líbivých slov na generála Brighama nefunguje, neostýchá se mu řečnickou otázkou vyhrožovat: „Právě jsem motivoval miliony lidí, aby vstoupily do vaší armády. A až začnou domů vozit mrtvé a lidi budou hledat, na koho svalit vinu, myslíte, že pro mě bude těžké je přesvědčit, aby vinili vás?“. O Cageovi tak lze soudit, že si je velmi dobře vědom svých manipulačních schopností, zároveň upřednostňuje své pohodlí a bezpečnost před zapojením se do války, kterou sám propaguje, a současně se zřejmě považuje za dostatečnou autoritu, aby si mohl dovolit zastrašovat přímého nadřízeného a velitele UDF.

Po převezení na vojenskou základnu stráví Cage hodiny do zahájení operace v nervozitě a strachu. Pokouší se nadřízené vojáky přesvědčit, že se na Heathrow dostal nedopatřením. Při zkoušení bojové výzbroje můžeme konstatovat, že se projeví jako pokrytec ve chvíli, kdy není schopen exoskelet, který v médiích označil za průlomový pro vítězství lidstva, ovládat, včetně zcela základního odjištění pojistky. Pokouší se o poslední apel na emoce, kdy naléhá, že by v neznámé výzbroji mohl někoho zranit. Ani s tím ale neuspěje a tak se ocitá zmatený na bitevním poli, kde se po neohrabaných pokusech o útěk a zásahu Alfý stává obětí nepřítele.

¹⁷¹ ScreenSlam. Edge of Tomorrow: Director Doug Liman Official Movie Interview | ScreenSlam. In: YouTube [online] 30.5.2014. [cit. 1.6.2022] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Iec031yYIHQ>

Poprvé se nesobecky projeví v poprvé opakované bitvě, kdy upozorní jednoho z vojáků, kterého první den na bojišti viděl zemřít krátce po přistání, na přítomnost Mimika. Vojín i tak umírá a i proto obrací Cage pozornost k Verdunskému andělovi Ritě Vrataski, již před útokem úspěšně zachrání na úkor své druhé smrti.

Po nekonkrétním množství časových smyček se Cage už nepokouší o útěk, soustředí se na zlepšení svých schopností s pomocí Rita Vrataski. Přesto se ještě jednou projeví Cageova zdráhavost a do jisté míry egoismus, když navrhne Ritě Vrataski možnost předat jí své schopnosti pomocí sexu.

Motivaci své schopnosti zlepšovat Cage ztratí jen jednou. V ten stejný den ale odhodlání znovu objeví, když zjistí, že v případě jeho nečinnosti by míra invaze přerostla až do zatím nezasazeného Londýna.

Zřejmě nejzranitelnějším a se srdcem takřkajíc na dlani je Cage ve scéně v malém domě s helikoptérou, kam s Vrataski přicestoval a rozhodl se ošetřit zranění, které cestou utrhla. Z Cageova chování, kdy Vrataski posadí na židli a připraví jí kávu podle jejích preferencí, co už dávno zná, a především faktu, že před ní tají, kde jsou klíče k vrtulníku, lze usoudit, že se Cage snaží cíleně prodloužit v atmosféře relativního klidu zbývající čas, který mu s Vrataski zbývá.

Další časová smyčka je charakterizována Cageovou nesobeckou a do značné míry naivní snahou vyřešit situaci s mozem Mimiků v horské německé hrázi bez cizí pomoci, a ušetřit tak život Vrataski, což se potvrzuje, když Cage Vrataski tak jako každý resetovaný den vyhledá a osloví, ale na rozdíl od ostatních časových smyček se jí tentokrát omluví, že obtěžoval a vydá se na operaci sám. .

Když se po zdánlivě úspěšném přesvědčení generála Brighama o vydání přístroje doktora Cartera a zásahu spojeneckých vojáků Cage probouzí při probíhající krevní transfúzi na nemocničním lůžku, je evidentně rozhořčen a zklamán, že schopnost vrátit čas ztratil, protože mu jeho současný stav značně znesnadňuje operaci dokončit. I tak ale s Vrataski po boku neztrácí naději, rychle se vyrovnává s nastalou situací a navrhuje požádat o pomoc vojáky, které pomocí pravdivého vyložení situace bez příkras přesvědčí se operace v Paříži zúčastnit.

Po polibku od Rity Vrataski, která Cageovi sdělí, že je „dobřej chlap“, a její oběti se obětovává i Cage. Jak plyne z uvedené zápletky, nakonec se i Cage sám probouzí zpět na pozici majora, změněný díky vzpomínkám z tisíce časových smyček.

8.3 Časoprostor

Z pohledu doby, kdy byl snímek vytvořen a uveden, se děj Na hraně zítřka odehrává v blízké budoucnosti 5 let po dopadu asteroidu s Mimiky do německého Hamburku na konci roku 2014, příběh tedy diváka zavádí do vědeckofantastického světa počátku 20. let 21. století. Co se týče geografického zasazení, největší část snímku osciluje mezi Spojeným královstvím a Francií. Z grafického vyobrazení mapy Evropy zasažené Mimiky v prvních dvou minutách filmu a slov generála Brigham¹⁷² lze usuzovat, že invaze se zatím nedostala za hranice Evropy.

Cage je vrtulníkem vyslán do Londýna, přímo na Trafalgarské náměstí,¹⁷³ aby se setkal s britským generálem spojeneckých sil Brighamem, který sídlí na ministerstvu obrany. Ve spojeném království se rovněž nachází vojenská základna Heathrow, na níž se Cage pravidelně probouzí po každém resetování časové smyčky, kde opakovaně přichází do kontaktu se stejnými lidmi a kde jej později Rita Vrataski seznámí s doktorem Carterem a začne Cage trénovat. Kromě technických vymožeností, které k žánru sci-fi neodmyslitelně patří, jako jsou armádní exoskelety nebo robotické modely Mimiků pro trénink bojových schopností, působí základna Heathrow realisticky, srovnatelně s kasárnami kupříkladu v Kubrickově Olovené vestě.

Bojové scény s Mimiky se odehrávají takřka výhradně ve Francii, na francouzském pobřeží, kam jsou vojáci vysláni v rámci operace UDF. a kde Cage minimálně první polovinu filmu přichází s každým dalším pokusem o život. Prostředí pláže může evokovat skutečné klíčové spojenecké armádní operace, jakými jsou vylodění v Normandii během druhé světové války nebo bitva u Dunkerque.¹⁷⁴ Protože se snímek

¹⁷² „Pokud je neporazíme ve Francii, budeme s nimi bojovat v ulicích Londýna, pak New Yorku, pak Tokia.“

¹⁷³ Přistání vrtulníku na Trafalgarském náměstí nebylo docíleno za pomoci speciálních afektů, stroj s Williamem Cagem (Tomem Cruisem) v srdci Londýna skutečně přistál. Režisér Doug Liman řekl, že se o možnost, kterou neměly ani vrtulníky za druhé světové války, zasloužila hlavní hvězda snímku – Tom Cruise, a to nesmlouvavému odmítnutí ze strany Spojeného království navzdory. Liman historiku sdělil v oficiálním rozhovoru na YouTube kanálu studia Warner Bros po uvedení snímku v kinech.

¹⁷⁴ Vrchní kameraman snímku Dion Beebe, který se podílel na tvorbě Collateral nebo Miami Vice, pro podpoření atmosféry realistické válečné atmosféry zvolil 35mm film místo digitálního záznamu. 39 RIZOV, Vadim. Movies Released in 2014 Shot on 35mm, 2015. Filmmaker Magazine. Filmmaker Magazine [online] 15.1.2015 [cit. 01.05.2022]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/88971-39-movies-released-in-2014-shot-on-35mm/#.Yt6wVHZBxPY>

pohybuje především mezi vojenskou základnou Heathrow a francouzským pobřežím, divák do poslední chvíle neví, jak vypadá zbytek Francie, která už útoku Mimiků podlehla (s výjimkou osvobozeného Verdunu).

Posledních dvacet minut snímku, poté, co Cage lokalizuje Omegu pod pařížským Louvrem, zavádí právě do francouzského hlavního města, kde je už do té doby znatelná postapokalyptická povaha Na hraně zítřka nejhmataelnější. Cage, Vrataski a vojíni musí svou individuální operaci navigovat naprosto temnou, zcela zatopenou Paříží, kolem jejichž nejslavnějších památek se obtáčí mimozemští nepřátelé, kteří infiltrovali vše od Eiffelovy věže přes Seinu, až po Pyramidu v Louvru, v níž se skrývá mozek celého organismu.¹⁷⁵

8.4 Název díla

Jak ve smyslu produkčním, tak narativním je titul Na hraně zítřka společným produktem filmového studia Warner Bros, australské produkční společnosti Village Roadshow a režiséra snímku Douga Limana. Názory na žádoucí efekt názvu se ovšem napříč zainteresovanými stranami liší.

Původní návrh zněl, že filmový snímek převezme název svého zdrojového materiálu; mangy a novely, z níž vychází, Stačí jen zabíjet, tedy anglicky All you need is kill.¹⁷⁶ Režisér Liman měl ale pocit, že takový název povaze snímku, který se snažil vytvořit jako zábavný akční film, dostatečně neodpovídá, navrhl proto film pojmenovat Žít. Zemřít. Zažít Znovu. (Live. Die. Repeat.).¹⁷⁷ K prostému přjetí názvu původního materiálu měl rovněž výhrady i producent Warner Bros Erwin Stoff. Největší problém spatřoval ve slově „zabíjet“.¹⁷⁸

„Jsem toho názoru, že slovo "zabíjet" v názvu je v dnešním světě velmi ošemetné. Nevím, jestli lidé chtějí být takovým slovem bombardováni. Nevím, jestli chtějí otevřít noviny a

¹⁷⁵ Nick Davis, zodpovědný za speciální efekty snímku a známý z prací na Temném rytíři Christophera Nolana nebo sérii Avangers, označil tvorbu zatopené Paříže za největší výzvu v kontextu zbytku speciálních efektů v Na hraně zítřka. Filmová Paříž byla vytvořena a namodelována zcela digitálně na základě snímků Paříže ve skutečném světě, aby působila co možná nejrealističtěji.

¹⁷⁶ LAMBIE, Ryan. Doug Liman interview: The Wall, Bourne, Edge Of Tomorrow 2. Den of Geek. [online] 28.7.2017 [cit. 22.4.2022] Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/>

¹⁷⁷ Tamtéž

¹⁷⁸ LEWIS, Hillary. 'Edge of Tomorrow' NY Premiere: Director Doug Liman Talks Video Game-Like Nature of Movie. The Hollywood Reporter [online] 29.5.2014 [cit. 22.04.2022]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/edge-tomorrow-ny-premiere-director-707986/>

vidět toto slovo. Vidíme ho dost v novinových titulcích a myslím, že ho nepotřebujeme vidět v souvislosti s filmem. ¹⁷⁹

Warner Bros proti Limanovu *Žít. Zemřít. Zažít znovu.* navrhli film titulovat *Na hraně zítřka*. Ačkoliv Liman se zamýšleným jménem nesouhlasil, dal na radu svého manažera a s odmítavým názorem nevystoupil. ¹⁸⁰ Warner Bros tak představili oficiální přejmenování snímku na Comic-conu v San Diegu 2013, necelý rok od oznámení o zahájení projektu. ¹⁸¹

I přes pozitivní ohlasy veřejnosti na uvedení premiéry v červnu 2014, v přepočtu na české koruny čtyřmiliardový snímek nenaplnil představy očekávaných zisků. Teprve tehdy režisér Liman Warner Bros otevřeně konfrontoval a trval na tom, že za finančním neúspěchem stojí změna názvu. ¹⁸² Studio Limanovu připomínku vyslechlo a název ve znění *Žít. Zemřít. Zažít znovu.* se objevil na všech obalech Blu-ray a rovněž zastoupil titul ve službách videa na vyžádání s podtitulem *Na hraně zítřka*. ¹⁸³

8.5 Identifikované kulturní aspekty

Vedení jednotek UDF je rozdělené mezi Spojené království a Spojené státy, které tak hrají zásadní roli, ačkoliv nepřáteli ještě ani nebyly zasaženy a snímek se na jejich území nikdy nevydá. Invaze probíhá zatím jen v Evropě, přesto je implikována role Spojených států jako klíčového spojence už jen proto, že právě v USA byly vyvinuty bojové exoskelety. Samotné logo UDF tvoří obrys orla s pěticípou hvězdou na hrudi, která je naprosto totožná se symbolem, jaký se vyskytuje na americké vlajce.

¹⁷⁹ LEWIS, Hillary. 'Edge of Tomorrow' NY Premiere: Director Doug Liman Talks Video Game-Like Nature of Movie. *The Hollywood Reporter* [online] 29.5.2014 [cit. 22.04.2022]. Dostupné z:

<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/edge-tomorrow-ny-premiere-director-707986/>

¹⁸⁰ LAMBIE, Ryan. Doug Liman interview: The Wall, Bourne, Edge Of Tomorrow 2. *Den of Geek*.

[online] 28.7.2017 [cit. 22.4.2022] Dostupné z: [https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-](https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/)

[interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/](https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/)

¹⁸¹ Warner Bros., Tom Cruise Gear Up to Make Sure 'Tomorrow' Never Dies, 2014 – *Variety*. *Variety* [online]. Copyright © 2022 Variety Media, LLC. All Rights Reserved. Variety and the Flying V logos are trademarks of Variety Media, LLC. [cit. 22.04.2022]. Dostupné z:

<https://variety.com/2014/film/news/warner-bros-tom-cruise-gear-up-to-make-sure-tomorrow-never-dies-1201183917/>

¹⁸² LAMBIE, Ryan. Doug Liman interview: The Wall, Bourne, Edge Of Tomorrow 2. *Den of Geek*.

[online] 28.7.2017 [cit. 22.4.2022] Dostupné z: [https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-](https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/)

[interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/](https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/)

¹⁸³ Warner Bros., Tom Cruise Gear Up to Make Sure 'Tomorrow' Never Dies, 2014 – *Variety*. *Variety* [online]. Copyright © 2022 Variety Media, LLC. All Rights Reserved. Variety and the Flying V logos are trademarks of Variety Media, LLC. [cit. 22.04.2022]. Dostupné z:

<https://variety.com/2014/film/news/warner-bros-tom-cruise-gear-up-to-make-sure-tomorrow-never-dies-1201183917/>

Za přední prvek kultury Spojených států v Na hraně zítřka by se dal označit protagonista William Cage. Již při první interakci s generálem Brighamem lze v jeho chování odhalit řadu z dříve definovaných kulturních hodnot americké kultury. Cage k nadřízenému přistupuje s familiárností, otevřeně vystupuje proti jeho rozhodnutí a prosazuje své individualistické potřeby věnovat se práci, která mu je nejen známá, ale především i v době probíhající války dobře a pohodlně vydělává, tedy umožňuje co nejefektivnější zužitkování Cageova času. Podobné stopy americké neformálnosti jsou zjevné po celou dobu filmu i v prostředí samotné vojenské základny, kde Cage vojíny, které teprve poznává, oslovuje přátelským „kámo“ (man). Seržant Spojených států Farrell neváhá při rozhovorech se svými podřízenými použít vulgární výrazy.

Cage trénink zahájí už s vidinou lepší budoucnosti, ke které se ve svých myšlenkách i proslovech opakovaně odkazuje a k jejichž dosažení si stanovuje s pomocí Rity Vrataski a doktora Cartera konkrétní krátkodobé cíle. Víru v možnou záchranu světa ztrácí pouze na krátkou chvíli, když se jeví jako nerealistické dostat se ve stávajících podmínkách během jediného dne ze Spojeného království do Německa.

K záchraně lidstva je nevyhnutelná značná míra asertivity a kontroly vlastního osudu, která vykrytalizuje ve scéně, v níž Cage s Vrataski přímo konfrontují generála UDF Brighamů kvůli vydání přístroje doktora Cartera.

9. Stačí jen zabít

9.1 Zápletka

V neblíže specifikované budoucnosti čelí celá Země již desítky let probíhající mohutné invazi cizí existence, která je známá jako Mimici. Není jasné, jak nebo proč se do lidského světa dostali, ale místa, kterými projdou, mění pro existující živočišné organismy v neobyvatelná vyvěráním dříve pozřené půdy a vypitého vodstva. Ve většině bojů s Mimiky se stále nedaří vítězit i po nasazení koordinovaných celosvětově spojených obranných vojsk United Defense Forces (UDF). Jako dosud nejúčinnější se proti nim ukázala nová vojenská technologie, v Japonsku vyvinuté bojové brnění v podobě exoskeletu. Protože se Mimici blíží k Japonsku, které je jako jediné schopné exoskelety vyrábět, vysílají jim UDF na pomoc speciální jednotku Spojených států.

Keidži Kirija je mladý japonský voják, který se má zúčastnit své první bitvy. Alespoň se tak domnívá, když se na vojenské základně v japonském Bósó probudí po nezvykle živém snu, v němž na bitevním poli přišel do kontaktu s elitní vojačkou spojených států Ritou Vrataski, a především přišel o život. Ačkoli okolí Keidžiho utvrzuje v tom, že vojenská operace k ubránění japonského ostrova Kotoiuši začíná až zítra, Keidži se nemůže zbavit dojmu, že měla proběhnout dneska.

Následující den během operace se Keidžimu na bojišti sice podaří zasáhnout Mimika, bitvu ale sám nepřežije. Ke svému překvapení se znovu probouzí v kasárnách jako předchozí den, tentokrát s živými vzpomínkami na včerejší události včetně své smrti. Keidži se v zoufalé snaze vyhnout se střetu s Mimikem a zachránit si tak vlastní život, pokusí o útek. Skutečně se vyhne bitevnímu poli, ale Mimik jej dostihne krátce po úprku u moře. Když se Keidži probudí počtvrté, porozumí, že se dostal do časové smyčky, načež spáchá sebevraždu prostřelením hlavy. Ani ta ho ze smyčky nevysvobodí.

Aby si udržel přehled o počtu časových smyček, napíše si Keidži po probuzení na hřbet ruky číslo 5 a označí jej za začátek svého boje, v němž může zvítězit jedině tak, že zůstane naživu. V páté časové smyčce si rovněž uvědomí, že běh událostí dne lze měnit, což Keidžiho odhodlání z bitvy vyváznout živý posílí.

Ve 12. smyčce úspěšně přeběhne bojiště a nově se zaměří na ofenzívu. Prvního Mimika zabíjí v jednadvacáté smyčce. Ve 47. smyčce Keidži dospěje k názoru, že není spokojen se svou bojovou výzbrojí, která umožňuje zabít jen 20 Mimiků, vyhledá techničku Rity

Vrataski poručíka Shastu Raylle a přiměje ji, aby mu vyrobila podobnou zbraň, jakou má americká bojovnice. Od 99. do 123. pokusu se Keidžimu podaří zvýšit dobu, kdy v bitvě přežije o necelých 20 minut.

Zásadní se pro Keidžiho stává smyčka 158., kdy se mu Mimiky daří úspěšně likvidovat do takové míry, že mají ostatní vojáci nařizeno jej bránit. Po zničení dalšího nepřítele vyčkává Keidži na příchod nových Mimiků, když ho vysílačkou osloví Rita Vrataski s otázkou: „Po kolikáté už tu jsi?“ Následující kapitoly se soustředí na minulost Vrataski.

Dívka známá pod jménem Rita Vrataski vyrůstala s rodiči ve městě Pittsfield v americkém státě Illinois do doby, než město smetla nečekaná invaze Mimiků. Jako jediná přeživší čtyřtisícového města se rozhodla vstoupit do armády s jediným cílem, zničit všechny Mimiky. Protože jí bylo teprve 15 let, rozhodla se ukrást pas o tři roky starší zahynulé uprchlice Rity Vrataski a armádní řady rozšířit.

Pro své schopnosti byla hned v první bitvě šest měsíců po vstupu do armády přiřazena k elitní jednotce. Úspěšně zabila zvláště vypadajícího Mimika s anténou, okamžitě se ale probrala předchozího dne před svým prvním bojem. Rychle pochopila, že se octla v časové smyčce.

S dvanáctým pokusem Rita nepochybovala, že klíčem ke zneškodnění Mimické armády je právě Mimik s anténou, i protože po každém návratu v čase přibývalo Mimiků, kteří jej cíleně bránili. Po rozhovoru se svou techničkou Raylle o paměťových čipech zabudovaných v exoskeletech, které slouží jako zálohování dat o pohybech vojáků UDF, Vrataski porozuměla, že Mimická vojska fungují na podobném principu.

Podle teorie Vrataski Mimici fungují jako jednotná síť, v níž Mimik s anténou představuje server, který bitvu vyhodnocuje, k sobě potřebuje zálohový server a základní server. Ve 211. časové smyčce se Vrataski podařilo postupně tři zásadní Mimiky pro funkci sítě zničit a uniknout tak z časové smyčky. Úspěchu dosáhla na úkor života kapitána elitní jednotky Hendrickse, k němuž chovala intimní city. Vrataski pochopila, že bitva beze smrti neexistuje.

Po vědeckém zjištění, že Mimici vypouští takzvané tachyonové částice, které by mohly mít za následek posuny v čase, se Vrataski dobrovolně podrobila výzkumu mozku, jenž byl částicím opakovaně vystavován při časových smyčkách. Cíl Vrataski se ale nezměnil, nadále hodlala bojovat, aby mohla dovézt lidstvo k vítězství.

V Keidžiho 159. časové smyčce se Keidži s Vrataski poprvé setkávají mimo bitevní pole na vojenské základně Flower Line. Keidži Vrataski odpoví na otázku, kterou mu položí zítra před Keidžiho smrtí a získá si tak její důvěru.

Keidži s Vrataski ve 159. bitvě bojují bok po boku poté, co Vrataski Keidžimu vysvětlí, jak armáda Mimiků funguje. Po vyřazení antény a záložního serveru se Keidži chystá zničit základní server, aby se vymanil z časové smyčky. Server zasáhne, ale navzdory vší logice se probouzí ve 160. smyčce.

160. smyčku stráví Keidži celou s Vrataski, která vzpomínky na jejich setkání z předchozího dne nemá. Keidži se po únavném opakování stejného dne konečně cítí šťastný, když s Vrataski sdílí oběd v armádní jídelně a pak s ní stráví večer uvolněným rozhovorem. Na závěr dne Keidži Vrataski řekne, že společnými silami bitvu jistě dotáhnou do zdárného konce, Vrataski odpoví: „Máš pravdu. Ty to určitě dotáhneš do konce.“

Mimici zaútočí přímo na kasárny Flower Line dříve, než může být zahájena operace na obranu ostrova Kotoiuši. Keidži i Vrataski okamžitě vyrazí do akce, aby vojenskou základnu ubránili. Ale poté, co Keidži zničí server Mimické armády, obrací Vrataski nevysvětlitelně zbraň proti němu.

Vrataski Keidžimu vysvětlí teorii, kterou už má ověřenou; z časové smyčky se oba dva živí nedostanou. Jejich mozky, opakovaně vystavené působení částic alterujících časoprostor, slouží jako záložní antény, které vysílají signál do minulosti k restartu dne, kdykoliv vyhodnotí situaci jako pro sebe nepříznivou. Dokud tedy existuje záložní anténa v podobě Rity, nemůže ze smyčky uniknout Keidži, a naopak.

Keidži se nehodlá vzdát svého života už jen proto, aby nepopřel, co si slíbil na začátku 5. smyčky; bojovat a přežít. Bojuje tedy s Vrataski, protože jiné východisko neexistuje. Když už Vrataski umírá, přizná, že věděla, jak bitva skončí od chvíle, kdy při japonské operaci poprvé zachytila signál Mimiků. Keidži umírající Vrataski vyzná city, které k ní začal chovat, a ve výsledku úspěšně pobije přeživší Mimiky na bojišti.

Ve stále probíhající válce obdrží Keidži vyznamenání a odchází jako elitní bojovník do Spojených států. Zbývající vojáci z čety mu do zbroje vyryjí novou přezdívku Killer Cage. V závěru se Ralley, která byla svědkem interakce Keidžiho a Vrataski předchozího dne, ptá, jestli si byli blízcí. Keidži jí odpoví, že se včera potkali poprvé.

9.2 Keidži Kirija (キリヤケイジ)

Keidži Kirija je mladý Japonec, neblíže specifikovaného věku. Není jasné, proč se přidal k UDF, aby se zapojil do obrany japonského ostrova Kotoiuši. Jediný náhled do Keidžiho minulosti vyobrazuje krátkou epizodu z jeho dětství, kde si se stejně starými kamarády hrají na vojáky a mimozemšťany, Keidži zastává roli vojáka, což by mohlo indikovat, že se k armádě přidal z osobního přesvědčení, o svých ambicích a minulosti však nikdy explicitně nemluví a vše, co utváří jeho povahu, sleduje manga Stačí jen zabít v průběhu děje.

Keidži je před první bitvou nervózní. Poté, co zjistí, že se chytil do časové smyčky, pokouší se neúspěšně utéci, aby unikl smrti. Ve čtvrté časové smyčce sáhne ke krajnímu řešení, kdy se pokusí bez varování spáchat sebevraždu. Následující časová smyčka se však otevírá s Keidžiho slovy „to jsem si mohl myslet“, které poprvé svědčí více o kalkulaci než zmatení a agónii. Od té doby se Keidžiho povaha mění. Jeho jediným zájmem je využít časových smyček k vypracování svých schopností, které by mu nakonec měly pomoci bitvu přežít a z nekonečného koloběhu časových smyček se osvobodit, v čemž mu nesmí zabránit čas z nepřátel, a především strach ze smrti.

Pořadí časových smyček si zapisuje na hřbet dlaně, s 50. smyčkou má stanoven konkrétní plán, podle něhož každý den postupuje s rozpisem činností po jednotlivých hodinách. Stále se opakující den má za následek Keidžiho naprostou apatii, v níž se nesoustředí na nic jiného kromě nadcházející bitvy.

Od 5. smyčky uplyne takřka 160 smyček, než Keidži poprvé projeví jinou emoci kromě apatie a odhodlání bojovat. Při setkání s Ritou Vrataski na bitevním poli je viditelně zaskočený, když jej Vrataski osloví s otázkou, po kolikáté už tuto bitvu bojuje. V následující kapitole se poprvé od konce 5. smyčky usmívá, když Vrataski zodpoví otázku, kterou mu zítra položí. První smyčku po osobním kontaktu s Vrataski je Keidži plně soustředěn uniknout z koloběhu smyček, až když se mu to nepodaří, využívá smyčku následující k hlubšímu seznámení s Vrataski, která s jeho pozicí v časových smyčkách soucítí, opadá z něj apatie, která se projeví například tím, že má Keidži radost z jídla ve vojenské jídelně, do té doby choval odpor.

V závěrečném souboji s Ritou Vrataski Keidži připomíná, že po více než 150 úmrtích už ze smrti nemá strach a je připraven zemřít, pokud jej Vrataski přemůže, i přesto s ní bojuje

všemi svými schopnostmi, aby neurazil jejího ani svého bojového ducha, jehož zocelily časové smyčky. Když Keidži Vrataski porazí a Vrataski mu umírá v náručí, vyzná jí se slzami v očích city, které k ní začal chovat.

Po smrti Vrataski se Keidži rozhodne svůj nový exoskelet nabarvit na modro na počest oblíbené barvy zesnulé Vrataski a barvy, „kterou se nebe skvělo v den“, kdy se poprvé potkali, což vypovídá o jeho přetrvávajících citech.

9.3 Časoprostor

Prostředí, v němž se manga Stačí jen zabíjet odehrává, lze rozdělit mezi dvě základní roviny: události odehrávající se v přítomnosti na Japonském ostrov Bósó, a kapitolu, v níž se čtenář seznamuje s minulostí Rity Vrataski, malé americké město Pittsfield. Zápletka se soustředí především na japonské Bósó, ačkoliv manga hned z počátku uvádí, že mimická invaze probíhá po celém světě. Vojenská základna, s největší pravděpodobností ustanovená americkými vojáky, kteří ostrovní zemi přijeli pro její strategickou důležitost bránit, nese anglický název Flower Line. Bojové operace probíhají na pobřeží ostrova Kotoiuši. Pozornost je ale spíše věnována samotným bojovým akcím než prostředí ostrova.

Časově manga zařazena není. Víme pouze, že se odehrává v budoucnosti, v níž je možné sestavit funkční bojové armádní exoskelety, nikde však není uveden konkrétní rok nebo přibližné časové zasazení. Kromě pokročilého armádního vybavení a nepřátelských Mimiků se v příběhu jiné indikátory sci-fi žánru, které by mohly poukazovat na spíše vzdálenou než blízkou minulost, nevyskytují.

Před post-apokalyptickou povahou příběhu je vyobrazen americký Pittsfield a nepojmenované s největší pravděpodobností japonské město, ve kterém vyrůstal protagonista Keidži Kirija. Vzpomínky Rity Vrataski na její rodné město nejspíše sahají tři roky do minulosti.¹⁸⁴ Pittsfield je vyobrazen jako klidný americký venkov, který z většiny tvoří travnaté pláně s občasnými malými domy. Nepůsobí futuristickým dojmem technicky vyvinuté společnosti. Pohled do bezejmenného města z dětství

¹⁸⁴ Keidži Kirija v 5. kapitole prozradí, že Vrataski by mělo v současné době být 22 let. V kapitole o Ritině minulosti, ale vychází najevo, že musela ukrást pas o 3 roky starší uprchlice, aby splnila minimální věkovou hranici pro vstup do americké armády, která činí 18 let. Lze soudit, že v době napadení a vyhlazení Pittsfieldu bylo Vrataski 15 let a nyní jí je ve skutečnosti 18 let. Kapitola z její minulosti by se tak odehrávala před třemi lety od hlavní dějové linie.

Keidžiho vyvolává stejný pocit. Lze tedy usuzovat, že časoprostor hlavní dějové linky Stačí jen zabíjet je zasazen spíše do blízké budoucnosti.

9.4 Název díla

Český název je prakticky doslovným překladem anglického All You Need Is Kill. Manga adaptace titul přebrala podle stejnojmenné novely Hirošiho Sakurazaky z roku 2004, na jejímž základě byla nakreslená. Sakurazaka zvolil již japonský název takřikajíc v angličtině, neboť k zápisu titulu díla použil katakanu, jednu ze tří japonských abeced, která se nejvíce využívá k zápisu cizích slov v japonské výslovnosti. Japonský název オール・ユー・ニード・イズ・キル se tak čte óru jú nído izu kiru a zcela nepochybně vychází z angličtiny.

Z dostupných zdrojů ať už v angličtině nebo japonštině nelze zcela zjistit, proč Sakurazaka své dílo pojmenoval zrovna All You Need Is Kill, neboť o tom nikdy veřejně nepromluvil. Můžeme pouze usuzovat, že název odkazuje na s každou smyčkou se zvyšující počet zabitých Mimiků a zlepšující se schopnosti protagonisty Keidžiho, které nevyhnutelně mění i jeho povahu a přístup k životu. Překřtění Keidžiho na Killer Cage v závěru díla by mohlo též svědčit o důležitosti zabíjení zmíněného v názvu.

Co se grafického hlediska týče, na samotné obálce japonského vydání mangy z ledna 2014 je název uveden v angličtině, přepis katakanou se nachází výrazně menším písmem a je situován u dolního okraje. Jediné české vydání Stačí jen zabíjet z roku 2016 je řešeno podobně, nejvýraznější jsou anglická slova All you need is kill uprostřed horního okraje obálky, pod nimi se teprve menším fontem nachází český překlad.

9.5 Identifikované kulturní aspekty

Základní synopse Stačí jen zabíjet staví japonskou kulturu do přímé konfrontace s kulturou Spojených států, kterou reprezentuje nejen postava Rity Vrataski, ale i ostatních vojáků na japonské základně. Keidži Kirija je ze všech postav, které se na základně vyskytují a které jsou v příběhu pojmenované, jediný s japonským jménem. Přesto jsou v manze přímé odkazy k japonské kultuře.

Otázka, kterou Rita Vrataski pokládá Keidžimu v „budoucnosti“ a na kterou ji nakonec odpoví, čímž jí dokáže, že je uvězněn v časové smyčce, se týká servírování zeleného čaje v japonských restauracích. Keidži se rozhodne využít časových smyček k pilování svých

schopností po rozhovoru s americkým seržantem Farellem, který vyzdvihne bojového ducha japonských samurajů. Američtí vojáci na japonské základně hrají japonské šachy šógi, v nichž Keidžiho zaujme figurka fuhjó, neboli pěšák. Keidži se baví nad neznalostí japonské kultury Rity Vrataski, když ji pozoruje poprvé ochutnat japonskou kyselou švestku umeboši. Japonsko je rovněž klíčové pro fungování jednotek UDF a záchranu osudu celé Země, protože jako jediné umí vyrobit bojovou techniku, s níž lze Mimikům čelit. Japonská odevzdanost osudu je citelná z konce mangy, v němž Keidži konstatuje „ta jediná, kterou jsem toužil ochránit už tu nebude“, aby vzápětí na následující stránce oznámil svůj záměr pokračovat v boji ve Spojených státech; uznává tak nežádoucí skutečnost, ale přijímá ji jako součást života, který musí jít dál. Podobný přístup pojmenovává Rita, když ve své minulosti unikne z časové smyčky, ale způsobí tak smrt svého velitele, do něhož byla zamilovaná. Vrataski se v tu chvíli takřka explicitně odkazuje k výše uvedenému japonskému konceptu šóganai: „bitva, ve které se neumírá neexistuje. A proto je lepší nechat vše na nelítostném božstvu zvaném osud.“ Fakt, že Keidži o uvíznutí v časových smyčkách nikoho neinformuje zase může svědčit o snaze zachování společenské harmonie na úkor sama sebe, tento koncept je dohnán do extrému Keidžiho sebevraždou.

I když není uveden konkrétní věk Keidžiho Kiriji, má velmi mladistvý vzhled. Ritě Vrataski, nejsilnějšímu vojákovi lidstva, je 19 let, kromě toho měří 157 centimetrů a váží 52 kilogramů. Jak Keidži tak Rita odpovídají manga tradici, podle níž jsou ústředními postavami zpravidla mladiství s výjimečnými schopnostmi. Nerealistický design a proporce Rity Vrataski kopírují vzor ostatních ženských protagonistek napříč mangou a anime.

10. Komparativní analýza Na hraně zítřka a Stačí jen zabíjet

Na narativní rovině zápletky byla identifikována existence čtyř společných bodů: 1) nepřátelské invaze Mimiků, 2) spojených ochranných jednotek lidstva UDF, 3) armádních bojových exoskeletů s klíčovou rolí pro porážení nepřítele, a 4) časových smyček, pro únik z nichž je zásadní postava Rity Vrataski. Pojetí všech čtyř výše uvedených aspektů se ale v americké adaptaci a japonské předloze výrazně odlišuje.

Ve snímku Na hraně zítřka nepřátelská invaze probíhá pouze v Evropě, Mimikové pocházejí z vesmíru, poprvé se vyskytly v Německu, kam dopadl asteroid, a nyní útočí na Francii. UDF spadají pod správu Spojených států, které rovněž vyvinuly bojové exoskelety, a tak jsou pro osud zbytku světa nepostradatelné. Lapení do časové smyčky je výsledkem smíchání Cageovy krve s krví Alfa mimika. Z časové smyčky se mu podaří uniknout zničením centra Mimiků v podobě Omegy, čímž Mimici zcela ztratí schopnost bojovat. Bez většího vysvětlení je v závěru příběhu z Williama Cage znovu major a všichni, kteří při operaci na zničení Omegy položili životy, jsou rovněž bez vysvětlení opět naživu.

Manga Stačí jen zabíjet hned na začátku uvádí celosvětový rozsah invaze, kvůli níž byly ustanoveny jednotky UDF, které podléhají globální správě. Mimikové nemají jasný původ ani cíl a na zemi se vyskytují už minimálně jedno desetiletí. Zemí, která jako jediná může vyvinout bojové exoskelety, je Japonsko, proto je taky klíčová jeho obrana. Keidži v časové smyčce končí proto, že v první bitvě zničil Mimika, který funguje jako vyhodnocovací server, samotná mimická armáda operuje jako počítačová síť. Z časové smyčky Keidži může uniknout pouze smrtí Rity Vrataski, z níž se kvůli opakovanému vystavení částicím, které alternují časoprostor, stal záložní server s uloženou informací o Keidžim. Osud jejich vztahu je tak dán prakticky od začátku a není možné uniknout jeho tragickému konci.

Zatímco William Cage je na začátku sebevědomý, arogantní a zbabělý, Keidži je nespolečenský, emocionálně se neprojevuje a z nadcházející bitvy má strach v tichosti. O první únik smrti se oba dva pokoušejí jinými způsoby; Cage přímo konfrontuje nadřízené a snaží se jim vysvětlit, že je operace odsouzena k neúspěchu, Keidži se nejdříve pokusí o útěk, aniž by o své situaci kohokoliv informoval, v další smyčce sáhne ke krajnímu řešení a spáchá sebevraždu, něco, k čemu Cage nikdy nepřistoupí. Pro Keidžiho je zásadní jeho vlastní přežití, nikdy není vyobrazena jeho snaha zachránit cizí

životy, William Cage se hned ve druhé smyčce pokusí zachránit Ritu Vrataski, dokonce se pro ni obětuje, a ještě předtím vojína, jehož potkal teprve minulý den.

Keidži kvůli neustále se opakujícímu dni propadá v netečnost k čemukoliv jinému kromě budování vlastních schopností, jak je evidentní například z jeho nechuti k jídlu. William Cage má snad jedinou podobně psychicky slabší chvíli, když se dozví o existenci centra Mimiků v Německu, hned s následující smyčkou z něj však drobná letargie opadá. Manga implikuje, že Keidži v podobném psychickém rozpoložení strávil alespoň 40 smyček.

Cage spolu s Vrataski zapojí do operace na zničení centra Mimiků celou vojenskou jednotku, Keidži a Vrataski v manze ne, bojují sami za sebe. V Na hraně zítřka se protagonista pokusí Vrataski zabránit, aby se obětovala, Keidži Kirija s Vrataski bojuje na život a na smrt, dokud ji sám neporazí. O jeho přetrvávajících citech k zemřelé Vrataski vypovídá fakt, že svou zbroj nabarvil její oblíbenou barvou. Cage se s Vrataski po úniku z časové smyčky pouze znovu setká, otázka jeho citů zůstává nezodpovězená.

Prostředí filmu a mangy je naprosto odlišné. Na hraně zítřka stanoví konkrétní datum příchodu Mimiků na zemi i rok, ve kterém se příběh odehrává. Rozsah invaze je výrazně menší než v původní japonské předloze, invaze zasahuje jen Evropu, největší pozornost je věnována Francii, konkrétně francouzskému pobřeží, na kterém se odehrává klíčová operace, která má vydobýt část francouzského území zpět po vítězné bitvě u Verdunu. Závěr snímku probíhá ve zničené Paříži. Původní japonská předloha konkrétní rok neurčuje. Příběh v přítomnosti se odehrává na japonském Bósó a ostrově Kotoiuši, kde se odehrává jedna z mnoha bitev na ubránění japonského území. V obou dvou zpracováních je ale více než geografický vzhled prostředí prominentní post-apokalyptická atmosféra v podobě zcela zničených měst, v Na hraně zítřka Paříže, ve Stačí jen zabíjet například Pittsfieldu.

Na první pohled odlišný americký název „Na hraně zítřka“ odkazuje spíše do budoucnosti, k vizi lepších zítřků, naději a snahy jich dosáhnout únikem z neustále se opakující přítomnosti. Stačí jen zabíjet oproti tomu více vyzdvihuje úlohu přítomnosti a toho, co je v ní třeba konat. Nepřímo odkazuje na nutnost pobít co nejvíce nepřátel k vylepšení svých schopností. Už jen pro použití slova „zabíjet“ a celkovou frází samu o sobě působí dojmem chladného emocionálního odtržení, v němž je zásadní pomocí zabíjení přežít, a které určuje dějovou linii příběhu i povahu Keidžiho Kiriji.

11. Zápisník smrti (2006-2007)

11.1 Zápletka

Geniální a znužený student střední školy v oblasti Kantó Light Jagami nalezne na školním dvoře černý sešit, podle nápisu na obalu Zápisník smrti, který sestává z řady pravidel, mezi nimiž je jako první uvedeno, že člověk, jehož jméno je do zápisníku zapsáno, zemře. Ostatní pravidla upozorňují na další okolnosti zápisu jména, které později hrají v příběhu zásadní roli, mimo jiné nutnost myslet na tvář dané osoby při zápisu jejího jména a možnost dopsat příčinu smrti v následujících 40 vteřinách od zapsání jména; okolnosti smrti lze specifikovat do 6 minut a 40 vteřin. Light pochybuje, ale zápisník si nechá a poprvé jej využije, když se stane svědkem pokusu o znásilnění. Zapiše jméno pachatele a jako příčinu smrti určí dopravní nehodu. Muž skutečně zahyne přímo před Lightovým očima následkem srážky s nákladním automobilem. Light pochopí, že má v rukou mocnou zbraň, kterou může ze světa odstranit nebezpečné zločince a znovu nastolit spravedlnost.

Bývalým majitelem zápisníku je šinigami (bůh smrti) Rjuk, který jej na zemi záměrně pohodil v naději, že zápisník najde někdo zajímavý a Rjuk bude moci sledovat, jak s ním naloží. Když Rjuk poprvé navštíví Lighta v lidském světě, má Light už popsány desítky stran jmény nejrůznějších zločinců. Rjuk podotkne, že ještě nikdo jiný za tak krátkou dobu nenapsal tolik jmen, načež Light Rjukovi oznámí záměr stát se bohem nového spravedlivého světa. Rjuk Lighta upozorní, že mu nebude v ničem pomáhat, pouze jej pozorovat, a až Light bude mít zemřít, bude to Rjuk, kdo jeho jméno zapíše.

Nevysvětlitelného množství narůstajícího počtu obětí japonských zločinců si začnou všimnout nejen běžní lidé, kteří neviditelnou ruku spravedlnosti pokřtí Kira (japonské čtení anglického slova killer), ale i Interpol v čele s anonymním detektivem L, který dosud vyřešil všechny případy, k nimž byl povolán. Pomocí lsti se L podaří z celého světa Kiru lokalizovat v japonské oblasti Kantó, rovněž vydedukuje, že se s největší pravděpodobností jedná o studenta střední školy. Začíná hlavní dějová linie Zápisníku smrti, souboj mozků mezi geniálním Lightem a jeho vidinou spravedlnosti a detektivem L.

Od doby, co je zahájeno vyšetřování Interpolu v Japonsku, Light opouští od svého původního záměru likvidovat zločince a zapisuje jména všech, kdo stojí v cestě realizace

jeho vidiny o novém spravedlivém světě. Light je v hledáčku L jako potenciální Kira. L se jej rozhodne konfrontovat při imatrikulaci, kdy Lightovi přímo řekne „Já jsem L,“ ovšem i proto, že Light nezná jeho pravé jméno, nemůže ho na místě zabít. Mezi Lightem a L vzniká vztah, v jehož jádru je Lightovým cílem zabít L a L Lighta otevřeně podezřívá, pro Lightovy jedinečné schopnosti mu ale nabídne podílet se na vyšetřování případu Kiry, což Light přijímá.

K Lightovi se přidává modelka Misa Amane, majitelka druhého zápisníku smrti, a především oči boha smrti, které jí umožňují vidět jméno jakéhokoliv člověka, na něhož pohlédne. Misa pomocí očí boha smrti zjistí, že Light je Kira,¹⁸⁵ do kterého je fanaticky zamilovaná, protože zastavil tlukot srdce muže, který zavraždil její rodiče. Nabídne, že bude dělat cokoli, co jí Light poručí. Light s Misou naváže intimní vztah a plánuje využít její oči boha smrti, aby zjistil pravé jméno L.

Light propracovaně využije komplikovaných pravidel zápisníků smrti, aby i on i Misa dočasně ztratili vzpomínky na vlastnictví zápisníků. Zápisník se místo toho na jistou dobu dostává do rukou Kjósuke Higučiho, morálně pokřiveného člena valné hromady prominentní společnosti Jocuba. Součástí Lightova plánu, kdy bez vzpomínek na svou minulost jako Kiry, pomáhá L ve vyšetřování Higučiho, je získat zápisník zpět do svých rukou, což se mu nakonec podaří. Jako první zapíše jméno Higučiho. Nakonec docílí i smrti L, s nímž chvíli před jeho úmrtím sdílí intimní moment, kdy mu L sdělí, že Light je jediný přítel, kterého kdy měl.

Interpol se rozhodne smrt L utajit, místo toho se jeho pozice zhošťuje nejkompetentnější člověk ve vyšetřovacím týmu, tedy Light. Light bez vědomí okolí figuruje i jako Kira i jako L a zdá se, že v naplnění jeho megalomanských představ o spravedlivé budoucnosti už nic nebrání. Lightovými protivníky v druhé části série, o čtyři roky později po konci první části, se ovšem stávají dva nástupci L, Near a Mello. Nearovi se nakonec při přímé konfrontaci podaří Lightovi dokázat, že je skutečně Kira, za přítomnosti zbytku vyšetřovacího týmu, který Light vede. Do té doby nevídaně zcela hysterický Light zničený svou porážkou, kterou odmítá uznat, před Nearem a jeho týmem utíká na smrt zraněný. Jeho jméno nakonec do zápisníku napíše šinigami Rjuk.

¹⁸⁵ Oči boha smrti umožňují vidět jméno a zbývající čas života. Pokud je někdo majitel zápisníku smrti, je vidět pouze jeho jméno.

11.2 Light Jagami (夜神月)

„Arogantní vrah, který se chtěl stát bohem,“ tak uvádí Lightův charakter jeho autor Cugumi Óba ve speciálním 13. svazku mangy,¹⁸⁶ který se věnuje čistě pozadí vzniku příběhu a jeho ústředním postavám, což poskytuje mimořádnou míru vhledu do Lightovy osobnosti, jak ji její autor zamýšlel, a jak tomu v případě fiktivních postav málokdy bývá.

Na začátku je Light nadaným a vysoce nadprůměrným 17letým středoškolákem. Podle Óby nenávidí zlo, ale sám se jím začne stávat poté, co se nechá pohltit schopnostmi zápisníku smrti a touhou být bohem nového světa. Moment, kdy Light prohlásí, že chce, aby svět věděl o jeho existenci, o tom, že někdo vykonává vyšší spravedlnost, považuje Óba za zlomový pro Lightovu povahu a následující budoucí směřování příběhu, které vyústí jeho smrtí. Navzdory (anebo právě kvůli) jeho intelektu na úrovni geniality a výjimečným schopnostem na úrovni elitního detektiva L, byla Lightova jediná slabina nezlomná víra v sebe sama, přesvědčení, že je nedotknutelný, kterého časem nabral a s každou další úspěšně provedenou a několik kroků napřed plánovanou intrikou posílil.

Lightův skutečný charakter Óba ilustruje na několika jeho replikách. Za tu nejdůležitější a Lightovu nejoblíbenější označuje: „Stanu se bohem nového světa“, která podle Óby svědčí o extrémním narcismu a kritickém nedostatku morálních hodnot. Dále Óba uvádí „Přesně podle plánu“, které Light pronese ve chvíli, kdy se mu navrátí vzpomínky o vlastnictví zápisníku smrti a vlastně tak sám poprvé zjistí, že se o ně záměrně připravil. Óba upozorňuje, že toto prohlášení mimo jiné slouží jako jasný důkaz, že se Light nikdy nenechal nikým manipulovat, naopak vždy své okolí, včetně sebe samého, manipuloval sám. Závěrem Óba uvádí „Jsou to samí beznadějní hlupáci“, které vypovídá o Lightově aroganci, s níž pohlíží spatra na ostatní členy společnosti.

Óba i Obata se shodují na důležitosti vygradování příběhu v podobě Lightova historického záchvatu. Autor i kreslíř spolupracovali především na jasném propadu mezi Lightovou chladnou, vyrovnanou povahou a dětinsky nepřičetné a emocionální reakci ve chvíli, kdy zjistí, že prohrál. Kreslíř Obata doplňuje, že nikde jinde v příběhu se v Lightově případě podobně slabá chvílka záměrně nevyskytuje.¹⁸⁷

¹⁸⁶ ÓBA, Cugumi. OBATA, Takeši. Zápisník smrti 13, 2015

¹⁸⁷ Z anime byla z tohoto důvodu vystřižena scéna odehrávající se na pohřbu detektiva L, kterého se Light jako nový vedoucí vyšetřovacího týmu účastní. Po odchodu zbytku týmu Light padne na kolena na náhrobní kámen a detektivovi se nepřičetně vysmívá, že zvítězil, beze stopy taktu, který by k smuteční ceremonii příslušel. Ještě předtím před ostatními mrtvému L slíbí, že Kiru za jakoukoliv cenu dopadne.

O Lightově vizuální podobě, která je z mangy v anime přejatá, ve 13. svazku mangy hovoří její autor Takeši Obata. Vycházel z konceptu, který mu předložil Cugumi Óba, který si Lighta představoval jako „vynikajícího, geniálního studenta, co je maličko vyšinutý“. Lightova vizuální podoba především po stránce mimiky se v průběhu vývoje příběhu měnila na chladnější a více kalkulující, ve fázi ztráty paměti se Obata musel vrátit ke grafickému ztvárnění Lighta před nalezením zápisníku smrti.

Lightovo netradiční křestní a japonsky neznějící jméno se zapisuje znakem pro měsíc s japonskou výslovností anglického Light, tedy raito. Jako ve většině anime a mang ani jeho příjmení není zvoleno náhodně; Jagami, psáno znaky 夜神, znamená večer, případně noc, a bůh.

11.3 Časoprostor

Manga Zápisník smrti, podle které stejné anime vzniklo, pochází z roku 2003, anime je o tři roky starší; začátek je zasazený na konec roku 2006, celý příběh pokrývá šest let až do Lightovy smrti v lednu 2013. Prakticky celou dobu se odehrává v Tokiu tehdejší doby, se dvěma mírnými odbočkami, první do prostředí sirotčince v Anglii, v němž vyrůstal L a v němž jsou vychováváni jeho následníci, druhá na neblíže specifikovanou americkou půdu v podobě vyschlé pláně, na níž se nachází podzemní komplex, do kterého Mello, druhý potenciální nástupce, unese Lightovu sestru.

V době tvorby anime (i mangy) byla část příběhu po časovém skoku o 5 let zasazena do budoucnosti přelomu roku 2012 a 2013 v případě anime a roků 2009 a 2010 v případě mangy. Tehdy ještě neznámá budoucnost je naznačena futuristickou technikou.

11.4 Název díla

Český název anime je přesným překladem původního názvu, který byl zvolen v angličtině už při tvorbě původní mangy. Název odkazuje k rozbušce celého děje a základnímu komponentu příběhu v rukou Lighta Jagamiho. Lightův zápisník je pojmenován též v angličtině, pravidla v něm jsou rovněž uvedena v angličtině. Druhý zápisník smrti, který se v sérii vyskytuje v rukou Misy Amane má rovněž na obálce uvedený název, nejedná se ale ani o angličtinu ani o žádnou z japonských abeced, jedná se zřejmě o fiktivní písmo, které používají bohové smrti – původní majitelé zápisníků.

Z grafického hlediska existují dvě podoby titulu v anglickém zápisu. Jeden z nich s prvním „e“ v názvu zrcadlově otočeným, a prvním „a“ oběma „t“ horizontálně

položeny na levou stranu. Druhá grafická podoba pochází ze vzhledu Lightova zápisníku smrti, jedná se o stejný název v angličtině se všemi písmeny rovně postavenými, tečkami v „d“ a „n“. Obě písmena „t“ se svou podobou velmi blíží křesťanskému kříži.

11.5 Identifikované kulturní aspekty

Bohové smrti šinigami se v japonském folklóru poprvé objevují v 17. století v období Edo, specificky jeho kulturně bohatém mezidobí Genroku, kdy byly jako fiktivní postavy součástí loutkových her pouličních herců.¹⁸⁸ Koncept se v dalších stoletích postupně etabloval i v jiných formách japonského lidového umění a se vznikem mangy (a později anime) začali být šinigami hojně využíváni řadou autorů mangy.

Už v původním folklórním umění feudálního Japonska šinigami nevěstili pro toho, před kým se zjevili, nic žádoucího, zpravidla naznačovali nevyhnutelnou tragickou smrt. Zbytek příběhu divadelních her se pak odehrával v duchu vědomí smrti, ale s odhodláním či odevzdaností v životě pokračovat, dokud to je možné.¹⁸⁹ Podobnou dějovou linii můžeme sledovat i v Zápisníku smrti, kde Light na přítomnost boha smrti po svém boku a své jisté úmrtí, o němž ho Rjuk hned na začátku informuje, zapomíná jen pro svou aroganci.

Jako vynikající student je Light v prostředí japonské střední a později i vysoké školy docenován. Plní své závazky vůči společnosti tím, že v roli studenta studuje, ještě s vysoce nadprůměrnými výsledky. Když je na svoji inteligenci pozitivně upozorněn, komplimenty skromně odmítá, ačkoliv je vnitřně přesvědčen o své výjimečnosti a domnívá se, že ostatní lidé se ho nemohou dotknout. Později je Lightova přetvářka bezesporu dána snahou utajit svou pravou identitu jako Kiry, ale i tak v jeho chování můžeme pozorovat prvky japonského konceptu honne a tatemaie, kdy zkrátka není na místě svou osobnost a úspěchy vyzdvihovat.

Fungování vyšetřovacího týmu pro dopadení Kiry, který se hned na začátku série přesune do japonského Kantó, kde až do konce série zůstává a sestává jen z japonských vyšetřovatelů, poskytuje vzhled do chodu japonského pracovního prostředí s nepsanými zdvořilostními konvencemi, například ve formě užívání skromné a uctivé japonštiny v závislosti na tom, v jakém věku a na jaké pozici se nachází mluvčí a adresát konverzace.

¹⁸⁸ WU, Mingren. Shinigami: The Grim Reaper and God of Death in Japanese Folklore. Ancient-origins.net [online] 14. 3. 2019 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/shinigami-grim-reaper-japanese-folklore-006072>

¹⁸⁹ Tamtéž

L, který pochází z Británie, si tyto konvence neuvědomuje a hned při prvním setkání Lighta oslovuje křestním jménem, což je v normálním případě v japonském prostředí nemyslitelné.

Závěr v podobě Lightovy smrti připomíná pomíjivost nabytého. Dále scéna před smrtí detektiva L mezi ním a Lightem poukazuje na probourání hranic hedataru-nadžimu, kdy si jsou oba dva geniální vyšetřovatelů fyzicky blízcí a z jejich vztahu se stává nadžimu. Light i L jsou na sobě zároveň závislí v duchu konceptu amae.

Nutno podotknout, že pravá povaha Lighta Jagamiho je v řadě aspektů antitezí k dříve představeným japonským kulturním hodnotám. Light se považuje za nadřazeného ostatním, upřednostňuje svoje zájmy a ambice před zachováním harmonie ve společnosti, kterou svými činy přímo rozvrací. I přesto ale nedokáže uniknout svému osudu v podobě rozsudku od boha smrti, který zpečetil ve chvíli, kdy se rozhodl zápisník k naplnění svých ambicí využít.

12. Death note (2017)

12.1 Zápletka

Průměrný středoškolský student v americkém Seattlu Light Turner nalezne na školním dvoře černý sešit pojmenovaný Death Note, podle jehož prvního pravidla má člověk, jehož jméno je do sešitu zapsáno, zemřít. Light o schopnostech sešitu pochybuje, domnívá se, že se jedná o vtip, ale sešit si nechá.

Kvůli odhalení, že za úplatu poskytoval vyplněné domácí úkoly svým spolužákům, a bitce, do které se zaplete, když brání roztleskávačku Miu Stutton, je nucen zůstat po škole. V tu chvíli jej navštíví bůh smrti Rjuk, který mu vysvětlí, k čemu zápisník smrti slouží a vybídne Lighta, aby jeho schopnosti vyzkoušel. Lightovou první obětí se stává starší spolužák, který zrovna před budovou školy šikanoval mladší studentku. Light jako příčinu jeho smrti uvede dekapitaci, vzápětí mladý muž skutečně přijde o hlavu kvůli žebříku, který na něj spadne z kolem projíždějící dodávky. Light zděšený pochopí, že má v ruce mocnou zbraň, která by mu mohla pomoci svět zbavit zločinců. Hned večer se jeho druhou obětí stává muž, jehož vinou zemřela Lightova matka, když mu v restauraci číšník omylem protne krk porcovacím nožem.

Následující den Lighta ve školní tělocvičně osloví roztleskávačka Mia. Vyjádří radost z toho, že chlapec, který ostatní šikanoval, včera zemřel. Light se s Miou rozhodne sdílet svoje tajemství a poví jí o existenci zápisníku smrti, rovněž demonstruje, jak funguje zavražděním dalšího zločince, který je zrovna předmětem probíhajícího zpravodajství v televizi. Mia je zápisníkem smrti nadšená a okamžitě se k Lightovi přidá s cílem zbavit svět zla. Umírajících zločinců si začnou všimnout běžní lidé i média a Mia s Lightem pro neviditelnou ruku spravedlnosti vymyslí titul Kira. Záměrně zvolí japonskou výslovnost anglického killer, aby policii, která vraždy vyšetřuje, přivedli na scestí.

Do příběhu vstupuje elitní detektiv L. L vydedukuje, že se Kira nachází v Seattlu a do pátrání zapojí FBI, což oznámí veřejně v televizi. Mia okamžitě Lightovi navrhuje všechny agenty, co by Kiru potenciálně mohli odhalit, zabít zapsáním jejich jmen, Light ale s jejím návrhem nesouhlasí. Skupina agentů následující den spáchá masovou sebevraždu. Tentýž večer L Lighta konfrontuje v odlehlé restauraci, kde mu prozradí svou identitu a zároveň uvede, že je přesvědčený, že Light je Kira, což Light nepopírá a naopak domněnku L implicitně potvrdí.

V druhé polovině snímku Light a Mia považují za zásadní zjistit pravé jméno L, aby se mohli zbavit svého největšího protivníka. Light proto do zápisníku napíše jméno asistenta L, Watariho, který Lighta podle jednoho z pravidel zápisníku musí následujících osmačtyřicet hodin poslouchat na slovo.¹⁹⁰ Light Watarimu poručí, aby se vydal do Anglie, kde se nachází sirotčinec, v němž L vyrůstal a kde by se měla nacházet složka s jeho pravým jménem. L ale vydedukuje, že Light Watariho ovládá, zhroutí se a vprostřed noci vpadne v rozhořčení do Lightova domu, odkud je nakonec odveden policií. Těsně předtím, než Watari stačí Lightovi po telefonu prozradit pravé jméno L, je v Anglii zastřelen.

Noc poté v průběhu školního večírku se Light dozví, že Mia zavraždila FBI agenty, kteří měli v Seattlu Kiru vyšetřovat, a využívala zápisník smrti za Lightovými zády, jako poslední do něj zapsala Lightovo jméno, ale je ochotna jeho život ušetřit, pokud jí Light zápisník oficiálně předá.¹⁹¹ Závěrečná konfrontace mezi Lightem a Miou probíhá na ruském kole a po jeho zborcení končí smrtí Miy i zdánlivou smrtí Lighta.

Light se probírá v nemocnici, kde prozrazuje svůj plán. Jméno Miy zapsal do zápisníku smrti sám a příčinu její smrti podmínil faktem, že se ho pokusí o zápisník smrti připravit.¹⁹² Light současně do zápisníku smrti zapsal jméno doktora podezřelého ze sexuálního obtěžování dětí, kterému na stránkách sešitu poručil zápisník i sebe po pádu z ruského kola zachránit a dopravit do nemocnice. Dalšímu zločinci, jehož jméno zapsal, uložil Light povinnost pravidelně psát jména zločinců, aby byl Kira stále přítomen i po dobu, co se Light nachází v nemocnici.

L vpadne do domu Miy, kde nalezne stránku ze zápisníku se seznamem jmen mrtvých FBI agentů. Pochopí, jakou moc stránka z notesu má a zvažuje zapsat Lightovo jméno. Příběh končí předtím, než dojde k odhalení, zda tak učinil.

12.2 Light Turner

Light Turner se jeví jako snadno manipulovatelný a psychicky nepříliš odolný průměrný student střední školy. Většina jeho užití zápisníku smrti se řídí touhou zaujmout jeho spolužačku a romantickou partnerku Miu, kterou se nechává manipulovat až do doby, kdy Mia navrhne zavraždit agenty FBI, tedy první možné oběti, které nespáchali trestnou

¹⁹⁰ Toto pravidlo v japonském originále neexistuje.

¹⁹¹ Na začátku snímek uvádí, že na oficiální předání zápisníku smrti je třeba 7 dní.

¹⁹² Toto pravidlo v japonské originále neexistuje.

činnost. Vedle Miy by Lightovým hlavním motivem mohla být příležitost stát se pro civilní obyvatelstvo spravedlivým bohem, takovou myšlenku naznačí v momentě, kdy začne s Miou spolupracovat.¹⁹³

Ačkoliv je z Lightovy první konfrontace spolužáka, který obtěžuje Miu, a následné první oběti, která chvíli před svou smrtí šikanuje mladší studentku školy, možné dedukovat Lightův zápal ze světa odstranit nespravedlnost, na začátku snímku můžeme vidět, jak za peníze poskytuje vypracovaný papír z matematiky jednomu ze svých spolužáků, což je akce v přímém rozporu s konceptem spravedlnosti nebo férovosti. Důvodem jeho nenávisti ke zločincům je s největší pravděpodobností smrt jeho matky, kterou autem srazil vlivný muž, jenž spravedlnosti unikl, než se stal Lightovou druhou obětí.

Light se nechává ovládat emocemi, které se při jakékoliv konfrontaci nesnaží krýt. Jako důkaz může posloužit nejen využívání zápisníku kvůli Mie, ale i jeho neexistující pokus obhájit se před L, když mu při jejich prvním setkání sdělí, že se domnívá, že Light je Kira. Light je natolik zaskočen, že ztratí schopnost se obhájit a nakonec raději před rozhovorem s L uteče.

Sám režisér snímku Adam Wingard o ústřední dvojici Mia-Light prohlásil, že se ze všeho nejvíce snažil o autentické zachycení teenagerů v Seattlu a na této představě s povahou i vizuální stránkou Lighta Turnera nakládal.¹⁹⁴

12.3 Časoprostor

Americká adaptace japonského Zápisníku smrti se z největší části odehrává v Seattlu v americkém Washingtonu. Časově je zasazena do doby, v níž byla natočena a uvedena, tedy mezi lety 2016 až 2017. Sleduje události v poměrně krátkém časovém horizontu maximálně měsíc poté, co Light Turner zápisník smrti poprvé nalezne. V sestřihu televizního zpravodajství odhalí, že Light zločince zabíjí po celém světě. V tomto ohledu je vyzdvížena role mimořádně brutální masové vraždy v tokijském sex-klubu. Kromě krátké sekvence v Tokiu je jedinou významnější odbočkou ze Seattlu Watariho cesta do opuštěného anglického viktoriánského sirotčince.

Co se konkrétních lokací týče, důležitou roli ve snímku hraje zimní ples na střední škole, kde Mia Lightovi prozradí, že zápisník smrti využívala bez jeho vědomí, a ruské kolo na

¹⁹³ Lightova replika doslova zní: „Lidé chtějí boha, tak jim ho dejme.“

¹⁹⁴ Beyond The Trailer. Death Note Interview - Margaret Qualley is Mia. In: YouTube [online] 23.8.2017 [cit. 10. 6. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=oyrXH4YZo-I&t=78s>

pouti u vodního mola. Tam ve dne probíhá první romantická schůzka Lighta a Miy a později v noci jejich závěrečná konfrontace.

12.4 Název díla

Death note přebírá název z původní japonské předlohy, tudíž také implicitně staví do popředí příběhu roli zápisníku smrti. Použití totožného titulu zároveň snímek explicitně propojuje s původní japonskou předlohou. Po grafické stránce Deah Note z dílny Netflixu pracuje s druhou verzí logu Death Note, tedy grafickou podobou nápisu na zápisníku smrti Lighta Jagamiho v původní manze a anime.

12.5 Identifikované kulturní aspekty

Na začátek uvedme, že více než americké kulturní hodnoty vycházející z reálného života jsou ve zpracování Zápisníku smrti od Netflixu zjevné americká filmová klišé, dohledatelná téměř ve všech snímcích odehrávajících se v prostřední střeňi školy. Než se zaměříme na ně, zmiňme alespoň krátce kulturní prvky, které nutně nenásledují linii snímku v ústřední roli se středoškoláky.

Neobjektivnějším prvkem americké kultury po celou dobu snímku je soundtrack. Ten se z naprosté většiny skládá z remaků již existujících amerických skladeb minulého století. O něco méně objektivní je evidentní familiárnost až drzost v pracovním prostředí Lightova otce, který působí na oddělení městské policie, například fakt, že se s kolegy ani nadřízenými nezdraví. Rovněž mu jeho podřízení v kanceláři zanechají vulgární vzkaz, k čemuž by v japonském pracovním prostředí kvůli konvencím a jasné autoritě nadřízeného nejspíše nikdy nedošlo. Postava Lightova otce naplňuje většinu amerických kulturních hodnot, ale ještě více odpovídá archetypu cholerickeho amerického, ale v jádru čestného vyšetřovatele, který jedná na vlastní pěst navzdory tomu, že s ním a jeho metodami kolegové ani nadřízení nesouhlasí.¹⁹⁵

Ve všech postavách je reprezentována americká otevřenost a snaha dostat se k jádru problému co nejrychleji. Nejcitelnější je tento prvek ve chvíli, kdy se Light a detektiv L poprvé setkají v restauraci. L okamžitě Lightovi oznámí, že zná jeho pravou identitu, Light jeho domněnku nepopírá a celá interakce velice rychle „nabobtná“ do emocionální slovní přestřelky. L se podobně projeví ve chvíli, kdy zjistí, že zmizel jeho asistent Watari,

¹⁹⁵ Jako další z moha příkladů může posloužit postava Jima Hoppera ze seriálu Netflixu Stranger things, Jim Gordon ze série Gotham, Rick Grimes ze série Živí mrtí nebo inspektor Harry Calahan z filmového snímku Drsný Harry.

nechá se zcela ovládnout svými emocemi a Lightovi hlasitě vyhrožuje, což stejně asertivně zaráží již zmiňovaný Lightův otec.

K výše vzpomínanému pohledu režiséra snímku Wingarda můžeme uvést slova představitele Lighta Turnera Nata Wolffa, který se domnívá že ve filmových zpracováních amerických středních škol není neobvyklé, aby se z zprvu přehlíženého a z kolektivu vyčleňovaného studenta stal někdo, kdo se dostane k moci, kterou následně zneužívá.¹⁹⁶ Nejen povaha Lighta Turnera, ale do značné míry i povaha jeho partnerky Miy Sutton vychází z kulturního prostředí, v němž se pohybují. V hierarchii seattleské střední školy se Light nachází na samém konci takřkajíc společenského žebříčku, kvůli svému postavení je tichý, v sociálních kontaktech nepřítis zběhlý a postrádá sebevědomí. Oproti tomu Mia jako populární roztleskávačka je vysoce sebevědomá. Podobné povahové archetypy lze sledovat napříč celou řadou filmů Spojených států z prostředí středních škol. Školní ples jako ústřední moment zápletky ke konci filmu rovněž vzorci odpovídá.¹⁹⁷

¹⁹⁶ Movieweb. DEATH NOTE: Nat Wolff Interview. In: YouTube [online] 23.8.2017 [cit. 10. 6. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=n1RXyZWj8mE>

¹⁹⁷ Například Protivný sprostý holky (2004), Carrie (1976), Muzikál ze střední (2006), Já, Simon (2018).

13. Komparativní analýza – Zápiskník smrti a Death Note

Na nejobjektivnější rovině obě dvě adaptace sdílí název. Po příběhové stránce spolu původní japonská předloha a její americká verze studiem Netflix sdílí existenci: 1) zápisníku smrti, 2) čtyř hlavních postav v podobě Lighta, L, Misy (Miy) a boha smrti Rjuka, a 3) původní ušlechtilý záměr zbavit svět zločinců a nastolit spravedlnost. Tam se ale podobnosti rozcházejí. Druhá polovina snímku příběhově s anime nemá prakticky nic společného, s výjimkou představení postavy Watariho, který jako pobočník L figuruje i v anime, a sirotčince, v němž L vyrůstal.

Americký Death Note se snaží využívat klíčových příběhových prvků z původního anime, například vraždou v přímém přenosu, v případě Zápiskníku smrti ale takovou vraždu provedl Light, když se domníval, že muž na televizní obrazovce je L, aby vzápětí zjistil, že se nechal L oklamat a prozradil svoji momentální polohu v japonském Kantó, v Death Note Light využije přímého přenosu, aby zavraždil muže proto, že se snaží udělat dojem na Miu. Povaha vztahu mezi Lightem a jeho přítelkyní je rovněž naprosto odlišná. Zatímco Light Jagami k Misse Amane žádné city nechová a využívá ji pouze k naplnění svého plánu, Light Turner se Miu nechá zcela ovládat a nakonec je to on, kdo vystoupí proti záměru zavraždit agenty FBI, ač v původním anime byla právě jejich systematická likvidace potvrzením Lightova přesvědčení, že kdokoliv, kdo stojí v cestě vzniku nového světa a jeho nového boha, si zaslouží zemřít.

Touha Lighta Jagamiho zbavit svět zla nemá v anime jiné vysvětlení než Lightovu aroganci a přesvědčení, že jako ostatním nadřazený má právo vynášet rozsudky nad osudy lidí. Light Jagami rovněž takřka výhradně využíval pravidla zápisníku smrti, podle kterého po neuvedení příčiny smrti u zapsaného jména zemře daný člověk na infarkt, čímž osudy svých obětí přímo kontroluje, což se mu později stane osudné, oproti tomu první oběť Lighta Turnera přichází v brutálním výjevu o hlavu, druhá ještě v brutálnějším končí s nožem v hrdle. Činy Lighta Turnera vychází z traumatu z minulosti, které má ze smrti matky. Jagami se k sobě, lépe k existenci Kiry jako vyšší spravedlnosti, snaží cíleně připoutat pozornost, bohem se chce stát z přesvědčení o vlastní nadřazenosti. Light Turner myšlenku být bohem nového světa podrobí jednak Miu, jednak tomu, co si dle jeho úsudku přejí lidé, kteří začínají Kiru uctívat.

Nelze opominout alternaci pravidel zápisníku. Zápiskník Lighta Jagamiho má známých více než 60 pravidel, kterých Light Jagami v průběhu anime strategicky využívá

například, aby si způsobil ztrátu vzpomínek. Americký zápisník smrti sdílí s tím japonským prvním základní pravidlo, řadu pravidel přidává, celkový počet pravidel je minimálně 90, většina v přímém rozporu s původními pravidly zápisníku smrti, jak je vymyslel Cugumi Óba, například podmíněná smrt Miy. Některá jsou navíc v průběhu samotného snímku porušovaná, k čemuž u anime Zápisník smrti nedochází.¹⁹⁸

Nejzásadnější kulturní alternací je přístup ke konceptu šinigami jako nezúčastněného pozorovatele, který nakonec nad Lightem vynese rozsudek smrti. Rjuk v americkém Death Note musí Lighta Turnera přímo vyzvat, aby zápisník smrti vyzkoušel, a dekapitaci jako zvolený způsob smrti pozitivně zhodnotí. V polovině amerického snímku se navíc dozvídáme, že Rjuk doporučil Lightovi, aby se vlastnictví zápisníku vzdal, protože ubližuje jemu i jeho přítelkyni. Rjuk v anime Zápisník smrti za celých 37 epizod podobnou náklonost či zájem o Lightovo a Misino dobro nenaznačí. V závěru příběhu navíc vítězí Lightova lidská individualita nad konceptem neměnného tragického osudu v původní japonské předloze.

¹⁹⁸ Vedle porušovaných pravidel se ve snímku Death Note objevují i pravidla vágní nebo nelogická. Podle jednoho z nich, které hraje v závěrečném plánu Lighta Turnera zásadní roli, pokud majitel zápisníku spálí papír, na které něčí jméno zapsal, daný člověk přežije, je to možné však provést jen jednou. Vyvstává otázka, jak by bylo takové pravidlo řešeno v případě, že by se majitel zápisníku rozhodl spálit stránku s více jmény.

14. Komparativní analýza amerických zpracování

Poté, co jsme si na základě teoretických a metodologických východisek představili prostřednictvím narativní, sémiotické a komparativní analýzy odchylky a naopak zachované aspekty původních japonských předloh v jejich amerických zpracováních, zbývá porovnat obě dvě americká zpracování a odhalit odlišné nebo společné prvky přístupů k japonské kultuře v nich.

Na začátku oddílu kapitola rovněž okrajově pojedná o produkci *Death Note* i *Na hraně zítřka*, včetně divácké odezvy na oba snímky, kterou využívá k určení úspěšnosti či neúspěšnosti daného zpracování.

14.1 Produkce *Na hraně zítřka*

Podle MAL je manga stačí jen zabít akční sci-fi s nejvýraznějšími příběhovými prvky ve vojenském prostředí a cestování časem. Americká filmová adaptace *Na hraně zítřka* je na největší filmové databázi IMDb zařazena pod stejnými štítky, mezi nimiž přibývá žánrové označení dobrodružné, Československá filmová databáze žánrové označení z IMDb zcela přebírá. Záměr režiséra Douga Limana byl utvořit zábavný akční film s motivem časových smyček, jehož zachování si ve snímku obájil i navzdory názoru studia Warner Bros, které snímek produkovalo.¹⁹⁹ Liman rovněž opakovaně vyzdvihuje roli postav, které se ve filmu objevují. Jeho cílem bylo utvořit příběh, který se posouvá vpřed především díky charakterovému vývoji hlavních postav.²⁰⁰

Na scénáři pracovali tři hollywoodští scénáristé, Christopher McQuarrie, Jez Butterworth a John-Henry Butterworth. Producentův tým sestával z producentů Jasona Hoffse, Gregoryho Jacobse, Toma Lasallyho, Jeffreyho Silvera a Erwina Stoffa. Rozpočet celovečerního takřka dvouhodinového snímku činil 175 milionu dolarů. Do hlavní role majora Cage Liman obsadil Toma Cruise, v roli Rity Vrataski se představila britská herečka Emily Blunt.

Studio Warner Bros v roce 2010 zaplatilo minimálně jeden milion dolarů za scénář, který *Stačí jen zabít* adaptoval a jehož autorem byl začínající americký scénárista Dante

¹⁹⁹ AL-GHAMDI, Abdullah. Warner Bros. Asked Edge of Tomorrow Director To Remove Time Travel. [online] 15.1.2021 [cit. 18. 6. 2022]. Dostupné z: <https://screenrant.com/edge-tomorrow-time-travel-doug-liman-warner-bros-disagreement/>

²⁰⁰ Tamtéž

Harper.²⁰¹ Ve stejném roce se k projektu připojil jeho režisér Doug Liman, kterého nejvíce zaujal aspekt časových smyček a rozhodl se projektu chopit. Představitel Williama Cage Tom Cruise se stal oficiální součástí projektu o rok později.²⁰²

Na rozdíl od Death Note (viz níže) se snímek Na hraně zítřka nestal součástí kontroverze ohledně obsazování herců bílé pleti do role postav, které jsou v původní předloze asijské. Jedinou explicitně asijskou postavou Stačí jen zabít je začínající vojín Keidži Kirija, kterého nahradil více než 50letý Tom Cruise, který v době oznámení produkce a uvedení filmu zastával pozici nejúspěšnějšího hollywoodského herce v Japonsku.²⁰³

Autor původní novely, z níž byla zadaptována manga a následně hollywoodský film, Hiroši Sakurazaka navštívil filmový štáb při natáčení v londýnských studiích, rovněž byl přítomen při uvedení snímku na americkém Comic-conu.²⁰⁴ Adaptaci Douga Limana schválil a opakovaně se o ní vyjádřil jako o „zábavné“ (entertaining).²⁰⁵

V Japonsku bylo Na hraně zítřka uvedeno pod názvem Sakurazakovy předlohy. Snímek tam vydělal celkem 15 milionů dolarů.²⁰⁶ Pro srovnání uveďme, že 10. finančně nejúspěšnější film roku 2014 Interstellar, stejného žánrového zaměření jako Na hraně zítřka, v Japonsku utržil 10 milionů dolarů.²⁰⁷

14.2 Produkce Death Note

Tvůrce Zápisníku smrti Cugumi Óba své dílo označuje jako thriller, největší světová databáze anime a mangy MyAnimeList (MAL) Zápisník smrti zařazuje pod thriller s prvky nadpřirozena, jako základní téma identifikuje psychologický aspekt anime. Globální filmová databáze IMDb jej zařazuje pod kriminální drama, největší

²⁰¹ FLEMING, Mike. Warners Makes 7-Figure Spec Deal For Japanese Novel 'All You Need Is Kill'. Deadline.com [online] 5.4.2010 [cit. 6.5.2022]. Dostupné z: <https://deadline.com/2010/04/warners-makes-7-figure-spec-deal-for-japanese-novel-all-you-need-is-kill-30679/>

²⁰² LEE, Chris. 'Edge of Tomorrow' Director Doug Liman Doesn't Like Playing by the Rules. TheLedger.com [online] 4.6.2014 [cit. 6.5.2022]. Dostupné z: <https://eu.theledger.com/story/news/2014/06/04/edge-of-tomorrow-director-doug-liman-doesnt-like-playing-by-the-rules/26963774007/>

²⁰³ Japan Box Office Watch. Box Office Spotlight [TOM CRUISE] jpboxofficewatch.tumblr.com [online] 2012 [cit. 7.5.2022]. Dostupné z: <https://jpboxofficewatch.tumblr.com/post/17222195343/box-office-spotlight-tom-cruise>

²⁰⁴ Animeanime.jp Eiga óru jú nído izu kiru Hariuddo taisaku no gensaku-ša to natta Sakurazaka Hiroši-san ga kataru. Animeanime.jp [online] 16.7.2014 [cit. 7.5.2022]. Dostupné z: <https://animeanime.jp/article/2014/07/16/19463.html>

²⁰⁵ Tamtéž

²⁰⁶ IMDbPro. Box Office Edge of Tomorrow. ©2022 [cit. 20.7.2022]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr2177323525/>

²⁰⁷ IMDbPro. Box Office Interstellar. ©2022 [cit. 20.7.2022]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0816692/?ref=bo_se_r_1

československá filmová databáze žánrové zařazení doplňuje o kolonky mysteriózní a psychologický. Režisér americké adaptace Adam Wingard ke svému zpracování Death Notu pro Netflix odkazuje jako k zábavnému akčnímu filmu, který se nebere tolik vážně.²⁰⁸ Ačkoliv by Wingardova slova mohla vyvolávat dojem, že se původní japonský Zápisník smrti snažil zpracovat jako hořkou teenagerovskou komedii, filmové databáze s jeho pojetím nesouhlasí. Podle IMDb je Wingardův Death Note kriminální fantasy drama s hororovými prvky, CSFD kolonky kriminální i drama odstraňuje, místo toho Death Note definuje jako mysteriózní, thriller a fantasy. Sám Wingard přiznává, že Light Turner nemá s Lightem Jagamim z hlediska charakteru společného téměř nic a k adaptaci záměrně přistupoval s myšlenkou, že by americká verze měla být „úplně jiná“ než původní japonská.²⁰⁹

Wingard svého zpracování zpětně nelituje, ale chápe rozhořčenou diváckou odezvu. Vysvětluje si ji především tím, že svému zpracování nechal původní název, což u potenciálních diváků vyvolalo dojem, že se bude Death Note od Netflixu striktně držet původní dějové linky a charakteru postav, ač to nebyl režisérův záměr.²¹⁰ Podle producenta Roye Lee měl být Death Note prvním americkým zpracováním japonské mangy, které je zasazeno do realistického prostředí, ale jsou v něm znatelné prvky fantastiky.²¹¹

Americká adaptace jednoho z nejpobulárnějších anime byla původně produkována pod záštitou hollywoodského studia Warner Bros (WB) a její celkový rozpočet byl odhadnut mezi 40 až 50 miliony dolary.²¹² Studio Warner Bros získalo ke zpracování japonské předlohy práva v roce 2009,²¹³ v dubnu 2015 poprvé oznámilo zahájení projektu v rukou

²⁰⁸ Anthony. Adam Wingard talks Death Note. In: YouTube. [online] 17.5.2021 [cit. 24.4.2022].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RlwZo9LMYG8>

²⁰⁹ Movieweb. DEATH NOTE: Director Adam Wingard Interview. In: YouTube. [online] 23.8.2017 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Yq-xXCgrMnY>

²¹⁰ Anthony. Adam Wingard talks Death Note. In: YouTube. [online] 17.5.2021 [cit. 24.4.2022].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RlwZo9LMYG8>

²¹¹ GOLDBERG, Matt. Exclusive: 'Death Note' Movie Rating and Tone Revealed. Collider.com [online] 22.2.2016 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://collider.com/death-note-movie-rating-tone/>

²¹² GENERAL, Ryan. A Live-Action 'Death Note' Movie is Coming to Netflix. Nextshark.com [online] 13.2.2017 [cit. 24. 4. 2022]. Dostupné z: <https://nextshark.com/netflix-live-action-death-note-2018/>

²¹³ LOO, Egan. Warner Brothers Acquire Live-Action Death Note Rights (Update 2).

Animenewsnetwork.com [online] 1.5.2009 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-05-01/warner-brothers-acquires-live-action-death-note-rights>

hororového režiséra Adama Wingarda.²¹⁴ O rok později se ale začaly objevovat zprávy, že Warner Bros Zápisků smrti zpracovat nehodlají, Adam Wingard od WB dostal dva dny na to, aby svůj projekt nabídl jiným studiím.²¹⁵ Projektu se nakonec chopil Netflix, v jehož produkci Death Note o rok později v srpnu vyšel.

Tým kromě režiséra Wingarda sestával ze tří amerických scénáristů: Charley Parlapanidese, Vlase Parlapanidese a Jeremy Slatera, a pěti producentů: Jasona Hoffse, Roye Lee, Dana Lina, Masi Oky a Teda Sarandose. Kamery se chopil David Tattersall, známý ze snímků jako Zelená míle. Původem japonský producent Masi Oka uvedl, že autoři Zápisků smrti Cugumi Óba a Takeši Obata americký snímek viděli a odsouhlasili ještě před jeho prvním veřejným promítáním na americkém Comic-conu. Podle slov Oky byli i Óba i Obata na film z americké produkce hrdí.²¹⁶

Co je snímku Death Note od Netflixu vyčítáno zřejmě nejvíce, je již avizovaný whitewashing. Pojmu, který původně v angličtině odkazoval k bělení vápna a v přeneseném slova smyslu se jednalo o praktiku zastírání prohřešků, se nejen při zpracování původních asijských předloh používá jako názvu praktiky obsazování bílých herců do rolí postav, které jsou původně jiné etnicity. V roce 2015, kdy byl stále film v rukou Warner Bros, veřejně vystoupil asijsko-americký herec Edward Zo, který tvrdil, že ho produkční tým Death Note odmítl s tím, že nehledá asijského Lighta.²¹⁷

Po uvedení prvního traileru snímku, necelý měsíc před jeho uvedením na platformu Netflix, vznikla internetová petice, která navrhovala Death Note z dílny Netflixu bojkotovat právě kvůli whitewashingu, ani o pět let později ale nesesbírала zamýšlený počet podpisů, konkrétně 17 tisíc.²¹⁸ Wingard s odkazem na kritické komentáře, které mu

²¹⁴ DICKSON, Evan. YOU'RE NEXT and THE GUEST Director Adam Wingard to Helm DEATH NOTE. Collider.com [online] 27.4.2015 [cit. 24.4.2022] Dostupné z: <https://collider.com/death-note-remake-adam-wingard/>

²¹⁵ SCHWERDTFEGGER, Conner. How Netflix Saved The Death Note Movie, According To The Director. Cinemablend.com [online] 19.8.2017 [cit. 24.4.2022] Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/news/1693980/how-netflix-saved-the-death-note-movie-according-to-the-director>

²¹⁶ TRAVERS, Ben. 'Death Note': Controversial Netflix Adaptation Gets Mixed Reaction at Comic-Con. IndieWire.com [online] 21.7.2017 [cit. 24.4.2022] Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2017/07/death-note-netflix-movie-reaction-comic-con-1201858232/>

²¹⁷ DeathNoteNews.com

Edward Zo: US Death Note Movie 'no Asian Actors Considered for Light Yagami Role'.

DeathNoteNews.com [online] 12.10.2015 [cit. 24.4.2022] Dostupné z:

<http://www.deathnotenews.com/news/edward-zo-us-death-note-movie-no-asian-actors-considered-for-light-yagami-role>

²¹⁸ ROSE, Sarah. Boycott Netflix's Death Note for Whitewashing! ThePetitionSite.com [online] 2017 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.thepetitionsite.com/en-gb/907/194/188/netflix-dont-whitewash-the-us-adaptation-of-death-note/>

vyčítaly neobsazení asijských herců do hlavních rolí, reagoval vyjádřením, že americký *Death Note* je nová verze příběhu zasazená do prostředí Seattlu a cílem zpracování nebyl cílený výmaz asijských aspektů.²¹⁹

S whitewashingem úzce souvisí bod kritiky, který se v diváckých recenzích objevuje pravděpodobně nejvíce, a to je alternace hlavní postavy z arogantního génia na průměrně inteligentního středoškoláka. Základní povahová premisa Lighta Turnera vychází z amerického prostředí, v němž se původní příběh neodehrává, stejně jako postava Lighta Jagamiho do značné míry vychází z japonského kulturního prostředí.

14.3 Porovnání Na hraně zítřka a Death Note

Na základě dosavadní analýzy lze konstatovat, že *Na hraně zítřka* i *Death Note* využívají cíleného výmazu japonských prvků, které do původních předloh vložili jejich autoři. Obě dvě americká zpracování výrazně alternují jak dějovou linii, tak hlavní postavy. Podívejme se ale nejdříve na rozdílné rozsahy původních japonských předloh a realističnost jejich zpracování v ucelený film.

Zatímco *Na hraně zítřka* zpracovává jeden svazek mangy s uzavřeným příběhem o 202 stránkách, který je možné přečíst během pár hodin, předloha *Death Note* leží ve 37epizodovém seriálu, jehož celková stopáž činí více než 14 hodin nepřetržitého sledování. *Na hraně zítřka* 202stránkovou předlohu adaptuje do celovečerního filmu s minutáží 108 minut. *Death Note* se výrazně obsáhlejší příběh *Zápisníku smrti* pokouší zpracovat během 101 minuty.

V obou dvou adaptacích hrají výraznou roli ženské postavy; Rita Vrataski a Mia Stutton. V případě *Na hraně zítřka* je Rita Vrataski tou, která začne trénovat Cage a zásadně tak ovlivní jeho posun na cestě k ukončení časových smyček, zatímco v japonském originálu trénoval Kedži sám a s Ritou Vrataski se setkal na posledních 40 stránkách mangy. Překvapivě v *Na hraně zítřka* není věnován prostor minulosti Vrataski, protože se v příběhu vyskytuje téměř od začátku má možnost povahově se vyvíjet ve stejném tempu jako Cage. V *Death Note* je Mia hlavní strůjčyní akcí Kiry a není daleko od pravdy říci, že celou dobu Lighta Turnera manipuluje, což je aspekt amerického příběhu, který je v přímém rozporu s japonským originálem.

²¹⁹ GAUDETTE, Emily. 'Death Note' Director Defends Against Whitewashing Claims. Inverse.com [online] 6.7.2017 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.inverse.com/article/32634-death-note-live-action-movie-whitewashing-controversy-adam-wingard>

Na hraně zítřka i Death note posouvají časoprostor příběhu na západ, Na hraně zítřka do Evropy, především Británie a Francie, Death Note do amerického Seattlu, kulturnímu prostředí přizpůsobují hlavní postavy. V původní manze Stačí jen zabít se příběh sice odehrává na japonském ostrově, ale jeho klíčovým aspektem není, že se jedná o Japonsko. Do popředí nejvíce vystupuje apokalyptická až post-apokalyptická povaha prostředí, které je zamořeno Mimiky, zásadní lokality pro rozvoj příběhu jsou vojenská základna a bitevní pole. Na hraně zítřka oba tyto aspekty zachovává. Z prostředí, snad kromě Trafalgarského náměstí a zatopené Paříže v závěru, není zásadně zjevné a pro povahu příběhu důležité, kde se odehrává, nejpodstatnější je přítomnost invazivní mimozemské rasy a fakt, že je území z většiny nenávratně zničeno. Fakt, že kromě hlavní postavy není nikdo v původní manze japonského nebo asijského původu rovněž usnadňuje přenos na západ.

V Na hraně zítřka je hlavní postava Keidžiho alternována ve všech aspektech kromě toho, který je pro pohyb příběhu snímku i původní mangy nutný, tedy strachu ze smrti, který je třeba překonat tréninkem a uniknout tak z časových smyček. Už jen volbou Toma Cruise jako Williama Cage Douga Limana úspěšně zabránil přenesení demografických aspektů Keidžiho Kiriji, a to nejen z etnografického hlediska. Postava, jejíž základní premisou je neznalost boje a její postupné překonání, z definice nesmí mít zkušenosti s bojem. Keidži Kirija je nemá jako začínající mladý voják. William Cage ve věku více než 50 let nemůže být vojínem, je z něj tedy marketingový agent, tak zůstává zachovaný první klíčový bod příběhu; úmrtí v první bitvě kvůli neznalosti. Obsazení Toma Cruise a původní povolání Williama Cage jako arogantního a zbabělého PR agenta rovněž přirozeně přispívá k zábavné povaze příběhu, o kterou režiséru Limanovi z velké části šlo a která se v původní japonské předloze prakticky nevyskytuje.

Zápisník smrti se zcela explicitně odehrává mezi lety 2006 až 2010 v Tokiu. Povaha Lighta Jagamiho vychází z jeho kulturního prostředí, kdy je jako vynikající a geniální student okolím obdivovaný a oblíbený, což ho utvrzuje v představě o jeho nadřazenosti, na základě níž se domnívá, že by se mohl stát bohem nového světa a která v závěru zpečetí jeho osud. Light Turner s Lightem Jagamim sdílí věk a fakt, že je středoškolák, základní premisu příběhu – tedy Jagamiho přesvědčení, že si zaslouží být bohem – zcela opomíjí z povahy kulturního prostředí, díky němuž se Light Turner nachází na zcela opačném protipólu od Lighta Jagamiho.

Zatímco Death Note se rozhodl zachovat původní název populární anime série s grafikou loga, která přímo kopíruje nápis na zápisníku smrti Lighta Jagamiho v originální japonské verzi, Na hraně zítřka zvolilo název zcela odlišný, který reflektuje spíše povahu příběhu než jeho zdrojový materiál. Studio WB v rámci marketingu zřejmě záměrně na snímek neodkazovalo jako na adaptaci novely Hirošiho Sakurazaky a z ní vycházející mangy, ale Na hraně zítřka propagovalo jako hollywoodské akční sci-fi s tematikou cestování časem.

V závěru uvedme, že obě dvě adaptaci přistupují stejnou západní optikou k japonskému konceptu neměnnosti a odevzdanosti osudu. V amerických zpracováních se nakonec projeví individualismus hlavních postav, které vyšší moc ve formě osudu překonají.

15. Závěr

Po komparaci nejdříve původních japonských předloh s jejich americkými adaptacemi a následné komparaci amerických zpracování s představením jejich podobností a odlišností se můžeme vrátit zpět k v úvodu stanoveným třem výzkumným otázkám, k nimž se práce pokusí na základně dosud zkoumaného a zjištěného poskytnout odpovědi.

1) Usnadňuje menší popularita původního japonského materiálu jeho americkou hybridizaci?

Z porovnání dvou zvolených amerických adaptací vyplývá, že ano. Už s oznámením o zpracování Zápisníku smrti studiem Netflix se zvedla výrazná vlna nevole ze strany fanoušků. Zvolení stejného názvu filmu, který podle slov režiséra neměl věrohodně následovat příběh japonské předlohy, k negativní divácké odezvě přispělo. Připomeňme, že včetně mangy byl materiál Zápisníku smrti ve Spojených státech v oběhu více než 10 let před jeho zpracováním Adamem Wingardem. Původní nástin scénáře ke Stačí jen zabíjet studio Warner Bros zakoupilo necelý rok po prvním vydání Sakurazakovy novely v angličtině. Ve Spojených státech byl materiál Stačí jen zabíjet tedy dostupný ani ne 12 měsíců, než došlo k oznámení o jeho filmovém zpracování.

2) Jak ovlivňuje diváckou úspěšnost alternace prvků japonské kultury?

Z porovnání snímků Na hraně zítřka a Death Note můžeme říci, že alternace prvků japonské kultury není pro úspěšnost zpracování zásadní. Jak bylo ilustrováno výše, obě dvě adaptace upravují prostředí příběhu, hlavní postavy, které v originálech z japonského kulturního prostředí vychází, i nahrazují dříve identifikované japonské kulturní hodnoty za kulturní hodnoty Spojených států, i tak je ale první zmiňovaný titul divácky úspěšný a druhý nikoliv.

Zdá se, že výraznější roli v potenciální úspěšnosti hraje zachování klíčových aspektů příběhu a motivace hlavních postav.

3) Existují konkrétní přístupy, která americká zpracování rutinně využívají při nakládání s japonskými předlohami?

Ano. Změna prostředí příběhu z Japonska na západ, ať už přímo do Spojených států nebo do Evropy, dále například obsazování herců bílé pleti do rolí postav, které jsou původem Japonci. Rovněž bylo na narativní rovině identifikováno vyzdvižení role ženské postavy

a opuštění od původní dějové linie cca v polovině stopáže – v případě Death Note se jedná o část příběhu, která sleduje pobočníka L Watariho, u snímku Na hraně zítřka jde o únik Cage a Vrataski z bitevního pole a přesun do Paříže. Upřednostňován je rovněž individualismus hlavních postav – v případě Na hraně zítřka včetně Rity Vrataski –, které v závěru dokáží kontrolovat svůj osud ve prospěch „šťastného“ konce. Režiséři Doug Liman i Adam Wingard přetvořili původní japonské předlohy, aby byly „zábavnější“, ve smyslu komediálních prvků a odlehčenější atmosféry příběhu, oproti tragičtějším japonským originálům, které naopak odpovídají aspektu pomíjivosti v japonské kultuře. Vyvozené rutinní postupy může práce ilustrovat pouze na dvou příkladech. Pro zevrubné pojednání o nich a identifikaci například i více opakujících aspektů by bylo třeba obdobné komparativní analýze podrobit větší množství amerických zpracování původních japonských předloh.

Summary

After first comparing the original Japanese sources with their American adaptations and then comparing the American adaptations, presenting their similarities and differences, we can return to the three research questions stated in the introduction, to which the thesis will attempt to provide answers based on what has been researched and discovered so far.

1) Is a less-popular original Japanese material easier to hybridize?

A comparison of the two American adaptations chosen suggests that it is. Already, with the announcement of Netflix's adaptation of Death Note, a significant wave of fan discontent has risen. The choice of the same title for the film, which the director said was not meant to faithfully follow the story of the Japanese source, contributed to the negative audience response. Let us remember the Death Note material, including the manga, had been in circulation in the United States for more than 10 years prior to its adaptation by Adam Wingard. The original script outline for All You Need Is Kill was purchased by Warner Bros less than a year after Sakurazak's novel was first published in English. In the United States, the material was therefore available for less than 12 months before the announcement of its film adaptation.

2) How does the alternation of elements of Japanese culture affect audience success?

Comparing Edge of Tomorrow and Death Note, we can say that the alternation of elements of Japanese culture is not essential to the success of the adaptation. As illustrated

above, both adaptations modify the setting of the story, the main characters who are based on Japanese cultural backgrounds in the originals, as well as substitute previously identified Japanese cultural values for values of the United States, but even so, the former title is audience successful and the latter is not.

The retention of key aspects of the story and the motivations of the main characters seem to play a more significant role in its potential success.

3) Are there particular approaches that American adaptations routinely use when dealing with Japanese templates?

Yes. For example, changing the setting of the story from Japan to the West, either directly to the United States or to Europe, as well as casting white actors as characters who are originally Japanese. Also identified on a narrative level was the elevation of the role of the female character and the departure from the original storyline about halfway through – in the case of *Death Note* this is the part of the story that follows L's aide, Watari, in *Edge of Tomorrow* it is the escape of Cage and Vrataski from the battlefield and the shift to Paris. It also favours the individualism of the main characters, including Rita Vrataski in the case of *Edge of Tomorrow*, who, in the end, manage to control their destiny in favour of a 'happy' ending. Both directors Doug Liman and Adam Wingard have reworked the original Japanese drafts to make 'them funnier', in the sense of comedic elements and a lighter story atmosphere, as opposed to the more tragic Japanese originals, which in turn conform to the aspect of impermanence in Japanese culture.

The thesis can only illustrate the routines developed in two examples. To discuss them in depth and to identify, for example, more recurrent aspects, it would be necessary to subject a larger number of American remakes of their original Japanese sources to a similar comparative analysis.

16. Zdroje

Publikace

ALLENS, Matthew. SAKAMOTO, Rumi. Popular Culture, Globalization and Japan. London: Routledge, 2008. ISBN 9780415447959

APPADURAI, Arjun. Modernity at large – Culture dimensions of globalization. Mineapolis: University of Minesota Press, 1996. ISBN 978-0-8166-2793-6

ARONOVICI, Carol. Americanization. London: Forgotten books, 2017 (původní vydání 1919). ISBN 978-1330922767

BARTH, Fredrik. Ethnic boundaries and boundaries: The social organization of culture difference. Lake country: Waveland Press, 1969. ISBN 978-0881339796

BARUMA, Ian. Behind the Mask. New York: Plume, 1985. ISBN 978-0452010543

BECK, Ulrich. Co je to globalizace? Praha: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-123-9

BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. Indiana: Indiana University Press, 1995. ISBN 978-0253209375

BERGHAHN, Volker. Americanization of West German Industry, 1945-73. Oxford: Berg Publishers, 1986. ISBN 978-0907582557

CLIFFORD, James. Introduction: Partial truths. Writing culture: The poetics and politics of ethnography. Berkeley: University of California Press, 1986. Také z: https://monoskop.org/images/c/ca/Clifford_James_Marcus_George_eds._Writing_Culture_The_Poetics_and_Politics_of_Ethnography_1986.pdf

CORTAZZI, Martin. Narrative analysis. London: Routledge, 1993. ISBN 9781850009634

DAVIES, Roger. IKENO, Osamu. The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture. Tokio: Tuttle Publishing, 2002. ISBN 978-0804832953

FIELD, Syd. Screeplay – the foundations of screenwriting. London: Delta, 2005. ISBN 978-0385339032

GIDDENS, Anthony. Unikající svět: Jak globalizace mění náš život. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2000. ISBN 80-85850-91-5

GIDDENS, Anthony. Sociology. Cambridge: Polity Press, 2009. ISBN 9780745643571 0745643574 9780745643588 0745643582

- HALL, Stuart. *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham: University of Birmingham Press, 1973. ISBN 9780704404571
- HAMAR, Eleonóra. *Vyprávěná židovství. O narativní konstrukci druhogeneračních židovských identit*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2008. ISBN 978-80-7419-004-9
- HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj: vybrané metody sociálněvědní analýzy textů*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2014. ISBN 9788074191619
- HUNTINGTON, Samuel. *Střet civilizací*. Praha: Rybka Publishers, 2001 (původní vydání 1997). ISBN 80-86182-49-5
- IWABUČI, Kóiči. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press, 2002. ISBN 9780822384083
- JIRÁK, Jan, KÖPPOV, Babora. *Masová média. 2., přepracované vydání*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0743-6
- KELTS, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* New York: St. Martin's Press, 2006. ISBN 9780230602038
- KHOLS, Robert. *THE VALUES AMERICANS LIVE BY*. Washington: Meridian House International, 1984. ISBN Také z: https://www.fordham.edu/download/downloads/id/3193/values_americans_live_by.pdf
- KHONDKER, Habibul. *Glocalization as Globalization: Evolution of a Sociological Concept*. Singapore: National University of Singapore Press, 2004. ISBN 9813033657
- LEDOUX, Trish. RANNEY, Doug. *The Complete Anime Guide*. Washington: Tiger Mountain, 1997. ISBN 978-0964954250
- MACUMURA, Akira. *Daidžirin*. Tokio: Sanseido, 1988. ISBN 978-4385140025
- MCCARTHY, Helen. *A Brief History of Manga*. Sussex: ilex, 2013. ISBN 1781570981
- MUSON, Todd. *The Periodical Press in Treaty-Port Japan: Conflicting Reports from Yokohama, 1861-1870*. Leiden: Brill, 2012. ISBN 978-90-04-24313-2
- NAKANE, Čie. *Tatešakai no ningenkankei*. Tokio: Kodanša, 1967. Také z: <https://m.xiangshibook.com/book/322432>
- NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: St. Martin's Press, 2006. ISBN 1403970521
- ORBAUGH, S. *Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen Year War*. Leiden: Leiden University Press, 2015. ISBN 9789004248823

ÓBA, Cugumi. OBATA, Takeši. Zápísník smrti 13. Praha: Crew, 2015. ISBN 978-80-7449-295-2

PIETERSE, Jan Nederveen. Globalization as hybridization. Hague: Institute of Social studies, 1995. Také z: https://www.researchgate.net/publication/5130433_Globalization_as_hybridization

PIETERSE, Jan Nederveen. Globalization or empire? London: Routledge, 2004. ISBN 9780415948494

PILTCHER, Tim, BROOKS, Brad. The essential guide to world comics. London: Collins and Brown, 2005. Také z: <https://archive.org/details/essentialguideto0000pilc/page/n3/mode/2up>

RAGIN, Charles. Comparative method. California: University of California Press, 2014 (původní vydání 1987). ISBN 9780520280038

RITZER, George. Mcdonaldizace společnosti. Praha: Academia, 2003 (původní vydání 1996). ISBN 80-200-1075-0

ROBERTSON, Roland. Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. London: Sage Publications, 1995. ISBN 9780803979482

SAUSSURE, Ferdinand de, BALLY, Charles a Albert SECHEHAYE, ed. Kurs obecné lingvistiky. Praha: Odeon, 1989. ISBN 80-207-0070-6

SCHODT, Frederik L. Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Tokio: Kodanša, 1983. Také z: <https://archive.org/details/mangamanga00fred>

SMART. Alan. States and Illegal Practices (kapitola 4. Predatory Rule and Illegal Economic Practices), London: Hart Publishing, 1999. ISBN 978-1-4742-1557-2

STALKER, Nancy. Japan: History and Culture from Classical to Cool. California: University of California Press, 2018. ISBN 9780520962835

TRAMPOTA, Tomáš. VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. Metody výzkumu médií. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-683-4

TULLOCH, Sara. The Oxford dictionary of new words. Oxford: Oxford University Press, 1991. ISBN 019869170X 9780198691709 0192830775 9780192830777

TYLOR, Edward B. Primitive culture research into the development of mythology, philosophy, religion, language, art and custom. Michigan: University of Michigan, 1877. Také z: <https://archive.org/details/primitivculture01tylouoft>

WACUDŽI, Tecuró. Fudó (v překladu Climate and Culture). Tokio: Hokusaido Press, 1961. Také z

https://monoskop.org/images/9/90/Tetsuro_Watsuji_A_Climate_A_Philosophical_Study.pdf

WEST, Mark I. The Japanification of children's popular culture: from godzilla to Miyazaki. Lanham: Scarecrow Press, 2008. ISBN 978-0810851214

Akademická periodika

IWABUČI, Kóiči. Uses of Japanese Popular Culture: Trans/nationalism and Postcolonial Desire for 'Asia'. In: *Emergences: Journal for the Study of Media & Composite Cultures*, vol. 11, 2001

LABOV, William. WALETZKY, Joshua. Narrative analysis: Oral versions of personal experience. In: *Journal of Narrative & Life History*, vol. 38, 1967

LEVI, Antonia. The sweet smell of Japan Anime, manga, and Japan in North America. In: *Journal of Asian Pacific Communication*, vol. 23, 2013

LEVITT, Theodore. The Globalization of Markets. In: *Harvard Business Review*, vol. 25, 1983

SPEED et al. Assertiveness Training: A Forgotten Evidence-Based Treatment. In: *CLINICAL PSYCHOLOGY: SCIENCE AND PRACTICE*, vol. 27, 2017

SRIVASTAVA, Anshuman A. OPLER, Douglas J. Malignant Narcissism in Tsugumi Ohba's Death Note: Should we Empathize with the Criminally Un-Empathic? In: *Academic Psychiatry*, vol. 44, 2020

Internetové články

AL-GHAMDI, Abdullah. Warner Bros. Asked Edge of Tomorrow Director To Remove Time Travel. [online] 15.1.2021 [cit. 18. 6. 2022]. Dostupné z: <https://screenrant.com/edge-tomorrow-time-travel-doug-liman-warner-bros-disagreement/>

CHENEY, Alexandra. Tom Cruise Gear Up to Make Sure 'Tomorrow' Never Dies. Variety. [online] 19.5.2014 [cit. 22.04.2022]. Dostupné z: <https://variety.com/2014/film/news/warner-bros-tom-cruise-gear-up-to-make-sure-tomorrow-never-dies-1201183917/>

COMPLEX, Valerie. 4 ANIME THAT INSPIRED AWESOME HOLLYWOOD FILMS. Nerdist. [online] 16.7.2016 [cit. 3.1.2022]. Dostupné z: <https://nerdist.com/article/4-anime-that-inspired-awesome-hollywood-films/>

DICKSON, Evan. YOU'RE NEXT and THE GUEST Director Adam Wingard to Helm DEATH NOTE. Collider.com [online] 27.4.2015 [cit. 24.4.2022] Dostupné z: <https://collider.com/death-note-remake-adam-wingard/>

FLEMING, Mike. Warners Makes 7-Figure Spec Deal For Japanese Novel 'All You Need Is Kill'. Deadline.com [online] 5.4.2010 [cit. 6.5.2022]. Dostupné z: <https://deadline.com/2010/04/warners-makes-7-figure-spec-deal-for-japanese-novel-all-you-need-is-kill-30679/>

GAUDETTE, Emily. 'Death Note' Director Defends Against Whitewashing Claims. Inverse.com [online] 6.7.2017 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.inverse.com/article/32634-death-note-live-action-movie-whitewashing-controversy-adam-wingard>

GENERAL, Ryan. A Live-Action 'Death Note' Movie is Coming to Netflix. Nextshark.com [online] 13.2.2017 [cit. 24. 4. 2022]. Dostupné z: <https://nextshark.com/netflix-live-action-death-note-2018/>

GOLDBERG, Matt. Exclusive: 'Death Note' Movie Rating and Tone Revealed. Collider.com [online] 22.2.2016 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://collider.com/death-note-movie-rating-tone/>

LAMBIE, Ryan. Doug Liman interview: The Wall, Bourne, Edge Of Tomorrow 2. Den of Geek. [online] 28.7.2017 [cit. 22.4.2022] Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/movies/doug-liman-interview-the-wall-bourne-edge-of-tomorrow-2/>

LEE, Chris. 'Edge of Tomorrow' Director Doug Liman Doesn't Like Playing by the Rules. TheLedger.com [online] 4.6.2014 [cit. 6.5.2022]. Dostupné z: <https://eu.theledger.com/story/news/2014/06/04/edge-of-tomorrow-director-doug-liman-doesnt-like-playing-by-the-rules/26963774007/>

LEWIS, Hillary. 'Edge of Tomorrow' NY Premiere: Director Doug Liman Talks Video Game-Like Nature of Movie. The Hollywood Reporter [online] 29.5.2014 [cit. 22.04.2022]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/edge-tomorrow-ny-premiere-director-707986/>

LOO, Egan. Warner Brothers Acquire Live-Action Death Note Rights (Update 2). Animenewsnetwork.com [online] 1.5.2009 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-05-01/warners-brothers-acquires-live-action-death-note-rights>

RIZOV, Vadim. Movies Released in 2014 Shot on 35mm, 2015. Filmmaker Magazine. Filmmaker Magazine [online] 15.1.2015 [cit. 01.05.2022]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/88971-39-movies-released-in-2014-shot-on-35mm/#.Yt6wVHZBxPY>

ROSE, Sarah. Boycott Netflix's Death Note for Whitewashing! ThePetitionSite.com [online] 2017 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.thepetitionsite.com/en-gb/907/194/188/netflix-dont-whitewash-the-us-adaptation-of-quotdeath-notequot/>

SCHWERDTFEGER, Conner. How Netflix Saved The Death Note Movie, According To The Director. Cinemablend.com [online] 19.8.2017 [cit. 24.4.2022] Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/news/1693980/how-netflix-saved-the-death-note-movie-according-to-the-director>

THOMPSON, Jason. Fred Patten and Graphic Story World. PULP [online]. [cit. 17. 11. 2021]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20041020025452/http://www.pulp-mag.com/archives/5.09/interview_patten.shtml

TRAVERS, Ben. 'Death Note': Controversial Netflix Adaptation Gets Mixed Reaction at Comic-Con. IndieWire.com [online] 21.7.2017 [cit. 24.4.2022] Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2017/07/death-note-netflix-movie-reaction-comic-con-1201858232/>

WU, Mingren. Shinigami: The Grim Reaper and God of Death in Japanese Folklore. Ancient-origins.net [online] 14. 3. 2019 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/shinigami-grim-reaper-japanese-folklore-006072>

Tiskové zprávy

N.B.C trade release 1963. Archive.org [online] Dostupné z: https://archive.org/details/nbctraderelase1963nati_1/page/n138/mode/1up

Videa

Anthony. Adam Wingard talks Death Note. In: YouTube. [online] 17.5.2021 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RlwZo9LMYG8>

Beyond The Trailer. Death Note Interview - Margaret Qualley is Mia. In: YouTube [online] 23.8.2017 [cit. 10. 6. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=oyrXH4YZo-I>

Movieweb. DEATH NOTE: Director Adam Wingard Interview. In: YouTube. [online] 23.8.2017 [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Yq-xXCgrMnY>

Movieweb. DEATH NOTE: Nat Wolff Interview. In: YouTube [online] 23.8.2017 [cit. 10. 6. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=n1RXyZWj8mE>

ScreenSlam. Edge of Tomorrow: Director Doug Liman Official Movie Interview | ScreenSlam. In: YouTube [online] 30.5.2014. [cit. 1.6.2022] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Iec031yYIHQ>

Webové stránky

Animeanime.jp Eiga óru jú nído izu kiru Hariuddo taisaku no gensaku-ša to natta Sakurazaka Hiroši-san ga kataru. Animeanime.jp [online] 16.7.2014 [cit. 7.5.2022]. Dostupné z: <https://animeanime.jp/article/2014/07/16/19463.html>

DeathNoteNews.com Edward Zo: US Death Note Movie 'no Asian Actors Considered for Light Yagami Role'. DeathNoteNews.com [online] 12.10.2015 [cit. 24.4.2022]

Dostupné z: <http://www.deathnotenews.com/news/edward-zo-us-death-note-movie-no-asian-actors-considered-for-light-yagami-role>

Grand View Research. Anime Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type (T.V., Movie, Video, Internet Distribution, Merchandising, Music), By Region, And Segment Forecasts, 2021 ©2021 [cit. 20. 12. 2021]. Dostupné z: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market>

IMDbPro. Box Office Edge of Tomorrow. ©2022 [cit. 20.7.2022]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr2177323525/>

IMDbPro. Box Office Interstellar. ©2022 [cit. 20.7.2022]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0816692/?ref=bo_se_r_1

Japan Box Office Watch. Box Office Spotlight [TOM CRUISE] jpboxofficewatch.tumblr.com [online]. 2012. [cit. 7.5.2022]. Dostupné z: <https://jpboxofficewatch.tumblr.com/post/17222195343/box-office-spotlight-tom-cruise>

MyAnimeList. Top Anime Series. [online]. ©2022. [cit. 6.1.2022] Dostupné z: <https://myanimelist.net/topanime.php>

TechTarget. What is glocalization? – Definition from WhatIs.com. ©2022 [cit. 18.6.2022]. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/glocalization>

Wikipedia the free encyclopedia. Netflix original anime. [online]. ©2021 [cit. 3. 1. 2022]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Netflix_original_anime

Wikipedia the free encyclopedia. List of Japanese manga magazines by circulation. [online]. ©2021 [cit. 20.12.2021]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Japanese_manga_magazines_by_circulation

Wikipedia the free encyclopedia. List of films based on manga. [online]. ©2021 [cit. 3.1.2022] Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_manga

Analyzovaná literatura

SAKURAZAKA, Hiroši, TAKUČI, Rjósuke, OBATA, Takeši. All you need is kill: Stačí jen zabít. Praha: Crew, 2016. ISBN 978-80-7449-368-3.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
 Erbanová Eliška

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
 2019/2020

E-mail diplomantky/diplomanta:
 54083598@fsv.cuni.cz

Studijní obor/forma studia:
 Komunikační studia (specializace: žurnalistika)

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova	
Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	29 -07- 2021 -1-
Čj: 211	Příloha:
Přidělena:	

Název práce v češtině:

Hollywood a hybridizace japonské populární kultury, na příkladu *Na hraně zítřka* (2014) a *Death Note* (2017)

Název práce v angličtině:

Hollywood and the hybridization of Japanese popular culture, using the example of *Edge of Tomorrow* (2014) and *Death Note* (2017)

Předpokládaný termín dokončení:

ZS 2021/2022

Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků):

Bakalářská práce se zabývá jedním z trendů mediální globalizace, konkrétně pronikáním produktů japonské populární kultury do USA a jejich hybridizací americkými filmovými studii. Předmětem komparativní analýzy jsou dva filmy: *Na hraně zítřka* (*Edge of Tomorrow*) z roku 2014, s předlohou v japonském komiksu *Stačí jen zabít* (*All You Need Is Kill*), a *Death Note* z roku 2017, s předlohou ve stejnojmenném japonském animovaném seriálu (japonský animovaný seriál v oficiálním českém překladu: *Death Note - Zápisník smrti*). Na základě srovnání dvou případů hybridizace původně japonského popkulturního produktu si práce klade za úkol identifikovat opakující se vzorce v hollywoodském přístupu k japonským předlohám, z nichž se snaží určit ty aspekty hollywoodské hybridizace japonské popkultury, které by mohly být příčinou potenciálního úspěchu zpracování japonských předloh.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

Úvod:

1. Trend hybridizace produktů japonské populární kultury

Úvodní kapitola představuje trend hybridizace produktů japonské popkultury jako celek. Zabývá se počátky a postupným vývojem tohoto trendu. Vzhledem k charakteristice celé práce se kapitola věnuje především hybridizaci japonské popkultury v USA, trend zmiňuje ale i v globálním měřítku.

Teoretická část:

2. Trend hybridizace produktů japonské populární kultury

S ohledem na zvolenou studijní literaturu stanoví v analytické části sledované teoretické základy hybridizace japonské populární kultury a aspekty či indikátory téhož trendu.

Metodologická část:

3. Metodologie heuristické komparativní analýzy

Charakterizuje analýzu, pomocí níž bakalářské práce v analytické části zkoumá v předchozí kapitole stanovené aspekty či indikátory.

Analytická část:

4. Na hraně zítřka – analýza

Druhá kapitola, spolu se svými podkapitolami, je věnována analýze filmu *Na hraně zítřka* (Edge of Tomorrow) s japonskou předlohou v komiksu *Stačí jen zabíjet* (All You Need Is Kill).

4.1 Stačí jen zabíjet (All You Need Is Kill) – analýza

V rámci analýzy hybridizace japonské mangy *Stačí jen zabíjet* v americký remake *Na hraně zítřka* analyzuje bakalářská práce komiks *Stačí jen zabíjet* jako první. Kapitola pojednává o základních charakteristikách komiksu, nastiňuje jeho dějovou linku. Rovněž se zmiňuje o jeho autorech.

4.2 Na hraně zítřka (Edge of Tomorrow) – analýza

Obdobně jako předcházející podkapitola, druhá podkapitola analyzuje film *Na hraně zítřka*. Zkoumá okolnosti jeho vzniku, včetně financování a například konkrétních studií, která se na realizaci filmu podílela. V rámci okolností vzniku se rovněž odkazuje na kupříkladu rozhovory s produkčními týmy. Kapitola zkoumá i diváckou odezvu na snímek, s použitím mimo jiné filmových databází.

4.3 Stačí jen zabíjet a Na hraně zítřka – komparace

V závěru druhá kapitola porovnává komiks *Stačí jen zabíjet* se svou hollywoodskou filmovou adaptací. Zkoumá, které prvky z komiksu zůstaly zachovány, a které byly naopak vypuštěny nebo poupraveny.

5. Death Note – analýza

Třetí kapitola, spolu se svými podkapitolami, je věnována analýze filmu *Death Note* s japonskou předlohou v animovaném seriálu *Death Note – Zápisník smrti*.

5.1 Death Note – Zápisník smrti – analýza

V rámci analýzy hybridizace japonského anime *Death Note – Zápisník smrti* v americký remake *Death Note* analyzuje bakalářská práce animovaný seriál *Death Note – Zápisník smrti* jako první. Kapitola pojednává o základních charakteristikách seriálu, nastiňuje jeho dějovou linku. Rovněž se zmiňuje o jeho autorech.

5.2 Death Note (2017) – analýza

Po vzoru předcházející podkapitoly, podkapitola 3.2 analyzuje film *Death Note*, poprvé uveden roku 2017. Zkoumá okolnosti jeho vzniku, včetně financování a například konkrétních studií, která se na realizaci filmu podílela. V rámci okolností vzniku se rovněž odkazuje na kupříkladu rozhovory s produkčními týmy. Kapitola zkoumá i diváckou odezvu na snímek, mimo jiné s použitím filmových databází.

Diskuze:

6. Na hraně zítřka a Death Note – komparace hybridizace dvou původně japonských předloh

V závěrečné kapitole práce porovnává dvě hollywoodská zpracování původních japonských předloh. Zkoumá, v čem se zpracování liší (například v zachování určitých prvků), v čem se naopak rozcházejí. Vedle intertextuality obou zpracování porovnává i okolnosti jejich realizace, tedy financování, obsazení, realizační týmy aj.

7. Závěr:

Závěrečná část dává do souvislosti veškeré skutečnosti získané z analýz a jejich následné komparace. Pokouší se určit, jaké aspekty stojí za úspěchem či neúspěchem zpracovaných předloh.

Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy):

Audiovizuální materiály:

Na hraně zítřka (Edge of Tomorrow), rok uvedení 2014

Death Note – Zápisník smrti (デスノート), rok uvedení 2006

Death Note, rok uvedení 2017

Tištěné materiály:

SAKURAZAKA, Hiroshi a Ryōsuke TAKEUCHI. All you need is kill: Stačí jen zabíjet. Ilustroval jošitoši ABE, ilustroval Takeshi OBATA, přeložil Anna KŘIVÁNKOVÁ. [Praha]: Crew, 2016.

Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-368-3.

Postup (technika) při zpracování materiálu:

Heuristická komparativní analýza

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

WASKO, Janet. How Hollywood works. Thousand Oaks, Calif.: SAGE, 2003. ISBN 076196813X.

Janet Wasko, odbornice na mediální teorii a politicko-ekonomickou komunikaci, se v této publikaci zabývá vnitřním mechanismem fungování Hollywoodu a hollywoodských studií, včetně distribuce, uvedení a procesu filmové produkce.

WU, Huating. CHAN, Joseph Man. Globalizing Chinese martial arts cinema: the global-local alliance and the production of Crouching Tiger, Hidden Dragon In: Media, Culture & Society, vol. 29, 2: pp. 195-217., First Published Mar 1, 2007.

Profesoři Wu (z Minesotské univerzity) a Chan (z Čínské univerzity v Hongkongu) analyzují světový úspěch snímku Tygr a drak, natočeném podle čínské literární předlohy a na němž spolupracovali čínští autoři s financováním z Hollywoodu. Zabývají se prvky čínské kultury, které byly ve filmu z původní předlohy vypuštěny a těmi, jež naopak zůstaly zachovány.

WANG, Georgette. YEH, Emilie Yueh-yu. Globalization and hybridization in cultural products. The cases of Mulan and Crouching Tiger, Hidden Dragon. In: International Journal of Cultural Studies, vol. 8, 2: pp. 175-193., 2005.

Profesorka Wang z Národní univerzity veřejné správy na Tchaj-wanu, a profesorka Yeh z hongkongské Lingnan University analyzují americká zpracování dvou původních čínských předloh, Legendy o Mulan a románu Tygr a drak. Uvedené příklady dávají do kontextu hybridizace a globalizace kulturních produktů obecně.

IWABUCHI, Koichi. "Soft" nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global In: Asian Studies Review, vol. 26, 4: pp. 447-469., 2002

Jeden z předních japonských odborníků na vzájemný vztah japonské a globální mediální kultury analyzuje roli japonské populární kultury v mediálním globalizovaném světě. Bakalářská práce se k publikaci odkazuje především s ohledem na trend, který Iwabuchi nazývá *mukokuseki* (無国籍), doslova „bez státní příslušnosti“; v mediálním kontextu se jedná o japonské produkty, které postrádají jakékoliv japonské prvky.

LEVI, Antonia, The sweet smell of Japan Anime, manga, and Japan in North America In: Journal of Asian Pacific Communication, vol. Vol. 23, 1: pp. 3-18. 16p., 2013

Antonia Levi, japonská historička se specializací na japonskou populární kulturu a její globalizaci, zkoumá fascinaci Japonskem a japonskou kulturou ve Spojených státech. Uvádí řadu příkladů amerického zpracování japonských předloh, počínaje prvními průniky japonské kultury do USA v podobě animovaných seriálů z 90. let.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly

k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

PAVLENKO, Věra. *Vliv japonské populární kultury na západní svět*. Praha, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav etnologie. Vedoucí práce: Mgr. Anna Křivánková, Ph.D.

TRAN, Viet. *Komparativní analýza konceptu "superhrdinů" v japonské manze a americké komiksové tvorbě*. Praha, 2020. Dizertační práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Mgr. Matouš Hrdina

GRYNUKOVÁ, Irena. *Recepce mediálních strategií využívaných k propagaci japonské kultury v ČR*. Praha, 2021. Dizertační práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Mgr. Jan Miessler

Datum / Podpis studenta/ky

24. 7. 2021

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

MISSLER JAN

29.7.2021

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO OBORU.