

Univerzita Karlova
Filozofická fakulta
Ústav Dálného východu

Bakalářská práce

Tadeáš Jojko

Narativní postupy v tvorbě režisérky Jamady Naoko

Narrative techniques in the works of the director Yamada Naoko

Děkuji panu Mgr. Martinu Tiralovi Ph.D., vedoucímu mé bakalářské práce za opravdový zájem, podnětné připomínky a čas, který mi při psaní bakalářské práce věnoval.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 25. května 2020

.....

Tadeáš Jojko

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zaměřuje na život a dílo japonské režisérky *anime* Jamady Naoko. Věnuje se její profesionální kariéře, a především se zaměřuje na narativní prvky, které se objevují v její filmové a seriálové tvorbě. Tyto jsou zároveň dány do kontextu s díly světových režisérů, které Jamada považuje za své inspirace, zejména pak s uvedením prvků, jež jejich díla sdílejí. Záměrem první a druhé části práce je stručně seznámit čtenáře s Jamadiným životem, s životními zkušenostmi a osobnostmi podstatnými pro vývoj narativních postupů v její tvorbě. Třetí a čtvrtá část se věnuje analýze prvků specifických pro Jamadina díla. Metodologie vychází z analýz Davida Bordwella a Kristin Thompsonové z knihy *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2018).

Klíčová slova

Japonský film, anime, Jamada Naoko, narativní postupy

Abstract

This bachelor thesis focuses on the life and works of Japanese anime director Yamada Naoko. It briefly depicts her professional career; however, the primary focus is on the narrative techniques of her films and television series. Those techniques are put into the context of the directors Yamada cites as her inspiration, and the thesis touches on the similarities of their and Yamada's works. First two chapters are aiming to give the reader a brief look into Yamada's career and which experiences and directors have shaped her narrative techniques. Third and fourth chapter then analyze distinctive aspects of Yamada's work. Methodology is based on the analyses by David Bordwell and Kristin Thompson from the book *Film Art: An Introduction* (Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2018).

Keywords

Japanese film, anime, Yamada Naoko, narrative techniques

Obsah

Úvod	6
Život Jamady Naoko	10
Doba před nástupem do animačního studia Kyoto animation.....	10
Jamadin vzestup z profese animátorky na pozici režisérky	13
Jamadina kariéra režisérky	14
Jamadiny inspirace	17
Ozu Jasudžiró a filmy z běžného života.....	18
Záběry na všední život	20
Dívky a ženy v dílech Sofie Coppoly a Jamady Naoko.....	21
Sofia Coppola a chvíle tichého uvědomění.....	24
Srovnání filmu <i>Podoby hlasu</i> s původní <i>mangou</i>	27
Výběr několika Jamadiných narativních technik	31
Využití obrazového prostoru jako narativního prvku.....	31
Vyjádření emocí řečí těla dolních končetin.....	34
Květiny jako symbol	35
Opakování a narušování vzorů	37
Závěr.....	39
Použitá literatura	41

Úvod

V této práci bych se rád věnoval narativním prvkům v dílech Jamady Naoko¹ 山田尚子 (1984-), jedné z nejvýznamnějších režisérek *anime*² současnosti, a zasadil je do kontextu děl dalších světových režisérů.

Ve srovnání s jejími předchůdci a současníky lze za světově nejznámějšího režiséra *anime* bezpochyby považovat Mijazakiho Hajaa 宮崎駿 (1941-), který v době psaní práce jakožto jediný režisér anime v historii obdržel Cenu Akademie za nejlepší celovečerní animovaný film se snímkem *Cesta do fantazie* (2001, *Sen to Čihiro no kamikakuši*),³ a zároveň se jeho filmy zpracované pod hlavičkou studia Ghibli stále drží mezi komerčně nejúspěšnějšími *anime* historie.⁴ Byť je možné jmenovat jiné režiséry *anime* s úspěchy v oblasti filmové kritiky,⁵ žádný z nich nedosáhl zdaleka stejného dlouhodobého komerčního úspěchu i ocenění kritiků jako právě Mijazaki Hajao. Díky významu jeho děl pro světové vnímání *anime* a japonské kultury se s Mijazakiho narůstajícím věkem v současné době často opakuje v různých internetových i tištěných médiích otázka, kdo bude v anime průmyslu jeho následovníkem a stane se tzv. „příštím Mijazakim.“

V článcích na toto téma jsou často zmiňováni především Hosoda Mamoru 細田守 (1967-)⁶ a Šinkai Makoto 新海誠 (1974-).⁷ Tito dva režiséři jsou velmi komerčně úspěšní, zejména je třeba zmínit Šinkaiův film *To bylo tvé jméno*, jenž je v současné době světově nejvýdělečnějším *anime* historie. Oba výše zmínění režiséři mají s tvorbou Hajaa Mijazakiho a spolu s ním i studia Ghibli jistou spojitost a zmiňují ji jako svou hlavní inspiraci, která je

¹ Japonská jména jsou uvedena v japonském pořadí, tedy rodové jméno je následováno osobním jménem. U ostatních jmen je zachován anglický standard – nejprve osobní jméno, poté příjmení.

² Termín pro animované seriály a filmy především původem z Japonska.

³ U prvně zmíněných filmů či seriálů je nejprve zmíněn český překlad názvu (pokud oficiální neexistuje, užívám původní japonský), rok vydání (u seriálů doba vysílání) a japonský název v české transkripci; některá z děl u nás vyšla v komiksově podobě, pak je použit přeložený název komiksu.

⁴ V pořadí od nejvýdělečnějších za *Cestou do fantazie*: *Zámek v oblacích* (2004, *Hauru no ugoku širo*), *Ponyo* (2008, *Ponyo*) a *Princezna Mononoke* (1997, *Mononoke Hime*). Data vzána z: <https://www.boxofficemojo.com/>

⁵ Za zmínku stojí např. Takahata Isao 高畑勲 (1935-2018), Ošii Mamoru 押井守 (1951-) a Kon Satoši 今敏 (1984-2010).

⁶ Mezi jeho filmy patří např. *O dívce, která proskočila časem* (2006, *Toki wo kakeru šódžo*), *Vlčí děti* (2012, *Ókami kodomo no Ame to Juki*), *Kluk ve světě příšer* (2015, *Bakemono no ko*).

⁷ Příklady jeho filmů: *Zahrada slov* (2013, *Kotonoha no niwa*) a *To bylo tvé jméno* (2016, *Kimi no na wa*)

přivedla k práci na animovaných filmech. V případě Hosody Mamorua se zejména jedná o film *Rupan sansei: Kariosutoro no širo* (1979),⁸ zatímco Šinkai Makoto uvádí jako svůj oblíbený film *Laputa: Nebeský zámek* (1986, *Tenkú no širo Laputa*).⁹ Hosoda dokonce v minulosti pracoval ve studiu Ghibli na režii filmu *Zámek v oblacích*, později však projekt z rozhodnutí vedení studia opustil a režie se ujal Mijazaki Hajao.¹⁰ V Šinkaiově filmu *Děti, které následují hvězdy* (2011, *Hoši wo ou kodomo*) je možné vysledovat prvky vlastní mnohým filmům studia Ghibli, například vzhled robotů je velmi podobný robotům z filmu *Laputa: Nebeský zámek*. Pokud nazveme „příštím Mijazakim“ režiséry, jež mohou potencionálně dosáhnout stejného světového věhlasu jako Mijazaki Hajao, pak Hosoda i Šinkai již vytvořili několik filmů s významným úspěchem distribuovaných v kinech po celém světě, a proto je bezpochyby srovnání přiměřené.

Jamada Naoko z animačního studia Kyoto Animation (*Kabušiki gaiša Kjóto Animéšon*), jejíž tvorbě bych se rád v této práci věnoval, není v těchto zahraničních článcích zmiňována zdaleka tak často jako výše uvedení tvůrci. Přesto díky specifickému stylu a zvoleným tématům jsou její díla především v Japonsku velmi oblíbená, pozitivně hodnocená kritiky a zároveň komerčně úspěšná. Nejlépe je kritiky hodnocen film *Podoby hlasu* (2016, *Koe no katači*), jenž obdržel mnohá ocenění, o kterých se zmíním v první kapitole. Již před tímto filmem se Jamadě podařilo vyniknout v seriálové tvorbě se sérií *K-On!* (2009-2010, *Keion!*), která ačkoliv byla prvotinou režisérky, dočkala se nečekaného finančního úspěchu.¹¹ V jejích dílech je možné nalézt různé filmové techniky, jež jsou typičtější spíše pro hrané filmy než pro filmy animované, jako například snaha režisérky přemýšlet nad optimálním umístěním kamery v případě, že by se jednalo o skutečný filmový set. Kombinací těchto filmových technik s možnostmi animovaného filmu společně tvoří výrazný styl, který má pro *anime* neobvyklý důraz na nuance v řeči těla a mimice postav. Cílem této práce je identifikovat nejdůležitější narativní prvky, které se v Jamadiných dílech vyskytují, a zjistit, proč může být považována za jednu

⁸ BRADY, Tara. Mamoru Hosoda's poignant and strange inversion of It's a Wonderful Life. *Irish Times* [online]. Dublin: Irish Times Trust, 2018 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z:

<https://www.irishtimes.com/culture/film/mamoru-hosoda-s-poignant-and-strange-inversion-of-it-s-a-wonderful-life-1.3676853>

⁹ ROSE, Steve. Makoto Shinkai: could the anime director be cinema's 'new Miyazaki'? *The Guardian* [online]. Londýn: Guardian Media Group, 2016 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z:

<https://www.theguardian.com/film/2016/nov/09/makoto-shinkai-director-anime-your-name>

¹⁰ Dani. 2006:157

¹¹ K-On! se stal první sérií, jejíž prodeje Blu-Ray přesáhly 500 tisíc kusů (LOO, Egan. *K-ON! is 1st TV Anime Franchise to Sell 500,000+ BDs* [online]. Kanada: Anime News Network, 2011 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-02-22/k-on-is-1st-tv-anime-franchise-to-sell-500000+bds>

z nejméně nejvýraznějších režisérek *anime* současnosti. Srovnáním se světovými režiséry a analýzou technik z Jamadiných děl se pak pokusím zodpovědět na otázku, jak si přizpůsobuje prvky převzaté z děl uváděných režisérů a jak díky nim tvoří svůj vlastní výrazný styl.

V práci budu zmiňovat všechna Jamadina díla, ale věnovat se budu především její filmové tvorbě, neboť v ní její stylistické a naratologické prvky vynikají mnohem výrazněji než v tvorbě seriálové. Především díky tomu, že u svých filmů se podílí i na kresbách obrázkových scénářů¹² pro celý film, a má tak větší kontrolu nad obrazovým prostorem a kompozicí, zatímco u televizních sérií je tato práce často z časových důvodů delegována na jiné zaměstnance studia.

V první kapitole se budu zabývat životem Naoko Jamady, v krátkosti chronologicky načrtnu její tvorbu a motivaci, která ji přivedly animaci, a dále důvody, pro které si zvolila právě Kyoto Animation. Ve spojitosti s tím zběžně zmíním, jak se Kyoto Animation produkčně liší od jiných animačních studií z japonského animačního průmyslu. Zmíním i některé Jamadiny kolegy, neboť díky spolupráci s nimi mohla rozvinout své režisérské schopnosti a svůj pohled na tvorbu filmů a sérií. Mnozí z nich jsou v jejím profesním životě významní do té míry, že stále s nimi spolupracuje na různých projektech. Čerpám převážně z rozhovorů, které Jamada a její kolegové poskytli pro různá média či na festivalech spojených s propagací *anime* Kyoto Animation.

Druhá kapitola se zaměří na Jamadiny inspirace v hraném filmu. Nejvíce se bude věnovat dílům a stylu Ozua Jasudžiróa 小津安二郎(1903-1963) a Sofie Coppoly (1971-), zmiňovat budu i jednotlivé filmy od dalších režisérů, která považuji za významnou inspiraci pro Jamadinu tvorbu. V této sekci používám především analýzy děl Sofie Coppoly od britské profesorky Fiony Handyside z Exeterské univerzity a rozboru Ozuova životního díla od korejského profesora Woodžeong Džooa z Nagojské univerzity.

Třetí kapitola se zaměří na vytčení rozdílů v Jamadině filmu *Podoby hlasu* s přihlédnutím k adaptovanému materiálu. *Podoby hlasu* budu srovnávat se stejnojmennou *mangou*,¹³ kterou film zpracovával. Následují sice podobné příběhové body, ale pro zachování

¹² Obrázkový scénář (také storyboard) je verze scénáře doplněná o nákresy scén, které pomáhají s vizualizací filmu při jeho tvorbě.

¹³ Japonský termín pro komiks.

stopáže přijatelné pro film je mezi oběma verzemi příběhu množství rozdílů. Jejich dopad na narativ probere tato kapitola.

Poslední kapitola je věnována analýze čtveřice vybraných narativních prvků specifických pro Jamadina díla. Zmíním, v jakých dílech se tyto prvky objevily nejdříve, jaké variace těchto prvků Jamada používá a jak se postupně měnily.

Život Jamady Naoko

Doba před nástupem do animačního studia Kyoto animation

Jamada Naoko se narodila v Kjótu 28. listopadu 1984 a zhruba ve třech letech se s rodiči přestěhovala na venkov do rodného domu své matky v prefektuře Gunma. Již v dětství si oblíbila animované filmy, zejména *Naušiku z Větrného údolí* (1984, *Kaze no tani no Naušika*) či televizní série *Doragon bóru* (1986-1989) nebo *Kidó keisacu Patlabor* (1989-1990), na jejichž motivy ráda kreslila obrázky, a mimo jiné i tato díla v ní probudila vášeň pro kresbu. Na střední škole se tolik kresbě či animaci nevěnovala, byla v té době spíše fanynkou hraných filmů a stala se členkou fotografického klubu. Po nástupu na obor olejomalby na Kjótské univerzitě umění a designu (*Kjóto zókei geidžucu daigaku*) vstoupila do zájmového kroužku zaměřeného na *tokusacu* filmy¹⁴ a po dokončení univerzity plánovala kariéru v produkci filmů.¹⁵

Studium na univerzitě Jamadě nikdy nečinilo problém, ale měla často potíže s výtvarným ztvárněním vlastních myšlenek při tvorbě uměleckých děl. Navzdory zvolenému oboru se ke konci studia rozhodla jako finální projekt modelovat kovovou sošku, protože nedůvěřovala svým schopnostem uspokojivě přenést nápady na plátno.¹⁶ Neschopnost vyjádřit se, ať už verbálně či pomocí výtvarného umění, se často odráží nejenom v tématech jejích děl, ale i ve skutečném životě při rozhovorech s médii, kdy jí často s nalezením vhodných slov pomáhali její kolegové ze studia. Mnozí z jejích spolupracovníků se nechali slyšet, že i při autorské tvorbě sice Jamada má velmi precizní představu o tom, jak mají díla vypadat, ale nikdy není příliš direktivní a nechává svým kolegům prostor pro vyjádření jejich tvůrčích schopností, a teprve následně v případě potřeby nevyhovující části upraví.

¹⁴ Tokusacu je japonský termín pro filmy užívající ve velkém speciální efekty, například ze série *Godzilla* (*Godžira*) nebo *Ultraman* (*Urutora šírizu*)

¹⁵ Scotland Loves Anime 2012: Day 3, Naoko Yamada Q&A session. In: *Chaos Tangent* [online]. Edinburgh, 2012 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20181009211147/https://chaostangent.com/2012/10/scotland-loves-anime-2012-day-3-naoko-yamada-qa-session/>

¹⁶ Jamada Naoko: Režisérka anime (Pův. název: 山田尚子／アニメーション監督・演出家). In: Ameblo [online]. Japonsko, 2017 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://ameblo.jp/eshock10/entry-12318872304.html>

K práci v animačním průmyslu ji nakonec motivoval film *Něco z Alenky* (1988) českého animátora Jana Švankmajera, který ji zaujal svou realistickou animací.¹⁷ V té době měla velký zájem o práci v Praze ve Švankmajerově animačním studiu Athanor, ale bohužel se jí nepodařilo zaměstnání získat. Pro Kyoto Animation se rozhodla na základě reklamního letáku s nabídkou zaměstnání, který našla na kampusu univerzity. Tehdy považovala za důležité, aby firmy také kladly důraz na spokojenost zaměstnanců, a proto jí Kyoto Animation přišlo jako správná volba.¹⁸

V tomto úsudku o přístupu Kyoto Animation k zaměstnancům se nemýlila, neboť jak přátelským vztahem, tak i časovým rozvrhem práce, je toto studio výjimkou v japonském animačním průmyslu. Zvláště pokud jej srovnáme s informacemi z ankety Japonské asociace tvůrců animace (*Nihon animétá enšucu kjó kai*) z roku 2013, v níž odpovědělo 739 zaměstnanců ze všech profesí animačního průmyslu, tedy nejen animátorů, ale též režisérů či producentů, na otázky týkající se jejich platu a pracovní doby. Nejhorší pracovní podmínky zažívali kreslíři mezifází¹⁹ s průměrnou pracovní dobou 11,3 hodin denně, platem 1,113 milionu jenů ročně a čtyřmi nebo méně volnými dny měsíčně. Ačkoliv se následně plat kreslířů zvyšuje se stoupajícím významem pracovní pozice a animátoři hlavních fází v průměru obdrží 2,817 mil. jenů ročně, stále výkon jejich práce obnáší závažné časové vytížení. Průměrně za kalendářní měsíc 70,4 % zaměstnanců či externistů v animačním studiu odpracuje více jak 240 hodin, 25,7 % zaměstnanců více jak 300 hodin.²⁰

Přestože podle vyjádření režisérů z Kyoto Animation se sice celková doba produkce sérií či filmů od ostatních animačních studií příliš neliší,²¹ denní pracovní doba ve studiu se blíží spíše 8 hodinám. Jamada na skotské akci Scotland Loves Anime v rozhovoru se spisovatelem Jonathanem Clementsem uvedla, že běžně do práce dochází v půl desáté

¹⁷ Rozhovor režisérů Kyoto Animation z KyoAni&Do akce pro fanoušky 2015 (Pův. název 「第2回京アニ&Do ファン感謝イベント」京都アニメーション監督対談！レポート). In: Sakura tecudó kurabu renraku óo [online]. Japonsko, 2015 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <http://htt123.blog.jp/archives/1044511791.html>

¹⁸ Viz 17

¹⁹ Mezifáze a hlavní fáze jsou označení pro druhy animačních kreseb. Zatímco hlavní fáze určují nejdůležitější pózy pohybu, mezifáze doplňují prostor mezi těmito pózami, aby byl pohyb co nejplynulejší.

²⁰ Study: Animators Earned US\$28,000 on Average in Japan in 2013. In: Anime News Network [online]. Kanada: Anime News Network, 2015 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-05-15/study-animators-earned-usd28000-on-average-in-japan-in-2013/87762>

²¹ Viz 17

dopoledne, má hodinu volna na oběd a domů odchází v půl sedmé večer.²² Zároveň i popřela, že by studio vyžadovalo po zaměstnancích přesčasové pracovní hodiny dlouho do noci v případě potřeby, jak je tomu u mnohých tokijských studií při vzniku nepředpokládaného zpoždění v časovém rozvrhu produkce.

Jamada i ostatní režiséři uvádějí, že je to hlavně díky skutečnosti, že všechny budovy studia jsou nedaleko od sebe a zaměstnanci Kyoto Animation jsou schopni zastat všechny části produkce anime bez potřeby externí výpomoci. Ostatní studia často pro své projekty najímají jiné společnosti na jednotlivé části produkce,²³ což může způsobit zdržení produkce s ohledem na různé faktory, například potřeba cestovat mezi jednotlivými studii a sbírat animační fáze od zaměstnanců, případné opravy špatně nakreslených fází či mimořádné události, jakou je současná pandemie viru COVID-19. Všechny tyto situace se mohou negativně odrazit na časovém rozvrhu studia a vést k nutnosti přesčasových hodin, aby bylo možné dosáhnout včas zamýšleného výsledku.

Protože však produkce animace Kyoto Animation probíhá až na výjimky²⁴ od počátku do konce pod hlavičkou tohoto studia, je pro zaměstnance mnohem jednodušší spojit se s kýmkoliv ze spolupracujících kolegů a potřebné úpravy realizovat. Studio v době psaní práce sídlí ve třech budovách, které jsou od sebe vzdáleny pouze pár minut chůze. I dnes nepoužívaná čtvrtá budova, jež se stala cílem politováníhodného útoku žháře v červenci minulého roku, se nacházela pouhé 2 zastávky vlaku od tří stávajících budov. Jak jsem již zmínil, tyto krátké vzdálenosti dovolují časté schůzky zaměstnanců za účelem konzultací pracovních postupů a preciznější kontroly produkce. Pro Jamadu tento způsob práce, při němž byla neustále v úzkém kontaktu se zkušenějšími kolegy z Kyoto Animation, umožnil rozvinout její tvůrčí talent.

²² Scotland Loves Anime 2012: Day 3, Naoko Yamada Q&A session. In: *Chaos Tangent* [online]. Edinburgh, 2012 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20181009211147/https://chaostangent.com/2012/10/scotland-loves-anime-2012-day-3-naoko-yamada-qa-session/>

²³ Například animační produkci seriálu *Naruto* (2002-2007) vedlo studio Pierot, kresbu hlavních fází i mezifází běžně zastávala studia NARA animation, Far East Animation a další.

²⁴ Např. *Violet Evergarden* (2018) byla celá animována v Kyoto Animation, až na výpomoc tří studií s mezifázemi posledních 3 dílů série.

Jamadin vzestup z profese animátorky na pozici režisérky

Ve studiu začala Jamada pracovat nejprve jako animátorka v roce 2004,²⁵ kdy se Kyoto Animation podílelo na kresbě mezifází pro seriál *Inujaša* (2000-2004). Při práci na tomto projektu se seznámila s režisérem Išiharou Tacujou 石原立也(1966-),²⁶ který později sehrál významnou roli pro její další profesní rozvoj jako animátorky i režisérky. Není možné určit, na kterých epizodách seriálu *Inujaša* Jamada spolupracovala, neboť kreslíři mezifází nejsou v titulcích epizod uváděni. Náplň jejich práce je spíše rutinního než tvůrčího charakteru, přesto si Jamada ve studiu záhy získala důvěru a pod vedením Išihary již o rok později přešla na pozici kreslířky hlavních fází pro televizní sérii *Air* (2005).

Išihara se pro Jamadu stal přísným lektorem již při práci na tomto seriálu a často ji nutil překreslovat snímky, dokud s nimi nebyl spokojený, ale zároveň jí postupně vysvětloval, jakých chyb se dopouští a co je potřeba pro jejich nápravu.²⁷ Na pozici animátorky hlavních fází strávila Jamada pět let, její fáze obsahují například seriály *Suzumija Haruhi no júucu*, *Kanon* či *Lucky star* (2007). V roce 2007 získala svou první možnost podílet se na režii několika epizod série *Clannad* z pozice asistenta režie, a dokonce u sedmnácté epizody prvně zaujala místo režiséra epizody. Až na pár detailních záběrů pracujících s perspektivou a filtry nastavenými tak, aby záběr připomínal zaostření zrcadlovky, jež jsou následně v jejích pozdějších dílech časté, není v této epizodě její styl jasně patrný. I humorné sekvence z bonusové epizody, jejíž režii také měla Jamada na starosti a měla navíc poprvé možnost utvořit pro ni i obrazový scénář, působí velmi podobně jako sekvence v Išiharou režírovaném *Suzumija Haruhi no júucu*.

Byť její inspirace v Išiharově práci byla zjevná, ve studiu zřejmě museli v její osobní potenciál důvěřovat, neboť při produkci seriálu *Clannad: After Story* (2008) jí nadřazení svěřili pozici režisérky a zároveň autorky obrazových scénářů u čtyř dílů včetně finálního. Postupem času se v epizodách stále více objevovala experimentace se světlem a perspektivou, jež je v jejích pozdějších dílech častá, a již v době práce na těchto epizodách dostala od studia nabídku

²⁵ Rozhovor režisérů z uvedení filmu *Hibike! Júfoniamu* (劇場版 響け！ユーフォニアム スタッフ舞台挨拶 レポート). In: Sakura tecudó kurabu renraku cō [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z:

<http://htt123.blog.jp/archives/1060966111.html>

²⁶ Išihara Tacuja byl režisérem např. *Air* (2005), *Clannad* (2007-2008) či *Suzumija Haruhi no júucu* (2006-2009)

²⁷ Viz 25.

vést režii série *K-On!*. Tu nadšeně přijala, aniž by si předtím přečetla původní mangu,²⁸ ze které měla být série adaptována.²⁹ První sérii měla Jamada režírovat v pouhých 25 letech, tuto příležitost tedy získala ve významně mladším věku než v úvodu zmiňovaní současníci Hosoda Mamoru, který poprvé režíroval u filmu *Digimon* (2000, *Dedžimon adobenčá: bokura no wó gému!*)³⁰ v 32 letech, či Šinkai Makoto, jenž se stal režisérem u prvního komerčně distribuovaného filmu *Hoši no koe* (2002) ve 31 letech.

Počátek práce na projektech z pozice hlavního režiséra série však neznamenal konec Jamadiny práce animátorky či epizodní režisérky. Ve většině děl není možné určit přesně Jamadiny hlavní fáze, protože studio Kyoto Animation nedovoluje svým animátorům veřejně se hlásit k autorství jednotlivých záběrů. Přesto je uvedena jako jedna z animátorek hlavních fází mnohých děl tohoto studia, včetně jí režírovaného *K-On!*, u nějž kreslila část závěrečných titulků. Zrovna tak je možné dohledat její jméno jako autorky obrazových scénářů či režisérky jednotlivých epizod u několika různých sérií. Přestože se tedy především zaměřuje na své vlastní projekty, nečiní jí problém vypomoci s tvorbou dalších sérií jejího domácího studia i z profesně nižších pozic.

Jamadina kariéra režisérky

Již u *K-On!* je patrný Jamadin důraz na detail, když se při snaze vystihnout téma dospívání dlouho trápila i zdánlivými maličkostmi, například aby všechny hrdinky měly realistické proporce. V této souvislosti vyšel na povrch i Jamadin opakovaný problém správně se vyjádřit, například vlastnosti hlavní hrdinky Jui místy popisovala pouze pomocí zvukomalebných slov.³¹ Proto Jamadě při produkci významně pomohla scénáristka Jošida Reiko 吉田玲子(1976-), s níž se při práci na tomto projektu Jamada seznámila. Jošida byla na základě Jamadiných popisů schopná verbálně vyjádřit Jamadiny myšlenky k její plné spokojenosti. Od té doby spolupracují na všech projektech vedených Jamadou. Měsíc po konci

²⁸ *Manga* – japonský výraz pro komiksy

²⁹ DARYL, Harding. Celebrating Kyoto Animation's Naoko Yamada's Growth as a Director. In: Crunchyroll [online]. San Francisco: Crunchyroll, 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2019/11/28/celebrating-kyoto-animations-naoko-yamadas-growth-as-a-director>

³⁰ Film u nás vyšel v editované verzi, jež spojila dohromady několik filmů ze série *Digimon*. V závorce je uvedeno japonské jméno jednoho z původních filmů, jehož režii měl Hosoda na starosti.

³¹ *K-On!* staff interviews pt 1: Director Naoko Yamada & Series Composer Reiko Yoshida Dialogue. *Ultimatemegax* [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimatmegax.wordpress.com/2016/01/07/k-on-staff-interviews-pt-1-director-naoko-yamada-series-composer-reiko-yoshida-dialogue/>

první série se rozhodlo o produkci druhé sezóny pod jménem *K-On!!* (2010, *Keion!!*)³² a krátce po dokončení prací na druhé sérii byla série doplněna o film nesoucí název *Eiga K-On!*³³ (2011). Při produkci série zastával Išihara roli konzultanta, pomohl Jamadě vyjádřit role postav zamýšleným způsobem a u filmu si pak vzal na starost režii části odehrávající se v Londýně.³⁴

Navzdory finančnímu úspěchu *K-On!* se studio rozhodlo dále neadaptovat pokračující příběh *mangy* po odchodu hrdinek ze střední školy na univerzitu a Jamada se na základě žádosti svých nadřízených ujala režie rozpracovaného námětu na seriál, z nějž vzešla televizní série *Tamako market* (2013) o dívce Tamako z japonského tržiště. Série byla zakončena filmem *Tamačina love story* (2014, *Tamako love story*), za který Jamada obdržela ocenění pro novou tvář na Japonském festivalu médií (*Bunkačó media geidžucusai*). U následujícího projektu televizní série *Hibike! Júfoniamu* si s Išiharou rozdělili tvůrčí práci režiséra tak, aby se Jamada mohla soustředit na detaily chování postav a nuance v jejich mimice a řeči těla, zatímco Išihara se soustředil na prezentaci hlavní příběhové linky. Při produkci opět vynikl její důraz na detaily, když dala jména postavám objevujícím se pouze na pozadí³⁵ a některé z nich dokonce měly vlastní příběhové linky, které se postupně vyvíjely výhradně v kresbách za hlavními postavami a beze slov.³⁶ Společně s Išiharou následně stejným způsobem sdílela režisérskou pozici i u filmů a sérií navazujících na příběh první série, nejnovější z filmů pak vyšel v dubnu roku 2019 s názvem *Hibike! Júfoniamu: Čikai no finale*.

Pro režisérku s nepřehlédnutelnou tendencí klást důraz na maličkosti v chování postav není divu, že ji zaujal námět *mangy Podoby hlasu* o neslyšící dívce, v němž neverbální komunikace sehrála zásadní roli. Stejně jako u série *K-On!* znovu přijala nabídku režirovat animovanou adaptaci předtím, než si přečetla původní *mangy*. Animovaný film se stejným jménem jako *manga* byl uveden do japonských kin v roce 2016 a stal se pro studio zatím

³² K-On!! Staff Interviews pt2: Producer Yoshihisa Nakayama. In: *Ultimategax* [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimategax.wordpress.com/2016/01/12/k-on-staff-interviews-pt2-producer-yoshihisa-nakayama-2/>

³³ V překladu doslova „Film K-On!“

³⁴ Welcome to Tamako Market: Naoko Yamada x Reiko Yoshida Conversation. In: *Ultima-temegax* [online]. 2012 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimategax.wordpress.com/2012/12/24/welcome-to-tamako-market-naoko-yamada-x-reiko-yoshida-conversation/>

³⁵ Rozhovor režisérů z uvedení filmu *Hibike! Júfoniamu* (劇場版 響け！ユーフォニアム スタッフ舞台挨拶レポート). In: *Sakura tecudó kurabu renraku čó* [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <http://htt123.blog.jp/archives/1060966111.html>

³⁶ Např. v pozadí můžeme sledovat romantický příběh mezi dvěma členy orchestru od setkání, přes postupné sblížení, až se veřejně drží za ruce, byť postavy nepronesou v seriálu jediné slovo.

největším filmovým finančním úspěchem, když po šestém týdnu od začátku promítání překonal zisk filmu *Eiga K-On!*.³⁷ Obdržel několik ocenění včetně ceny Vynikající animace roku Japonské filmové akademie (*Nippon akademišó*) či Nejlepšího animovaného filmu roku 2016 v Cenách japonských filmových kritiků (*Nihon eiga hijóka taišó*).

S již menším úspěchem se setkal Jamadin následující film *Liz to aoi tori* (2018), jenž obdržel Cenu Ófudžiho Noburóa (*Ófudži Noburó šó*). Při jeho tvorbě se Jamada rozhodla v mnohém experimentovat nejenom v linii příběhu z původní série *Hibike! Júfoniamu*, která děj interpretovala z pohledu jiných postav než *Liz to aoi tori*, ale i animačně a hudebně. Název jejího dalšího projektu není v době psaní práce znám, a jeho produkci bezpochyby zasáhlo tragické úmrtí několika desítek zaměstnanců Kyoto Animation při žhářském útoku v létě 2019, při kterém zemřel mimo jiné návrhář postav k *Podobám hlasu* a *Liz to aoi tori* Nišija Futoši 西屋太志 (1981-2019). I z důvodu uvedeného výše Jamada v tuto chvíli pracuje na zatím nespecifikovaných projektech.

³⁷ Kyoto Animation's A Silent Voice Surpasses K-ON! Film by Earning 1.91 Billion Yen. In: Anime News Network [online]. Kanada: Anime News Network, 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-10-25/kyoto-animation-a-silent-voice-surpasses-k-on-film-by-earning-1.91-billion-yen/.108065>

Jamadiny inspirace

Jamada v rozhovorech pro média zmiňuje inspiraci v dílech různých světových režisérů, mimo jiné například Macumoto Tošio 松本俊夫(1932-2017), Lucile Hadžihalilović (1961-) či Alexandro Jodorowsky Prullansky (1929-). Díla těchto režisérů se na Jamadině stylu odrazila různě, od tematických podobností, přes snahu experimentovat s vizuální stránkou jejich děl, až po maličkosti na pozadí, jež v příběhu nehrají žádnou zásadní roli. Například Jamada sice uvádí českého animátora Jana Švankmajera jako jednu ze svých inspirací, ale ve svých dílech nepoužívá pro Švankmajera typickou loutkovou animaci ani kombinaci skutečných herců s animací, inspirace je spíše patrná z pokusů o experimentaci s novými animačními technikami a snahou nedržet se vždy stejné formy. Přímo český vliv je patrný jedině ve filmu *Liz to aoi tori*, v němž hrdinky hrají skladby založené na pohádce od fiktivního autora Věroslava Chytila.³⁸ Toto jméno je pravděpodobně však pouze detail, který nemá na narativ žádný dopad.

Jamada se svými oblíbenými režiséry nikdy netajila, a tak není těžké nalézt podobnosti mezi jejich díly a Jamadinými technikami, a jejich postupnému vývoji. Například Jamadin důraz na různé části těla a jejich neverbální komunikaci je možný připodobnit dílům Lucile Hadžihalilović.³⁹ Filmy Hadžihalilović vyobrazují své postavy při běžných událostech jejich života, a prostřednictvím dlouhých scén těchto běžných činností s nevysvětlenými odlišnostmi od našeho světa v kombinaci s výraznými obrazovými sekvencemi a zvuky působí na divákovy smysly způsobem, který nenabízí jasnou interpretaci. Americká filmová kritička Vivian Carol Sobchack přirovnala zážitek ze sledování *Nevinnosti* poslechu cizího jazyka, jemuž nerozumíme, ale víme, že musí mít svůj význam, protože tomu napovídá jeho forma a rytmus – a tak nás nutí hledat i záblesky povědomého, čemu bychom rozuměli, abychom měli možnost pochopit situaci, ve které se nacházíme.⁴⁰

Jamadina díla sice neunikají jednoznačné interpretaci podobným způsobem jako *Nevinnost*, avšak podobnosti mezi styly těchto dvou režisérek nespočívají pouze v důrazu na pohyby těla. Tuto pro Jamadu charakteristickou techniku rozvinu ve třetí kapitole, ale mimo jiné převzala od Hadžihalilović též snahu experimentovat se smyslovými vjemy a abstraktními

³⁸ V japonském originále ヴェロスラフ・ヒチル, odkazuje na českou režisérku Věru Chytilovou (1929-2014)

³⁹ Režisérka např. filmů *Nevinnost* (2004), *Nectar* (2014), *Evolution* (2015)

⁴⁰ Carol Sobchack, 2015:46

prvky. V *Tamačině love story* se tento styl projevil poprvé, když například Tamako zmatenou ze změn světa kolem ní vyobrazila, jak se v jejích očích okolí doslova mění v nesourodou paletu barev. Později tyto prvky rozvinula i v *Podobách hlasu* a *Liz to aoi tori*, což připomíná techniky Hadžihalilović použité v *Nevinnosti*. Je možné, že jich Jamada v budoucích filmech použije více a z toho důvodu ani není možné sestavit definitivní seznam Jamadiných inspirací, protože i Jamada se stále nechává inspirovat od různých svých předchůdců a kolegů a její styl se nadále vyvíjí.



Obrázek 1 - Tamako v zálivu barev; *Tamačina love story*

V této kapitole se zaměřím především na dva režiséry, jejichž díla se na Jamadině práci odrazila z narativního hlediska a dále na specifická témata či techniky, které jejich tvorba sdílí s Jamadinými filmy a sériemi či naopak se od nich Jamada odlišuje. Těmito autory jsou Ozu Jasudžiró a Sofia Coppola, jejichž vliv se na Jamadině stylu odrážel již od *K-On!*. U obou se nejprve zaměřím na společná témata a poté na určité narativní techniky, jež si Jamada z jejich děl převzala.

Ozu Jasudžiró a filmy z běžného života

Filmy Ozua Jasudžiróa dělí korejský filmový kritik Džoo podle období jejich vzniku do několika hlavních žánrů podle charakteristik osob, na něž se jeho filmy zaměřují. *Šóšimin* filmy soustředěné na pracovníky ze střední třídy, *Šitamači* filmy s hrdiny z nižší střední třídy a ženské filmy o moderních ženách. Každý z tohoto druhu hrdinů vždy představoval jiný odraz každodenního života, založeném na jejich společenském a ekonomickém statutu. Ozu se ve

svých dílech snažil vyobrazit aktuální společnost takovou, jaká reálně byla, a tak lze v jeho filmech specifikovat i přesnou dobu jejich vzniku.

V jeho předválečných filmech lze najít kontrast mezi tradiční japonskou a moderní západní identitou žen, který se nejprve vyvíjel z černobílého pohledu na toto téma ve filmu *Hogaraka ni ajume* (1930). V něm jsou hrdinky stereotypní osobnosti založené na těchto dvou identitách. Srdce hlavního hrdiny nakonec získá žena s tradiční osobností díky snaze pečovat o rodinu.⁴¹ Následně se toto zpracování časem mění v komplexnější u filmů jako *Hidžósen no onna* (1933) či *Tókjó no onna* (1933). Hrdinky v nich v domácím prostředí sice zauímají pozici tradiční manželky pečující o rodinu, v pracovním prostředí se mění ve schopné a samostatně fungující osoby, které nejsou trestány za úsilí o dosažení svých tužeb.⁴² Na zcela rozdílné téma se Ozu zaměřuje v jednom ze svých nejznámějších filmů, kdy ukazuje konflikt mezi generacemi v *Příběhu z Tokia* (1953, *Tókjó monogatari*). V něm divák sleduje rozpad vztahů v jisté rodině způsobený mimo jiné společenskými změnami, a jsou tak obrazem snahy tehdejších Japonců opustit svou minulost a hledat budoucnost v modernějším prostředí Tokia.⁴³

Ve všech svých dílech vyjma *Podob hlasu* se Jamada zaměřuje na přátelství utvořená ve spojitosti s různými školními kroužky na střední škole, tohoto zasazení pak využívá k prezentaci rozdílných příběhů. Je pravděpodobné, že tento prvek vychází z Jamadiny vlastní zkušenosti s podobnými skupinkami kamarádek, neboť sama byla členkou mnoha zájmových kroužků na střední i vysoké škole. Nejedná se nutně o díla společenské kritiky jako u děl Ozua, jde především o zachycení životní zkušenosti hlavních hrdinek, a obzvláště v případě *K-On!* se vyhýbá mezilidskému konfliktu úplně.

Každý díl série se věnuje krátkým epizodám z běžného života a nikdy k vývoji postav nedochází velkým zlomem prostřednictvím dramatických scén. Příběhy často vedou u hlavních hrdinů k sebereflexi a uvědomění, důsledky mohou být citelné až v pozdějších epizodách. Například ve čtvrtém díle při prvních společných letních prázdninách se Mio pokouší ostatní členky kapely přemluvit k tomu, aby se místo plýtvání času hrami na pláži věnovaly zdokonalování hry na hudební nástroje. Mio ze všech nejvážněji bere společný slib hrdinek ze začátku série, že jednou vystoupí v tokijské sportovní hale Nippon Budókan. Zbytek kapely

⁴¹ Džoo, 2017:89

⁴² Džoo, 2017:93

⁴³ Džoo, 2017:174

není zdaleka tak ambiciózní a chtějí raději využít volný čas k odpočinku. Mio je sice část epizody frustrovaná z přístupu ostatních hrdinek, ke konci dílu si uvědomí, že od počátku s nimi chtěla spíše hrát kvůli jejich osobnostem, ne za účelem získání slávy. Když se později do kapely v druhém ročníku přidá prvačka Azusa, projde si podobnou frustrací jako Mio v předchozím díle. Právě Mio jí ale vysvětlí, že kouzlo kapely vychází spíše z jejich společného kamarádství, protože i když nikdy nejspíše koncert ve sportovní hale pro tisíce fanoušků neuspořádají, neznamená to, že jejich kapela a společně strávený čas jsou bezvýznamné.

Dramatičtějších scén z původní předlohy se Jamada zbavuje ve své interpretaci příběhu v *Liz to aoi tori*. Na rozdíl od původní série *Hibike! Jūfoniāmu* vynechala několik scén, ve kterých postavy s pláčem navzájem řeší různými způsoby své pocity. Soustředí příběh především na rozladěný vztah kamarádek Nozomi a Mizore a scény mezi nimi působí mnohem intimněji díky přesunutí původní hlavní hrdinky Kumiko do pozice vedlejší postavy. Na rozdíl od série zde nepůsobí jako pozorovatelka všech významných scén, ale pouze jako motivace pro Nozomi a Mizore. Jamada dále uzpůsobuje příběh tomu, aby se nesoustředil na vliv na ostatní členky orchestru a na snahu o dosažení kvalifikace na národní šampionát, jak tomu bylo v televizní sérii. Hlavní pointou filmu je dle mého názoru právě význam přátelství těchto dvou dívek a pochopení, že přátelství může překonat i významné osobnostní rozdíly.

Jamadina díla jsou svým důrazem na dnešní japonskou mládež nejenom odrazem pohodovějšího běžného života v případě děl jako *K-On!* či *Liz to aoi tori*. Zároveň je schopná se úspěšně zhostit i dramatičtějších děl s tématy zaměřenými na problémy aktuální japonské mládeže v *Podobách hlasu*, jimž se budu věnovat ve třetí kapitole. Od Ozua sice Jamada přejímá snahu o zachycení každodenního japonského života, přenáší ji však do aktuálního Japonska a do společenské skupiny jí bližší, a tak může být mnohem přístupnější mladší japonské generaci.

Záběry na všední život

Jedním z prvků, kvůli kterým je Ozu často i kritizován, je pomalé tempo jeho filmů spojené s hojným počtem záběrů na každodenní fungování postav, jež nemají nutně zjevný narativní význam. Například první scéna v domě Kóičiho a Fumiko z *Tokijského příběhu* začíná minutovou sekvencí, ve které Fumiko zametá podlahu, utírá prach a dále uklízí domov ve spojitosti s blížící se návštěvou tchána Šúkičiho a jeho manželky Tomi. Nebo jedna

z pozdějších scén, kdy se Kóiči vrátí z práce s balíčkem sladkostí a po krátké promluvě s manželkou se vydá do prvního patra pozdravit matku. Kamera jej přitom sleduje, jak si rozepíná košili a směřuje po schodech nahoru, v půlce kroku se zastaví a vrátí se pro sladkosti, aby matce také vzal jeden z koláčků na ochutnání. V takovýchto záběrech se soustředí nejenom chování postav, ale i prostor domu kolem nich.

Jamada také hojně využívá těchto momentů a záběrů, kde kamera nahlíží na běžné činnosti postav. Kupříkladu více než pětiminutová úvodní titulková sekvence ve filmu *Liz to aoi tori*, při které kamera sleduje hlavní hrdinky Mizore a Nozomi na cestě od hlavní brány školy až do místnosti, ve které nacvičuje orchestr. Sekvence probíhá téměř beze slov a kamera se soustředí nejenom na postavy a jejich chůzi, ale i na skříňky na boty, učebny či různé kouty školy, čímž divák získá představu o podobě a rozložení školní budovy. Vyjma vsuvek z pohádky se celý film odehrává jen na této škole a úvodní sekvence určuje její místo jakožto hlavního dějiště příběhu.

V Jamadiných dílech může mít toto zaměření na každodenní činnosti i jistý efekt specifický právě pro animované filmy. Protože se Jamada především věnuje příběhům z každodenního života, pak skutečnost, že jsou její filmy animované, může některým divákům činit problém nahlížet na kreslené postavy jako na stejně „skutečné“, jak by se jim jevíly v případě hraného filmu. Pomoci jim v tom mohou právě scény z běžného života či fyzického kontaktu postav, který hraje například v *Podobách hlasu* významnou komunikační roli. Opatrnost, se kterou učitel a spolužáci získávají svými doteky pozornost Šóko, je v přímém kontrastu s Išidovou hrubostí, který fyzického kontaktu využívá, aby Šóko odehnal. Tyto detaily dodávají postavám pocit hmoty a fyzické přítomnosti a mohou umožnit divákovi lépe se vžít do příběhu. I v aspektech, v nichž se Jamada od Ozua liší, například častými detailními záběry na části těla postav a nuanci pohybů, mohou pomoci divákovi vnímat postavy z jejích filmů a sérií jako lidštější a bližší realitě než u jiných animovaných filmů.

Dívky a ženy v dílech Sofie Coppoly a Jamady Naoko

Již od krátkého filmu *Lick the Star* (1998) ve svých dílech Sofia Coppola vyobrazovala dívky v různém stádiích dospívání, vždy však se její hrdinky nacházely pod vlivem společenských nátlaků okolí. V *Lick the Star* dává nahlédnout do chování skupinky dívek kolem školní královny Chloe a jejímu pádu z této pozice, ve *Smrti panen* se zaměřuje na pěticí sester

a skupinu chlapců z amerického sousedství v 70. letech a soustředí se na rozdílné požadavky pro opačná pohlaví. I ve filmu *Marie Antoinette* je hlavní hrdinka na základě sňatkové politiky své matky provdána na francouzský královský dvůr, na kterém jí okolí bez přestání připomíná její předepsanou roli rodičky následovníků trůnu. Každý z filmů nabízí i jiný pohled, jak se dívky vypořádají se svým nesouhlasem se společensky předepsanou rolí, či neschopností ji zaujmout s ohledem na faktory mimo jejich kontrolu. Ať už se jedná o zhýralý životní styl Marie Antoinetty plný večírků trvajících až do noci, či neuposlechnutí rodičů sestrami ze *Smrti panen* v den školního plesu, Coppola ukazuje postavy, které se aktivně nebrání své ženské roli. Místo toho se vyjadřují pro okolí společensky nepřijatelnou formou, která ovšem není nutně v rozporu s jejich ženskostí. Jak píše Handyside:

„Tím, že tyto filmy k sobě přináší minulost a přítomnost, Coppola nenavrhuje snadný přechod z doby před feminismem do postfeministické současnosti, ale utváří pochopení společenského a kulturního postupu, které zahrnuje různé překážky, odbočky a smyčky, ale i pozitivní vývoj. Avšak ukazuje, že dívčí a ženské životy se změnily a její filmy jsou nejnadějnější, když najdou způsob vrátit dívkám hlasy, které jim byly tradičně ve filmech upírány. Coppola ukazuje, že žena může být nositelem pohledu; výzvou je nalézt způsob, jak z ní udělat nositele hlasu. Otázkou zůstává, jaká privilegia musí mít, aby měla možnost promluvit.“ (Handyside, 2017:lokace 945. Při psaní práce byla použita e-kniha v aplikaci Kindle, ve které není uvedena strana, nýbrž pouze vydavatelem stanovená lokace v textu)

Handyside zmiňuje i různé kritiky, kteří tyto pohledy na krutost a smrt a umístění různých osob do zdánlivě záviděníhodných situací (dospívání ve střední třídě vyspělé země, plně hrazená cesta do Japonska, život francouzské královny plný oslav), ve kterých však nemají žádnou kontrolu nad svým osudem a jsou v nich uvězněny bez možnosti výběru, považují za odraz Coppolina vlastního života. Drsnost *Smrti panen* připisují smutku z úmrtí Sofiina bratra Giana-Carla v 22 letech, ke kterému měla Sofia blízký vztah. Kulturní šok hlavních hrdinů filmu *Ztraceno v překladu* pak Sofiiným častým cestám do Japonska za účelem propagace vlastní módní kolekce. Sofia Coppola potvrzuje, že je možné na její filmy pohlížet tímto způsobem, neboť smutek ze smrti bratra bezpochyby mohl proniknout do tvorby *Smrti panen*.

Ve svých dalších filmech se dle jejího tvrzení nejraději zaměřuje na projekty, které jí pomáhají zjistit něco o sobě.⁴⁴

Podobně by bylo možné připsat Jamadino zaměření na životy středoškolaček v jejich úvodních sériích a filmech tomu, že se stále jedná o relativně mladou režisérku. Producent *K-On!* Nakajama Jošihisa při rozhovoru o produkci této série uvedl, že do tvůrčího týmu se pokoušel vybrat co nejvíce žen, zejména aby seriál správně zachytil dospívající dívky a mohli se na něj dívat i středoškoláci, ne jenom dlouholetí fanoušci *anime*.⁴⁵ Při adaptaci si série oproti *manze* prošla mnohými změnami, protože Jamada přišla s velkým množstvím nápadů, které například snížily sexualizaci postav nebo přidaly nové scény do takové míry, že přes 80 % obsahu se oproti původnímu materiálu liší.⁴⁶

Zatímco Coppola se nebrání sexuálním tématům, Jamada v žádném ze svých děl nikdy nepřekročila hranice romantické lásky. Avšak ani jedna z těchto režisérek nikdy do sexualizovaných pozic neumísťuje postavy, které si v nich nepřejí být. Například v Coppolině prvním filmu *Lick the star* jeden z chlapců nadzvedne Chloe sukni a okomentuje její spodní prádlo, a byť není nic intimního vidět přímo v záběru, Chloe se mu slovně brání. Handyside ve spojitosti s touto scénou připomíná početné záběry z mnohých filmů, kdy je možné „náhodou“ spatřit dívčí spodní prádlo,⁴⁷ a podobnou scénu má i původní manga *K-On!*, v níž Mio po koncertu zakopne o kabel a celé publikum včetně čtenáře spatří její pruhované kalhotky. V seriálu sice také dojde ke klopýtnutí o kabel, po něm však následuje střih na modro-bílé pruhy, které se po oddálení ukáží být ne na Miiných kalhotkách, jak by bylo možné ze sekvence předpokládat, ale na misce s rýží. Byť je z kontextu jasné, že publikum na koncertu vidělo Miino spodní prádlo, Jamada odmítá sexualizovat postavy pro oči diváka ve své sérii i v dalších situacích. Různé kostýmy jsou přepracovány na méně odhalující oproti adaptované *manze* a postava Cumugi je přepsána z její verze v *manze*, kde si často představovala ostatní dívky

⁴⁴ Handyside, 2017:749-767

⁴⁵ K-On!! Staff Interviews pt2: Producer Yoshihisa Nakayama. In: Ultimatemegax [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimatemegax.wordpress.com/2016/01/12/k-on-staff-interviews-pt2-producer-yoshihisa-nakayama-2/>

⁴⁶ Vycházím ze srovnání obsahu mangy s obsahem anime, při němž jeden z fanoušků porovnal původní panely se scénami z anime a spočítal podíl upravených scén. Zdroj: ANIME ORIGINAL CONTENT IN K-ON! [online]. In: . 2017 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: https://docs.google.com/document/d/11H4EeuqnrG_fB8tHWNprhELGDhXeK_QxgGo2qymvIQ/edit

⁴⁷ Handyside, 2017:lokace 530.

v lesbických vztazích, aby v *anime* byla tato její vlastnost citelná nanejvýše ve snadno zaměnitelných náznacích.

K-On! i *Tamako market* jsou příběhem pohodového dospívání bez těchto prvků směřujících spíše na mužské publikum a přinejmenším u *K-On!* se to projevilo na relativně velkém úspěchu série u diváků běžně se o *anime* nezajímajících, a také větším procentu oblíbenosti u žen. V časopise *Urepia* vyšla v roce 2011 anketa mezi fanoušky čtyř různých sérií a u *K-On!* 15,3 % dotazovaných odpovědělo, že kromě *K-On!* příliš *anime* nesledují, přičemž z celkového počtu fanoušků tvořily 36,8 % ženy. Rozdíl je zjevný ve srovnání s fanoušky dotazovanými na *Strike witches* (2008-2010), jejíž televizní série obsahuje mnoho nahodilých přiblížených záběrů na dívky ve spodním prádle. Z fanoušků této série tvořili 89,9 % muži a 98,4 % fanoušků se o *anime* zajímalo běžně.⁴⁸ *K-On!* z vybraných čtyř sérií upoutal pozornost největšího procenta z osob bez zájmu o anime, a je možné, že i to sérii pomohlo dosáhnout v úvodu zmiňovaného finančního úspěchu.

Podobně jako jsem zmiňoval v sekci o Ozuovi, je možné, že Jamada vychází ve výběru témat z vlastních zkušeností jakožto mladé Japonky vyrůstající v moderním Japonsku. Nemusí se to na jejích dílech odrážet přímo v přesném zachycení jejích vlastních vzpomínek, avšak je to patrné v atmosféře jejích děl a druzích vztahů, které mezi sebou její postavy navazují. Jamada se Sofií Coppolou sdílí skutečnost, že lze vysledovat vliv prožitých životních zkušeností v jejich tvorbě, byť vyrůstaly v zásadně odlišném prostředí.

Sofia Coppola a chvíle tichého uvědomění

Jedna z narativních technik Sofie Coppoly, kterou od ní Jamada převzala, je jistý druh sekvence, jež v této sekci nazývám „chvíli tichého uvědomění“. Jedná se o sekvenci s postavami bez dialogů, při níž dílo divákovi nedává přímo vědět, na co daná postava myslí, a klade spíše důraz na náladu a atmosféru v kontextu předchozích událostí filmu. Například ve *Ztraceno v překlada* můžeme vidět třiminutovou sekvenci Charlottiny návštěvy Kjóta, při které se prochází po tradičních zahradách a mimo jiné spatří svatební průvod, což si může divák spojit

⁴⁸ Fotky ankety z časopisu dostupné na: <http://umclub.blog129.fc2.com/blog-entry-2186.html?sp>

s Charlottiným ne zcela šťastným manželstvím. Film divákovi naznačuje její možný stav mysli, ale přímo není patrné, na co Charlotte v danou chvíli myslela.⁴⁹

Podobné scény je možné nalézt již v druhé televizní sérii *K-On!*. Tato série zachycuje poslední ročník střední školy čtveřice hlavních hrdinek a jejich mladší spolužačky Azusy, a díly postupně zachycují jejich pocity spojené s koncem studia na střední škole. Například 13. epizoda se odehrává o posledních letních prázdninách hlavních hrdinek, kdy se starší čtveřice připravuje na přijímací zkoušky na vysoké školy, primárně je však tento díl věnován jejich o rok mladší člence kapely Azuse. Azusa tráví hodně času sama, nebo s jinými kamarádkami z ročníku, nemůže se však zbavit myšlenek na své starší spolužačky. Ke konci dílu se jí podaří najít si s nimi společný čas večer, aby zašly na ohňostroj spojený s festivalem. Stráví spolu pár chvil u stánků s jídlem a hrami, načež si všimnou ohňostroje o kousek dál. Jedna z Azusiných starších spolužaček Jui ji chytne za ruku a vede ji najít místo s lepším výhledem na ohňostroj. Azusa se dívá směrem k ohňostroji za hlavou své spolužačky, když ale doběhnou k davu, Jui se v něm Azuse ztratí. Azusa se podívá k nebi, ohňostroj je u konce a obloha potemní. V davu ji nakonec místo jejich starších spolužaček najdou kamarádky ze stejného ročníku.

Je to jedna ze scén, které postupně přivádí Azusu k uvědomění, že s odchodem svých kamarádek z vyššího ročníku na vysokou školu přijde o část toho, co v posledních dvou letech tvořilo její každodenní život. Zatímco ve *Ztraceno v překlada* Coppola připravuje atmosféru předem informací o Charlottině manželství, Jamada dále umocňuje divákovu náladu přítomností ohňostrojů končících přesně ve chvíli, kdy se Azusa oddělí od zbytku kapely a vzhledne k potemnělé obloze. Okamžik, kdy nebe ztratí svou bohatou kombinaci barev, může značit Azusin pocit uvědomění si nevyhnutelné ztráty jejich kamarádek z kapely. Následné setkání Azusy se spolužáky ze stejného ročníku ale ukazuje, že i přes odchod starších kamarádek z kapely nemusí být život ve škole nutně osamělý.

V *Podobách hlasu* používá podobný druh sekvence Jamada několikrát, kupříkladu s Juzuru na pohřbu její babičky. Pro Juzuru bylo obtížné se pohřbu zúčastnit. Noc předtím se jí navíc zdálo o své neslyšící sestře Šóko, jak na Juzuru kdysi znakovala: „Chci zemřít.“ a nechávala se fotit jako mrtvá. S touto vzpomínkou na smrt Juzuru před cestou na pohřeb trávila čas o samotě a pak chvíli mluvila s Išidou, než sebrala odvahu jít do pohřebního ústavu. Ani

⁴⁹ Handyside, 2017:lokace 687

tam však neměla ke komu se uchýlit. Venku u fontány k ní přiletěl bílý motýl s černou tečkou na pravém horním rohu křídla, čímž připomíná pihu pod pravým okem Juzuřiny babičky. Tento motýl nejprve přistane Juzuru na ruce, pak přelétne na opačnou stranu fontány, kde stojí Šóko, kolem ní krátce prolétne a odletí směrem k nebi.

Hlavní roli v této scéně hraje atmosféra a film nedává najevo přesné pocity Šóko ani Juzuru, i když je opět možné připsat scéně význam v kontextu filmu. Do role babičky je možné si zasadit motýla díky oné černé tečce na křídle, a jeho let interpretovat jako symbolické poslední rozloučení babičky se svými vnučkami. Obě vnučky měly s babičkou dobrý vztah, mimo jiné se z rodiny jen babička a Juzuru učily znakovou řeč pro komunikaci s Šóko. V životě pro ně byla významnou oporou, a tak dává smysl, že její poslední rozloučení se je pokusilo zároveň přivést k sobě. Též finální záběr této sekvence postavil obě dívky společně do jednoho obrazu.

Jamada tyto sekvence místy doplňuje o krátké nediegetické vsuvky⁵⁰ vzpomínek, které dané postavě nejspíše v tu chvíli vyvstaly v hlavě. Když v dřívější scéně Juzuru brání Išidovi a Šóko ve společném setkání a její snahy selžou, Išidovi se pomstí zveřejněním jeho fotky na internetu, kde se Išida zdánlivě chová jako vandal. V pozdější scéně nalezne Išida Juzuru spící ve venkovní prolézačce a nabídne jí možnost přespání u své rodiny, protože podle všeho Juzuru utekla z domova. V noci pak vidíme Juzuru sledovat spícího Išidu a následuje krátká sekvence flashbacků na rozhořčenou znakuřící Šóko s tabletem v ruce, na němž je vidět ona Išidova kompromitující fotografie. Tuto sekvenci nedoplňuje žádný zvuk a pokud divák nerozumí japonské znakové řeči, nebude Šóko rozumět, přesto není těžké si odvodit, že byla na Juzuru nazlobená právě kvůli zveřejněné fotce. Juzuru pak nejspíše přemýšlí o Išidovi, a zda bylo správné se takto vůči němu zachovat, když jí později prokázal laskavost. Tato interpretace jejich myšlenkových pochodů je však opět jen dána mým pohledem na kontext filmu, protože ten nikdy nedá jednoznačně najevo, že Juzuru v té scéně skutečně o Išidovi přemýšlela.

⁵⁰ Nediegetická vsuvka – střih ze scény na záběr, který není součástí časoprostoru vyprávění

Srovnání filmu *Podoby hlasu* s původní *mangou*

Než začnu s analýzou rozdílů, je zapotřebí podotknout, že *Podoby hlasu* se ve filmové i komiksové podobě věnují jednomu z velmi významných problémů moderního japonského školství, tedy školní šikaně a vysokému procentu sebevražd dětí i teenagerů. V roce 2018 bylo nahlášeno přes 500 tisíc případů šikany, což byl zatím rekordní počet případů šikany na japonských školách⁵¹, 602 z nich vedlo k vážnému ublížení na fyzickém či psychickém zdraví studenta a minimálně 9 sebevražd bylo způsobeno šikanou.⁵² Toto jsou navíc pouze nahlášené případy a jejich počet se markantně zvyšuje od zavedení nového zákona z roku 2013, díky kterému školy přistupují k přísnější prevenci šikany.⁵³ Japonské ministerstvo školství motivuje k aktivnímu nahlašování šikany i žáky prostřednictvím různých projektů ve spolupráci s vybranými *anime*. Například společně se seriálem *Sangacu no lion* (2016-2018), v němž se jedna příběhová linka věnuje šikaně, byla na podzim roku 2017 spuštěna kampaň na propagaci linky důvěry.⁵⁴ Pro téma *Podob hlasu* je stejně relevantní i fakt, že od roku 2012 je v Japonsku hlavní příčinou smrti osob ve věkovém rozmezí 15-39 let sebevražda, nejvíce ve spojitosti se začátkem nového školního semestru v dubnu a září.⁵⁵

Obě verze příběhu *Podob hlasu* lze mimo jiné považovat za kritiku přehlížení šikany a snah rychle zamést problémy pod koberec jednorázovým trestem ze strany vedení školy. Ředitel školy začne situaci řešit až na popud Šóčiny matky, byť z reakce třídního učitele je zjevné, že šikanu ze strany Išidy musel přinejmenším tušit. Namísto pokusu o nápravu vztahů ve třídě určí učitelé jednoho provinilce, v tomto případě Išidu. Neřeší však jeho pozdější problém opět se začlenit do třídní komunity, když se proti Išidovi obrátí jeho spolužáci. Ze základní školy tak Išida i Šóko odcházejí s narušenou psychikou a nenávisť vůči sobě samým, která jim brání v navázání vztahů s ostatními lidmi a u obou vyústí v pokusu o sebevraždu. Ze

⁵¹ KENIČI, Mito. Japan schools report record 543,933 bullying incidents in 2018 academic year. In: The Mainichi [online]. Tokio: The Mainichi Newspapers Co, 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://mainichi.jp/english/articles/20191017/p2a/00m/0na/024000c>

⁵² Důvod sebevraždy není uveden u 194 případů.

⁵³ Viz 51.

⁵⁴ CHAPMAN, Paul. "March comes in like a lion" Speaks Out Against Bullying. In: Crunchyroll [online]. San Francisco: Crunchyroll, 2017 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2017/10/03/march-comes-in-like-a-lion-speaks-out-against-bullying>

⁵⁵ Suicides among Japanese young people hit 30-year high. BBC [online]. Spojené království: British Broadcasting Corporation, 2018 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/world-asia-46096626>

statistik vyplývá i nešťastná skutečnost, že se japonské školy snažily v minulosti působit, jako by se na jejich půdě žádná šikana neodehrávala.⁵⁶

Původní *manga Podoby hlasu* je složena ze sedmi svazků, což je mnohem větší množství materiálu, než by bylo možné souhrnně zadaptovat do dvouhodinového filmu.⁵⁷ V *manze* se autorka v mnoha kapitolách věnuje blíže rozvoji vedlejších postav a rozšiřuje jejich příběhy. Produkční tým filmu tedy čekala nelehká volba, které příběhové linky vynechat a na jaké se zaměřit. Při zpracování adaptace Jamada souhlasila s návrhem autorky původní mangy Óimy Jošitoki 大今良時(1989-), aby se film soustředil na šikanujícího a později šikanovaného Išidu.⁵⁸ Tímto se film odlišuje od předlohy již od první scény. V *manze* i filmu začíná úvodní scéna ve středoškolském věku hrdinů, kterou pak následuje návrat v čase na základní školu pomocí flashbacku, je mezi nimi však mírný časový rozdíl. *Manga* uvádí příběh první Išidovou návštěvou lekcí znakové řeči krátce po jeho pokusu o sebevraždu. V následném flashbacku pak kapitola končí Šóčiným představením v Išidově třídě, čímž úvod ustanovuje zaměření mangy jako příběh o těchto dvou postavách.

Film však začíná sekvencí scén vedoucích k Išidově nedokonaném pokusu se zabít skokem z mostu a jeho následnou cestou za Šóko. Poté začíná montážní sekvence⁵⁹ z Išidova dětství, která uvádí flashback ze základní školy. Na rozdíl od mangy tím film staví Išidu do role protagonisty a jako na jednu z nepřehlédnutelných změn poukazuje na kontrast mezi jeho rošťáckým chováním z dětství a uzavřenou povahou z předchozí scény. Na Išidův úhel pohledu se zaměřuje též konečné vyvrcholení příběhu, tedy návštěva školního festivalu z padesáté sedmé kapitoly *mangy*, byť *manga* končí až šedesátou druhou kapitolou. I když film nezapomíná na rozvoj Šóko, úvod i finále patří Išidovi.

Přesto je Išida z *mangy* především v úvodu výrazně jiný. V *anime* je jeho osobnost na střední škole klidná, introvertní, zcela rozdílná od své dětské podoby, v *manze* stále trochu jeho

⁵⁶ V roce 2013 nahlásilo případy šikany 53 % škol, v roce 2018 81,8 %. Jedním z uvedených důvodů drastického zvyšování je právě častější nahlašování škol. Tentýž zdroj jako 51.

⁵⁷ Záleží na druhu adaptovaného materiálu, avšak obecně je takové množství stran adaptováno do televizní série, neboť tak dlouhý příběh by dosáhnul výrazně delší stopáže, než je pro film vhodné. Pro srovnání s některými sériemi, jedenáctidílný *Ping pong the animation* (2011) odvyprávěl příběh 5 svazků *mangy*, či dvanáctidílné *Šódžo súmacu rjóko* (2017) adaptuje 4 svazky *mangy*.

⁵⁸ A Silent Voice – Scriptwriter Reiko Yoshida Interview. Ultimatemegax [online]. 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimatemegax.wordpress.com/2019/07/22/a-silent-voice-scriptwriter-reiko-yoshida-interview/>

⁵⁹ Montážní sekvence – soubor krátkých úryvků v rychlém sledu, která ukazuje dlouhodobější proces.

rebelského, rošťáckého ducha přetrvává. Když si při první scéně na střední škole představuje, co si o něm myslí jeho spolužáci, v *manze* jsou ty samé depresivní pocity doplněny o Išidovy reakce v jeho mysli. V myšlenkách spolužákům navíc odpovídá, jak je nenávidí za to, co si o nich ohledně své osoby sám předjímá. Na rozdíl od filmové podoby netají tolik své pocity, například na jízlivé poznámky od Ueno reaguje verbálně agresivněji. Od počátku *mangy* tak Išida působí více nenávidně, avšak po opětovných setkáních s Šóko a dalšími postavami se postupně mění do osobnosti bližší té z filmu.

Z vynechaných příběhových linek vedlejších postav se však kvůli zaměření na Išidu často z *mangy* do filmu dostaly pouhé zmínky. Například Išidův spolužák ze střední školy Mašiba byl v *manze* také v dětství cílem šikany a pokud je svědkem pokusů o trápení druhé osoby, má snahu bránit oběti i násilím. Ve filmu pouze jednou v dialogu s Išidou pronese větu, že šikana je neodpuštělná. Jinak je Mašibova postava odsunuta do pozadí a jeho minulosti není věnována ani jediná scéna. Na Mašibův příběh přitom v *manze* navazuje scéna s Išidovým třídním učitelem ze základní školy, která v této verzi příběhu potvrzuje, že o Šócině šikaně věděl a vědomě proti ní nic nedělal. Dokonce následné trýznění Išidy jeho spolužáky považoval za vhodný nástroj k rozvoji Išidovy osobnosti. Vzhledem k výše zmiňovaným statistikám utajování šikany na skutečných školách v Japonsku není osobnost třídního učitele nejspíše daleko od reálného uvažování některých japonských lektorů.

Kvůli absenci určitých scén z *mangy* ve filmu fungují ty přítomné o něco rozdílněji, obzvláště v případě vynechání flashbacků, o jejichž událostech mohl Išida jedinečně tušit. Především tím mám na mysli přeskočení vsuvek z Šóciní minulosti, například odchod jejího otce, který se odmítá starat o neslyšící dívku. Jejich vynechání podporuje nepochopení mezi Išidou a Šóko. Také si lze pouze domýšlet, proč má Šóko těžkosti s předáním svých myšlenek, což je od počátku jedním z hlavních témat filmu.

Již na základní škole Išida poničí její zápisník na komunikaci, Šóko se nepodaří se s ním domluvit znakovou řečí ani doteky, jejím slovům Išida také nerozumí. Od tohoto nepochopení se odvíjí název díla, v jeho průběhu autor ukazuje různé podoby, které může něčí hlas mít. I v dalších scénách, jako při Šócině nevydařeném vyznání lásky či návštěvě venkovní galerie, dochází často k situacím, kdy se postavám nedaří vyjádřit své upřímné pocity vůči tomu druhému. Tato nepochopení pak vedou k Išidově údivu, když se Šóko pokusí spáchat sebevraždu, protože její smutek byl patrný jen z některých náznaků. Išida jej ve snaze Šóko

rozveselit ignoroval. Při čtení *mangy* čtenář o Šóko ví více než Išida, takže si může dříve odvodit, co se Šóko chystá udělat.

Obě verze příběhu sice mají stejnou hlavní dějovou linii, zároveň však kvůli rozdílům v osobnosti Išidy a celkové prezentaci filmu nelze považovat *mangu* pouze za rozšířenou verzi toho samého příběhu. Vynechání příběhové linky o Mašibovi a třídním učiteli umožňuje film zaměřit méně na téma šikany a více na Išidův vývoj.

Výběr několika Jamadiných narativních technik

Využití obrazového prostoru jako narativního prvku

Využití obrazového prostoru a rozložení záběru k vyprávění není prvek specifický pouze pro jediného režiséra, i zmiňované filmy, jimiž se Jamada inspirovala, těchto možností často využívají. Například ve *Ztraceno v překladu* režisérky Sofie Coppoly při jednom z prvních dialogů hlavních hrdinů Boba a Charlotte na baru je prostor mezi nimi oddělen jednou z barových židlí. Tento prázdný prostor je v průběhu rozhovoru narušen tím, když se skrze něj Bob natáhne, aby zapálil Charlottinu cigaretu. Charlotte kouření v předchozí scéně vyčítal její manžel, s nímž má narušený vztah, pro Boba s Charlotte je možné tento moment chápat jako chvíli sblížení a společné rebelie. Čím více si jsou v průběhu filmu bližší, tím menší prostor se mezi hrdiny v různých scénách nachází, nebo naopak v případě neshody jsou od sebe oddáleni.

Při produkci *Tamačiny love story* Jamada poprvé tvořila obrázkový scénář pro celý film, což se odráží na rozložení postav v obrazovém prostoru. Jejich umístění je pak přímo založeno na jejich myšlenkovém rozpoložení či pozici v příběhu. Na rozdíl od původní televizní série, jež průběžně ukazovala celý rok života na jednom tržišti a postavy si neprocházely nijak drastickými změnami, od počátku filmu je hlavní hrdinka Tamako vystavena nečekanému stresu spojenému s posledním ročníkem střední školy. Tamako nikdy o své budoucnosti příliš nepřemýšlela a vždy plánovala zůstat v Kjótu v rodinném obchodě, avšak najednou zjišťuje, že všechny její kamarádky se chystají na různé vysoké školy, jedna dokonce i do zahraničí. Jak si Tamako pomalu začíná uvědomovat, co všechno se v jejím životě změní v souvislosti s ukončením střední školy, přichází pro ni následně další šok, když jí její kamarád z dětství Močizó vyzná lásku, ale zároveň oznámí, že se chystá podat přihlášku na univerzitu v Tokiu.

Tamako po jeho vyznání bez jakékoli odpovědi uteče, náhlý počet blížících se změn ji naprosto ochromí. Sama si přestává být jistá, zda skutečně stojí o tu budoucnost, která pro ni do té doby byla samozřejmostí. Tamačina úzkost z naprostého přehlčení novými možnostmi je při návratu domů vyjádřena tím, když je v záběru postavena před celý vesmír.



Obrázek 2 - Tamako stojící před vesmírem; Tamačina love story

Při opakovaném setkání Tamako a Močizóa, kdy ještě Tamako neví, jak mu na jeho vyznání odpovědět, se Močizó rozhodne Tamako říct, ať na vše, co jí řekl, zapomene a netrápí se tím. Při tomto dialogu jsou však postavy oddělené do dvou samostatných záběrů, i když společně komunikují. Močizó nemluví upřímně, což se ukáže později ve finální scéně, a tak oddělení hrdinů naznačuje, že je mezi nimi narušená komunikace. Tu mimo jiné symbolizuje i pomačkaný kelímkový telefon, jenž již od dětství hrdinové používali k domluvě přes ulici, ale po scéně s vyznáním se poškodí.

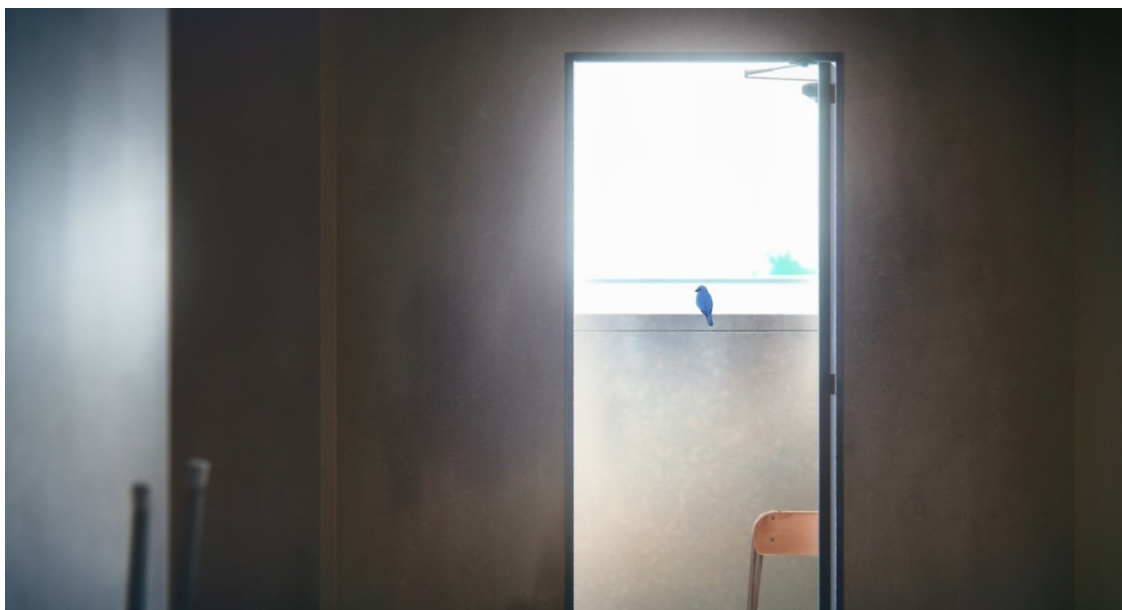
Jamada i ve svých následujících filmech často užívá umístění postav na kraj obrazu, s pohledem mířícím mimo záběr, aby dala najevo, že postavy spolu sice vedou rozhovor, ale navzájem před sebou něco skrývají či nekomunikují upřímně. V *Podobách hlasu* je tato technika patrná ve scéně, kde se hlavní hrdina Išida probudí doma den po svém pokusu o sebevraždu a setká se u snídani s matkou a neteří. Po krátkém rozhovoru se jej matka zeptá, proč se chystal zabít. Išida odpoví nezřetelně a koktavě, pokouší se o nějaké vysvětlení. Obě postavy se na sebe sice musí vzhledem ke svému umístění u stolu dívat, avšak každé je vyhrazen vlastní záběr, kde se na kraji obrazu dívají mimo kameru. Ve chvíli, kdy Išidovi matka vysvětluje, kolik změn v jeho chování jí v posledních dnech zarazilo nebo vyděsilo, si Išida vzpomene, co pro něj v minulosti udělala. Obě postavy se poprvé ocitnou v jednom záběru, načež Išida začne skutečně vážně brát to, co mu matka říká.

Podobně v *Liz to aoi tori* je jedním z hlavních příběhových prvků skutečnost, že Nozomi před Mizore tají, že není upřímně rozhodnutá podat přihlášku na stejnou vysokou školu a jejich

přátelství by kvůli tomuto oznámení mohlo utrpět. I zde se opakuje pohled postav mimo záběr v okamžiku, kdy mezi nimi v rozhovoru zazní otázka, co se chystají dělat po dokončení střední školy.

Jamada používá obrazový prostor k naznačení stavu dialogu mezi postavami i v jiných situacích. Išida se ve filmu *Podoby hlasu* dvakrát pokusí promluvit si s Šóko na jejích lekcích znakové řeči, pokaždé mu však Juzuru zastoupí dveře a odmítá ho za Šóko pustit, protože se jako mladší sestra snaží Šóko chránit před jejím trýznitelem z minulosti. Byť je Išida starší a vyšší než Juzuru, sám ji nezvládá v rozhovoru přemluvit a v obraze je při záběru a protizáběru Jamada nejenom staví do opozice v zrcadlicích pozicích, ale zároveň Išidu dává do stejné úrovně očí jako mnohem menší Juzuru, aby zdůraznila, že v dialogu jsou na stejné úrovni. V tu chvíli však ještě Išida neví, že Juzuru je Šóčinou sestrou, ani že Juzuru je dívka. Juzuru toho využije a díky svému chlapeckému vzhledu odzbrojí Išidu lží, že je Šóčiným partnerem. V tu chvíli se vztah kamery k postavám okamžitě změní. Následně zabírá Išidu shora, zatímco Juzuru je zabírána zespoda. Navzdory faktu, že je Juzuru mnohem menší než Išida, se tak nad ním zdánlivě tyčí a kamera tím zdůrazňuje její dominanci.

Dále mohou kompozice záběrů často nést stejný narativní význam, který ve svých filmech Jamada užívá k vyobrazení vztahu postav k okolnímu světu. Pocit uvěznění ve společenské situaci navozuje tím, že danou postavu obemkne ze všech stran blízkými stromy nebo různorodými konstrukcemi. Kupříkladu *Liz to aoi tori* v průběhu celého filmu vyobrazuje modrého ptáčka „uvězněného“ v rámech dveří či oken. Od počátku film a dialogy hlavních hrdinek navádí diváky k tomu, aby si do role modrého ptáčka z pohádky dosadili hlavní hrdinku Nozomi a tím si s ní i spojili ptáčka ze světa mimo pohádku. Druhá hrdinka Mizore si kvůli tomuto přirovnání myslí, že Nozomi svým chováním omezuje, tak jako to v pohádce dělá ptáčkoví postava Liz. S lepším poznáním postav, jejich osobností a životní situace pak film ke konci svou metaforu obrátí a nabídne alternativu – pohlížet na modrého ptáčka jako na Mizore, jak je vězněna svou závislostí na Nozomi. V Jamadiných filmech je kompozice záběrů nejen rozmanitě a tvořivě využita, ale hraje též významnou roli jako narativní prvek.



Obrázek 3 - Modrý pták "uvězněný" v rámu dveří; Liz to aoi tori

Vyjádření emocí řečí těla dolních končetin

Pro Jamadu nejspecifičtější stylistickou volbou jsou velmi časté záběry na spodní část těla, především nohy postav. Jamada věří, že podobně jako mohou být oči oknem do duše, o člověku mohou stejně vypovídat i pohyby jeho nohou.⁶⁰ Početné záběry na nohy postav byly přítomné už v její práci jako epizodní režisérky *Clannad: After Story*, z ne příliš významných záběrů se stala unikátně aplikovaná technika ve finální scéně filmu *Eiga K-On!*. Ta začíná téměř minutu dlouhým záběrem na pochodující nohy čtveřice hlavních hrdinek, a zatímco diváci poslouchají rozhovor, díky specifickým změnám v pohybu nohou je možné rozpoznat, která dívka zrovna mluví a co při tom cítí. Stačí přitom sledovat rozdílnosti jejich kroků a není nutné jim vidět do tváře.

V *Podobách hlasu* jsou patrné rozdíly v chůzi hlavního hrdiny Išidy z dětství, kdy si v úvodní titulkové sekvenci vykračuje širokým krokem a bezstarostně se houpe ze strany na stranu, se záběry z jeho pozdějšího života, v nichž chodí se svěšeným krkem a výrazně kratším krokem, spíše se vleče, než že by šel. V úvodních titulcích Jamada dokonce staví do kontrastu pohledy na Išidovy a Šóčiny nohy v pohybu. Išidova chůze je otevřenější, špičky nohou směřují

⁶⁰ Welcome to Tamako Market: Naoko Yamada x Reiko Yoshida Conversation. In: Ultima-temegax [online]. 2012 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimatemegax.wordpress.com/2012/12/24/welcome-to-tamako-market-naoko-yamada-x-reiko-yoshida-conversation/>

ven a jeho bezstarostnost z předchozích záběrů pomáhá utvářet jeho rošťáckou náuru. Šóčina chůze je uzavřenější, špičky nohou míří dovnitř a je z ní patrná její bázlivá osobnost. Navíc je možné při pohledu na Išidu spatřit na pozadí i nohy jeho kamarádů, oproti tomu Šóko je ve svém záběru sama. Roli tedy nemusí hrát čistě jen způsob pohybu nohou, ale i kompozice.

Detaily pohybu nohou také Jamada často užívá v situacích, které jsem v druhé kapitole popsal jako „chvíle tichého uvědomění“, kdy není zcela jasné, nad čím daná postava přemýšlí. Například ve scéně ze základní školy, když se Šóko pokouší skamarádit s ostatními dívkami ze třídy. Jakmile ostatní dívky odejdou, následuje záběr na Šóčiny nohy, jak přechází na stejné místo, kde před chvílí stály její spolužačky. Tím, že nevidíme její obličej a ani z chůze není zřetelné, co zrovna Šóko cítí, nechává dílo diváka pouze domýšlet si její myšlenky podobně jako zbytek filmu.

Květiny jako symbol

Od *Tamačina love story* používá Jamada ve svých filmech také květiny se symbolickým významem.⁶¹ V tomto filmu se symbolikou květin začíná u postavy Midori, která ve filmu pomáhá Močizóo a Tamako přesvědčit, aby si navzájem vyznali své upřímné pocity. Ve spojitosti s ní se záběr několikrát zaměří na pampelišku⁶² – symbol bohyně lásky, upřímné lásky a rozloučení – poprvé při společném rozhovoru Tamako a Midori v druhé polovině filmu, když společně probírají Močizóovo vyjádření lásky a jeho pozdější návrh, aby na jeho vyznání Tamako zapoměla. Při vyvrcholení filmu Midori motivuje Tamako běžet za Močizóem na nádraží, který jede do Tokia prohlédnout si tamější univerzity. Jak se Midori ohlíží za odbíhající Tamako, krátce se v obraze objeví záběr na semínko pampelišky letící ve vzduchu.

V *Podobách hlasu* Jamada vkládá květiny do záběrů i jinými způsoby než pouze nediegetickými vsuvkami. Ostýchavá Šóko je na základní škole několikrát vyobrazena s květináčem bramboříků⁶³ značících plachost či nesmělost, ať v ustavujícím záběru jako při návštěvě učitelky z lekcí znakové řeči pro neslyšící, nebo Šóko přináší tento květináč do třídy zrovna ve chvíli, kdy si z ní Išida s kamarády utahují psaním urážek na tabuli. Když se později Išida stane cílem šikany a jeho bývalí kamarádi ho strčí do jezírka před školou, při záběru na

⁶¹ Významy květin převzaty z <https://hananokotoba.com/hanakotoba-ichiran/>

⁶² V jp. タンポポ

⁶³ V jp. シクラメン

jeho spolužáky je v levé straně obrazu možné zahlédnout květy sasanky,⁶⁴ jež symbolizují opuštění. Záběr na sasanky se v této sekvenci ještě několikrát opakuje, navíc se ve filmu vrátí ještě jednou později. Je to v situaci, kdy před Išidovými spolužáky ze střední školy vyjde najevo jeho minulost jakožto trýznitele, a Išidovi se udělá tak špatně, že uteče ze školy domů. Jedním z výrazných záběrů z jeho cesty je právě obraz květů sasanky.



Obrázek 4 - Išida opuštěn svými kamarády, rozmazané sasanky v levé straně obrazu; Podoby hlasu

Takto symbolicky použitých květin je možné v průběhu filmu najít mnoho. Scénu, ve které se Išida s Šóko poperou, když se mu Šóko pokusí pomoci smazáním nepěkných zpráv z jeho lavice a Išida její laskavost nepochopí, následuje nediagetický záběr na květy krásenky,⁶⁵ nesoucí význam „soužití“ a „odhodlání mladé dívky“. Později při setkání Išidy s Nagacukou, kdy se Nagacukovi podaří nalézt Išidovo ukradené kolo a pro Išidu se stane jeho prvním kamarádem, se jeden ze záběrů zaměří na kvetoucí šťavel růžkatý,⁶⁶ značící radost či „zářící srdce“. Jako poslední příklad jsem vybral scénu, v níž se Šóko omlouvá Išidově matce a rozhodne se napravit pokažené vztahy se svými kamarády poté, co ji Išida zachránil při skoku z terasy. V pozadí kolem Šóko je možné spatřit bílé kopretiny,⁶⁷ symbol věty „Věřte mi prosím“.

⁶⁴ V jp. アネモネ

⁶⁵ V jp. コスモス

⁶⁶ V jp. カタバミ

⁶⁷ V jp. アスター

Znalost symbolických významů těchto květin je sice velmi specifická, avšak scény mohou na diváka působit i bez ní. Bílá barva kopretin i samostatně nese význam nevinnosti a upřímnosti. Samotné umístění krátkých záběrů na květiny může zpomalit tempo a uklidnit myšlenky diváka po dramatické scéně, jako například po rvačce Šóko a Išidy ve třídě základní školy. Proto není nutně klíčové znát přesné významy symboliky daných květin, i tak mohou obohatit divácký zážitek.

Opakování a narušování vzorů

Již od svého prvního díla Jamada často využívá techniky, kdy divákovi ukáže určitou scénu, kterou později zopakuje upravenou s jiným kontextem. Úvodní scéna *K-On!*, která byla do anime přidána oproti původní *manze*, vyobrazuje první cestu hlavní hrdinky Jui na střední školu. V ní ji vidíme jako hyperaktivní a nešikovnou dívku, ta ve spěchu snadno uklouzne na dřevěné podlaze, bez pomoci mladší sestry zaspí a snadno ji rozptýlí každá maličkost při cestě. Velmi podobná scéna následuje ve dvanáctém díle, který se odehrává dva roky po začátku Juina studia na střední škole, tentokrát se již nenechává rozptýlit a je výrazně méně nešikovná. I tato scéna v původní *manze* chybí, přitom ukazuje Juiin vývoj, a jak se během studia na střední škole změnila.

Podoby hlasu podobných vzorců opakují ve svém průběhu několik. Jakmile se Šóko stane cílem šikany kvůli svým naslouchátkům, začne krátká montážní sekvence různých nepříjemností, které jí její spolužáci prováděli, doplněná o stejnou veselou hudbu jako z předchozí scény z hodiny hudební výchovy. Išida v ní hraje roli radostného trýznitele, avšak jakmile se třída obrátí proti němu a cílem šikany se stane Išida, následuje montážní sekvence s velmi podobnými záběry jako z té se Šóko, tentokrát je však v její pozici Išida. Hudbu na pozadí nahradí jen pár not hraných na piano, díky čemuž sekvence nabírá nešťastnou atmosféru. V hudebním podkladu se odráží Išidova nálada během obou sekvencí, při první to pro něj byla zábava, při druhé se jako cíl šikany necítil ani v nejmenším dobře.

Jamada tyto vzorce nevyužívá jen jako kontrast dvou podobných situací, ale zřejmě jimi chce i vyvolat očekávání. V *Podobách hlasu* je několik záběrů, ve kterých se hlavním hrdinům nedaří zachytit druhého při klopýtnutí či skoku. Poprvé při Šóčině skoku do řeky za spadlým zápisníkem se Išidovi nepodaří chytit Šóko za ruku. Podruhé při návštěvě venkovní galerie uklouzne Išidovi noha a Šóko se jeho pádu nepodaří zabránit. Když se později Šóko pokusí

spáchat sebevraždu skokem z verandy, její skok a Išidův pokus ji zachytit není v obraze ukázán, namísto toho je kamera směřována na ohňostroje. S vědomím dvou jmenovaných scén si však divák nemůže být jistý, zda Jamada vzorec naruší či v něm bude pokračovat. Dlouho nechá diváka v nejistotě, nakonec se však ukáže, že Išidovi se podařilo Šóko zachránit.

Zrovna tak je využívána Šóčina znaková řeč, divák jí má věnovat pozornost, aby se naučil důležité znaky i bez předchozí znalosti. Když Šóko na základní škole dvakrát na Išidu znakuje „Můžeme být kamarádi?“, ale nedokáže mu říct význam těchto znaků nahlas, jejich smysl je vysvětlen teprve až při jejich pozdějším setkání z doby na střední škole, kdy to samé Išida znakuje na Šóko. V pozdějších scénách je divákovi přímo přeložen význam některých znaků, mimo jiné i „uvidíme se zase jindy“ a „děkuji“. Když Šóko odchází z ohňostroje a Išida na ni znakuje „uvidíme se zase jindy“, Šóko s opožděním odpoví „děkuji“ namísto běžného zopakování stejného rozloučení. To divákovi napovídá, že s Šóko není něco v pořádku. Po této scéně následuje její pokus o sebevraždu, kterému se naštěstí Išidovi podaří zabránit.

Závěr

V dílech Jamady Naoko je bezpochyby možné vypočítat různé prvky z děl režisérů, například Sofie Coppoly, Ozua Jasudžiróa či Lucille Hadžihalilović. Jamada je však nejenom přenáší do animované podoby a tím otevírá nové možnosti, tyto techniky si zároveň upravuje dle svých potřeb a dále je kombinuje s vlastními narativními prvky, jakými jsou například symbolika květin či zaměření na pohyby lidského těla. V práci jsem zdůraznil některé z nich, aby bylo patrné, že pouze nekopíruje a její díla jsou tvořena s velkou pečlivostí a tvůrčí originalitou. Na základě své analýzy se domnívám, že důvod, proč není tolik zmiňována v médiích v roli „příštího Mijazakiho“ jako její současníci, nemá nutně nic společného s kvalitou Jamadiných děl. Proto stojí za zamýšlení, proč média dávají přednost Hosodovi či Šinkaiovi?

Jednou z možných odpovědí je fakt, že Hosodu i Šinkaie proslavila především jejich práce na filmech se samostatným příběhem jako *Vlčí děti* u Hosody či *To bylo tvé jméno* v případě Šinkaie. Je třeba dále vzít v úvahu, že tři ze čtyř Jamadiných filmů jsou buď přímým pokračováním či alternativním vyprávěním událostí předcházejících televizních sérií. Kvůli tomu nejsou zdaleka tak snadno přístupné pro běžného diváka, protože před zhlédnutím filmu je důležitá znalost série. I v případě *Liz to aoi tori*, které je alternativním převyprávěním událostí televizní série, zůstávají ve filmu nezodpovězené některé otázky. Na ně může divák najít odpověď jen v původní televizní sérii či novele.

V případě Jamadina prvního samostatného filmu *Podoby hlasu* se dočkala kritického i komerčního úspěchu, jak již bylo zmíněno v úvodu. A to navzdory skutečnosti, že *Podoby hlasu* byly uvedeny do japonských kin pouhé tři týdny po filmu *To bylo tvé jméno*, který se na několik měsíců stal fenoménem díky svému mimořádnému komerčnímu úspěchu a informace o promítání *Podob hlasu* tak mediálně zastínil.

Jamada je poměrně mladá režisérka a věřím, že bude mít dost času proniknout se svým výrazným stylem do veřejného povědomí, byť se na produkci jejích budoucích děl bezpochyby podepíše ona nešťastná událost z července roku 2019. Pro studio Kyoto Animation, které při ní přišlo o mnoho svých významných zaměstnanců, bude jednou z důležitých výzev nalézt ve svých řadách nové talenty, jež by mohly zaujmout prázdná místa. Jednou potencionální kandidátkou je i Fudžita Haruka 藤田春香, dlouholetá animátorka pro Kyoto Animation, která debutovala na pozici režisérky filmu *Violet Evergarden gaiden: Eien to džidó šuki ningjó*

(2019). V souvislosti s Jamadou ji zmiňují, protože Fudžita se nijak netají svou inspirací v Jamadiných dílech a ve filmu je možné nalézt její mnohé techniky, jež jsem v této práci jmenoval, mimo jiné užití symboliky květin a početných záběrů na nohy postav. Fudžita však nepůsobí jako pouhá napodobenina Jamady, protože za Fudžitiným důrazem na detail v pohybech postav je cítit určitý vývoj či úmysl častěji než u Jamady, která naopak divákovi nedává nutně najevo pocity svých hrdinů.

Jamada se ve studiu Kyoto Animation během deseti let proměnila ze začínající režisérky u *K-On!* v jednu z hlavních kreativních osobností studia, jež vychovává budoucí tvůrce a tvůrkyně jako právě Fudžitu. Jamadina díla mohou být tedy úspěšná nejen kriticky a komerčně, ale její narativní prvky začínají zanechávat svou stopu u dalších autorů v Kyoto Animation. Pokud se studiu podaří obnovit tvorbu v původním rozsahu a Jamada bude mít další příležitosti ukázat své schopnosti režisérky, pak bezpochyby bude časem její jméno v povědomí o *anime* stejně význačné jako jejích zmiňovaných současníků.

Použitá literatura

ANIME ORIGINAL CONTENT IN K-ON! [online]. In: . 2017 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: https://docs.google.com/document/d/11H4EeuqnrG_fB8tHWNprhELGDhXeK_QxgGo2qymvIQ/edit

A Silent Voice – Scriptwriter Reiko Yoshida Interview. *Ultimategax* [online]. 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimategax.wordpress.com/2019/07/22/a-silent-voice-scriptwriter-reiko-yoshida-interview/>

BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2018. ISBN 978-80-7331-217-6.

BRADY, Tara. Mamoru Hosoda's poignant and strange inversion of It's a Wonderful Life. *Irish Times* [online]. Dublin: Irish Times Trust, 2018 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.irishtimes.com/culture/film/mamoru-hosoda-s-poignant-and-strange-inversion-of-it-s-a-wonderful-life-1.3676853>

CAROL SOBHACK, Vivian. Waking Life: Vivian Sobchack on the experience of Innocence [online]. *Film Comment*. 2005, 41(6), 46-49. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/43456322>

DANI, Callavaro. *The animé art of Hayao Miyazaki* [online]. Jefferson, N.C.: McFarland, 2006. ISBN 978-0786423699. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Anime-Art-Hayao-Miyazaki/dp/0786423692>

DARYL, Harding. Celebrating Kyoto Animation's Naoko Yamada's Growth as a Director. In: *Crunchyroll* [online]. San Francisco: Crunchyroll, 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2019/11/28/celebrating-kyoto-animations-naoko-yamadas-growth-as-a-director>

HANDYSIDE, Fiona. *Sofia Coppola: Cinema of Girlhood* [online]. Londýn: I.B. Tauris, 2017 [cit. 2020-05-04]. ISBN 1784537152. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Sofia-Coppola-Girlhood-International-Library/dp/1784537152>

CHAPMAN, Paul. "March comes in like a lion" Speaks Out Against Bullying. In: *Crunchyroll* [online]. San Francisco: Crunchyroll, 2017 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2017/10/03/march-comes-in-like-a-lion-speaks-out-against-bullying>

Jamada Naoko: Režisérka anime (山田尚子／アニメーション監督・演出家). In: *Ameblo* [online]. Japonsko, 2017 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://ameblo.jp/eshock10/entry-12318872304.html>

JOO, Woojeong. *The Cinema of Ozu Yasujiro: Histories of the Everyday* [online]. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017. ISBN 0748696326. Dostupné z: <https://www.cambridge.org/core/books/cinema-of-ozu-yasujiro/early-ozu-shoshimin-film-and-everyday-realism/E32E279D74F8EFC5582CCED6BAAC82BF>

KENIČI, Mito. Japan schools report record 543,933 bullying incidents in 2018 academic year. In: *The Mainichi* [online]. Tokio: The Mainichi Newspapers Co, 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://mainichi.jp/english/articles/20191017/p2a/00m/0na/024000c>

K-On! staff interviews pt 1: Director Naoko Yamada & Series Composer Reiko Yoshida Dialogue. *Ultimategax* [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimategax.wordpress.com/2016/01/07/k-on-staff-interviews-pt-1-director-naoko-yamada-series-composer-reiko-yoshida-dialogue/>

K-On!! Staff Interviews pt2: Producer Yoshihisa Nakayama. In: *Ultimategax* [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimategax.wordpress.com/2016/01/12/k-on-staff-interviews-pt2-producer-yoshihisa-nakayama-2/>

Kyoto Animation's A Silent Voice Surpasses K-ON! Film by Earning 1.91 Billion Yen. In: *Anime News Network* [online]. Kanada: Anime News Network, 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-10-25/kyoto-animation-a-silent-voice-surpasses-k-on-film-by-earning-1.91-billion-yen/.108065>

LOO, Egan. *K-ON! is 1st TV Anime Franchise to Sell 500,000+ BDs* [online]. Kanada: Anime News Network, 2011 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-02-22/k-on-is-1st-tv-anime-franchise-to-sell-500000+bds>

ROSE, Steve. Makoto Shinkai: could the anime director be cinema's 'new Miyazaki'? *The Guardian* [online]. Londýn: Guardian Media Group, 2016 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2016/nov/09/makoto-shinkai-director-anime-your-name>

Rozhovor režisérů Kyoto Animation z KyoAni&Do akce pro fanoušky 2015 (「第2回京アニ&Do ファン感謝イベント」京都アニメーション監督対談！レポート). In: *Sakura tecudó kurabu renraku čó* [online]. Japonsko, 2015 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <http://htt123.blog.jp/archives/1044511791.html>

Rozhovor režisérů z uvedení filmu *Hibike! Jūfoniamu* (劇場版 響け！ユーフォニアム スタッフ舞台挨拶レポート). In: *Sakura tecudó kurabu renraku čó* [online]. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <http://htt123.blog.jp/archives/1060966111.html>

Scotland Loves Anime 2012: Day 3, Naoko Yamada Q&A session. In: *Chaos Tangent* [online]. Edinburgh, 2012 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20181009211147/https://chaostangent.com/2012/10/scotland-loves-anime-2012-day-3-naoko-yamada-qa-session/>

Study: Animators Earned US\$28,000 on Average in Japan in 2013. In: *Anime News Network* [online]. Kanada: Anime News Network, 2015 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-05-15/study-animators-earned-usd28000-on-average-in-japan-in-2013/.87762>

Suicides among Japanese young people hit 30-year high. *BBC* [online]. Spojené království: British Broadcasting Corporation, 2018 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/world-asia-46096626>

Welcome to Tamako Market: Naoko Yamada x Reiko Yoshida Conversation. In: *Ultimategax* [online]. 2012 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://ultimateme-gax.word-press.com/2012/12/24/welcome-to-tamako-market-naoko-yamada-x-reiko-yoshida-conversation/>

Záznam rozhovoru režisérů Jamady Naoko a Takahaši Rjósukeho k *Tamačíně love story* (山田尚子監督と高橋良輔監督が「たまこラブストーリー」について語っているのを聴いてきました). In: *Sakura tecudó kurabu renraku čó* [online]. 2015 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <http://htt123.blog.jp/archives/1019576443.html>