

# VELMI STRUČNÁ HISTORIE ANIME

---

OD SHIMOKAWY PO SOUČASNOST

Doc. Oline

## O tomto článku

Když mě nedávno napadlo porozhlédnout se trochu po českých stránkách (po dlouhé době ignorování jejich existence a nezájmu o český internet) překvapil mě nedostatek solidnějšího čtení o historii anime. Trocha hledání mi přinesla pouze (často velmi špatné) překlady anglické Wikipedie a několik málo zajímavějších článků, zaměřených ale jen na určitou část historie japonské animace. Rozhodl jsem se proto zveřejnit tento článek, který jsem původně napsal jako seminární práci pro svoji školu. Nedělám si nároky na kompletní a detailní pokrytí celé historie anime, ale byl bych rád, kdyby tato kostra, velmi jednoduchá osnova vývoje animované tvorby v Japonsku, posloužila jako inspirace pro vznik dalších, mnohem lepších prací.

Při psaní této práce jsem čerpal převážně z pramenů, které jsou uvedeny na konci a myslím, že by pro případného čtenáře mohly být mnohem zajímavější než samotný článek. Všechny jsou v anglickém jazyce a měly by tak být snadno přístupné pro každého, kdo má o anime hlubší zájem. Limit pro tuto práci byl 15 normostran, proto jsem musel některé části velmi zjednodušit, případně zcela vynechat. Podrobnější článek (s nepříliš originálním pracovním názvem *Střučná historie anime*) má zatím hotových jen několik kapitol a tak jej zveřejňovat v brzké době nebudu. Doufám, že i zkrácená verze bude pro čtenáře zajímavá a snad i přínosná.

## Obsah

<b>1 Úvod</b>	<b>3</b>
Co je to anime . . . . .	3
Dělení historie anime . . . . .	4
Japonská jména a názvy . . . . .	4
<b>2 Spory o první anime</b>	<b>4</b>
<b>3 První generace</b>	<b>5</b>
<b>4 Druhá generace</b>	<b>6</b>
<b>5 Animace předválečného období</b>	<b>7</b>
<b>6 Válečná léta</b>	<b>8</b>
<b>7 Poválečná animace</b>	<b>8</b>
<b>8 Tezuka Osamu</b>	<b>9</b>
<b>9 Vesmírné mýdlové opery</b>	<b>10</b>
<b>10 Miyazaki Hayao a OAV</b>	<b>11</b>
<b>11 Moderní anime</b>	<b>12</b>

## 1 Úvod

Na úvod bych chtěl uvést několik poznámek, které považuji za nezbytné.

### Co je to anime

Dříve, než se začnu zabývat historií anime, chtěl bych se zmínit o samotnému termínu „anime“. První tuto zkratku z anglického „animation“ zřejmě použil Imamura Taihei jako náhradu za těžkopádné „mangaeiga“. [1] Slovo bylo poté převzato zpátky do angličtiny a ujalo se mezi fanoušky japonské animace, kteří mu časem přiřadili několik nových významů. Původně (a v Japonsku dodnes) označovalo jakoukoliv animaci, nehledě na zemi původu nebo styl. Mimo Japonsko se může jako anime označovat buď animace, která vznikla v Japonsku, nebo (stejně často či možná i častěji) specifický styl japonské animace. Helen McCarthy ve své *The Anime Encyclopedia* definuje anime takto: „Anime označuje animaci z Japonska. ... Podle naší definice je dílo japonské, pokud většina klíčových tvůrců (režisér, scénárista, návrhář postav a hlavní animátoři) jsou Japonci.“<sup>1</sup>

O to, v jakém významu by se slovo anime mělo používat, se na internetu mezi fanoušky vedou spory již delší dobu a pro oba hlavní názory by se daly najít dobré argumenty pro i proti.<sup>2</sup> Aniž bych chtěl jednu či druhou stranu obhajovat, čistě z praktických důvodů se zde přidržím definice z *The Anime Encyclopedia*.

---

<sup>1</sup>V originále: „Anime refers to animation from Japan. ... By our definition, a work is Japanese if the majority of the main creatives (director, scrip writer, character designer, and key animators) are Japanese.“[1]

<sup>2</sup>Například *The Anime Encyclopedia* řadí pod anime i filmy jako například *Final Fantasy: The Spirits Within*. Tyto počítači vykreslované filmy, snažící se spíše o realističnost než o animovaný vzhled, většina fanoušků odmítá uznat za „skutečné“ anime. Více například v [9]

## Dělení historie anime

Používají se různé způsoby rozdělení celé historie anime na jednotlivé úseky. Od hrubého dělení na anime předválečné, válečné a poválečné až po jednoduché dělení na desetiletí a jejich části, které ale vůbec nesleduje vývoj v anime.<sup>3</sup> Předválečné anime se nejčastěji dělí podle významných animátorů na První generaci (průkopníci animace) a Druhou generaci (většinou jejich studenti) a tohoto dělení se budu držet. Anime z válečného období už dále také dělit nebudu. Poválečnou animaci bych ale chtěl rozdělit do období podle zlomových momentů ve vývoji anime.

## Japonská jména a názvy

Japonská jména uvádím v japonském pořadí, tedy nejdříve příjmení, potom jméno. U jmen západních autorů uvádím nejdříve jméno, potom příjmení. U názvů filmů a seriálů používám (pokud existuje) oficiální anglický název. Pokud anime nebylo vydáno v USA a neexistuje oficiální anglický název, používám název, se kterým se lze nejčastěji setkat v literatuře nebo na internetu (většinou hepburnův přepis originálního japonského názvu do latinky nebo, méně často, zažitý anglický překlad). Tyto označení jsem zvolil proto, aby bylo možné kterýkoliv titul co nejsnáze dohledat.

## 2 Spory o první anime

Když v roce 2005 Matsumoto Naoki objevil v Kjótu krátký (asi 50-ti snímkový) animovaný kousek neznámého autora a před novináři se zmínil, že by mohl být možná až o deset let starší než *Imokawa Mokuzō Genkanban no Maki* (do té doby nejstarší známá japonská animace), rozpoutalo to vlnu internetových fám, které posunuly datum vzniku někdy až k roku 1905.[3] Přestože se dalo ještě nedávno setkat na Wikipedii s datem 1907,<sup>4</sup> snímek

<sup>3</sup>Tento způsob používá pro poválečné anime například Wikipedie [15]

<sup>4</sup>Datum bylo opraveno během psaní této práce na rok 1917.

pravděpodobně nevznikl před rokem 1915. V tom roce byly v Japonsku k vidění první zahraniční animované snímky, které inspirovaly japonské autory k vlastním experimentům.[14]

### 3 První generace

Takzvanou první generaci tvoří trojice autorů Shimokawa Ōten, Kōuchi Jun'ichi a Kitayama Seitarō. První dva byli kreslíři a karikaturisté, kteří byli osloveni filmovými společnostmi se žádostí ať pro ně vyrobí animované snímky.[14][15] Kitayama (původně malíř, který se zajímal o západní umění) naopak sám oslovil filmové studio s nápadem vyrobit animovaný film.[5] Všem třem se podařilo dokončit práci na prvních snímcích už v roce 1917.

Přestože onen 50-ti snímkový nález z Kjóta je pravděpodobně starší, stále se za první anime považuje asi pětiminutová prvotina Shimokawy Ōtena s názvem *Imokawa Mokuzō Genkanban no Maki*. Kromě délky a nejistého data vzniku kjótského filmu je pro to dobrým důvodem i fakt, že Shimokawův film byl promítán veřejnosti, zatímco kjótský snímek byl nejspíše součástí něčí soukromé kolekce.[16]

I když jak Shimokawa Ōten tak Kōuchi Jun'ichi přispěli k vývoji japonské animace (prvními snímky neskončili a nakreslili jich v krátké době ještě několik, než se vrátili k původním profesím), hlavní postavou první generace japonských animátorů je Kitayama Seitarō. Věnoval se animaci i když skončila první vlna zájmu filmových studií a musel jít hledat zdroj peněz jinam (nakonec našel další filmovou společnost, pro kterou kreslil), ale především založil vlastní animátorské studio Kitayama Eiga Seisakujo.[5][14] Studio nemělo dlouhého trvání, ale přesto se v něm stihla naučit animaci většina animátorů pozdější druhé generace.

Animátoři první generace byli inspirováni západní tvorbou a snažili se ji napodobit. Kvůli nedostatku financí si ale museli vytvořit vlastní techniky,

kteřé práci zjednodušily a zrychlily. Shimokawa Ōten například snímal kamerou černou tabuli, na kterou kreslil scénu bílou křídou.[14] Části, které se měly v dalším snímku pohnout, smazal a nakreslil znovu, aniž by musel znovu kreslit zbytek. Jeho dalším nápadem byla předtištěná papírová pozadí, na která dokresloval jen postavy a pohybující se objekty. Kōuchi Jun'ichi zase přišel s technikou papírových „vystřihovánek“, kde mohl překreslovat, měnit nebo pohybovat jen s vybranými kousky, které dohromady tvořily scénu. Kitayama používal techniky obou a po něm i někteří animátoři v druhé generaci. Obzvláště Kōuchiho metoda byla velmi populární až do doby, kdy se na západě používaná Cel-Animation stala cenově dostupnou i v Japonsku.

## 4 Druhá generace

Druhou generaci animátorů tvořili převážně Kitayamovi žáci. Osobnosti jako Yamamoto Sanae, Kimura Hakuzan, Murata Yasuji nebo i Ōfuji Noburō,<sup>5</sup> všichni se učili animaci v jeho studiu. Animátorů začíná být více, než by se dalo na několika stránkách podrobněji rozebrat, tak se omezím na několik málo komentářů k těm hlavním.

Yamamoto Sanae byl jedním z nejvýznamějších animátorů nejen předválečného období. Kreslit vlastní filmy začal už v Kitayamově studiu a pokračoval až do konce války. Později se věnoval už jen produkci a plánování než v roce 1967 svět animace opustil.[14] Murata Yasuji kreslil hlavně zábavné nebo poučné snímky se zvířecími (nebo alespoň částečně zvířecími) postavami. Kimura Hakuzan byla zajímavá postava v předválečné animaci. Vytvořil jen málo krátkých filmů, jejich kvalita však byla na svoji dobu velmi dobrá. Později byl zatčen za pokus o nakreslení prvního japonského pornografického animovaného filmu,[4] čímž jeho kariéra animátora skončila.

---

<sup>5</sup>Ve světě japonské animace je znám skoro výhradně pod jménem Ōfuji Noburō, ve skutečnosti je to ale pseudonym Ōfujiho Shinshichira.

Ōfuji Noburō dále rozvíjel techniku „papírových vystřihovánek“ a proslavil se hlavně jako mistr animace pomocí siluet. Uznání se mu dostalo i v zahraničí (Cannes) a dnes je po něm pojmenována jedna z nejnámějších filmových cen pro japonské animované snímky (Noburo Ofuji Award).

Objevilo se i několik úspěšných animátorů, kteří nevzešli z Kitayamova studia. V tom byl možná právě jejich přínos. Nebyli ovlivněni technikami a prostředky, které používal Kitayama a tak experimentovali s novinkami a zaváděli do japonské animace postupy používané do té doby jen na západě. Právě takovým průkopníkem byl Masaoka Kenzo, který jako první protlačil do anime Cel-Animation nebo ozvučení.

## 5 Animace předválečného období

Snímky první i druhé generace japonských animátorů po technické stránce pokulhávaly za svými západními vzory. Hlavním důvodem byl nedostatek finančních prostředků, který neumožňoval japonským animátorům používat stejně náročné techniky jako například Disney. Díky tomu se ale už v té době japonské snímky od západních lišily, přestože se japonští animátoři zpočátku jen snažili kopírovat novinku, která přišla ze západu. Snímky byly samozřejmě černobílé a neozvučené.<sup>6</sup> Rozdíly nebyly jen ve formě, ale i v obsahu. Většina snímků z předválečné doby čerpala nápady z japonského folklóru, takže se lze setkat například s velkým množstvím různých zpracování příběhu Urashimy Tarōa, s bytostmi jako kitsune, tanuki nebo tengu a podobně.[14] Co se týče oněch omezených finančních prostředků tak ty pocházely zpočátku od jednotlivých filmových společností, později od ministerstva školství, které financovalo výrobu animací použitelných ve školách.[15]

---

<sup>6</sup> Ale pouštěly se s hudebním doprovodem a vypravěčem, benshi, bez jehož komentáře je dnes někdy těžké pochopit, co se v snímku děje.

## 6 Válečná léta

V předválečných a válečných letech působili na poli japonské animace stále převážně animátoři druhé generace. Co se ale změnilo byl zdroj financí. Animátoři byli nejdříve lákáni na výhodné nabídky armády (námořnictva) výměnou za „vhodné“ ladění jejich příběhů. Od roku 1937 už fungovala cenzura, která obsah snímků kontrolovala přímo.[11] Výhodou toho bylo, že armáda byla ochotna investovat větší částky než ministerstvo školství a anime tak během války mohlo trochu zmenšit náskok západní animace. Začala se například používat Cel-Animation, přišel zvuk a ke konci války i první „dlouhý“ animovaný film.<sup>7</sup>

Obsahem se samozřejmě jednalo o válečnou propagandu nebo podporování myšlenky „asijské vzájemnosti“. Japonci (často vyobrazení jako hbité a vychytralé opice) poráželi západní dábly (podobní buvolům, nebo něčemu podobnému s rohy) a osvobozovali své vděčné asijské spojence.[11] Podání příběhů se více podobalo západnímu, rychlejšímu humoru, ale stále se objevovaly staré příběhy a jejich postavy, tentokrát ve válečné verzi. Momotaro zachraňuje Japonsko, Urashima Tarō se místo výpravy do podmořského paláce opije v hospodě a představuje opilé Japonsko, které se musí probudit apod.[8]

## 7 Poválečná animace

Největším problémem poválečné animace bylo pochopitelně to, že mnoho lidí nezajímala a Japonsko se v té době muselo potýkat s jinými problémy. Přesto se mezi přeživšími animátory objevilo několik lidí, kteří se snažili s animací pokračovat. Hlavní postavou byl opět Yamamoto Sanae, který v roce 1947 založil studio Nippon Dōga.<sup>8</sup> Obsahem poválečných animovaných filmů

---

<sup>7</sup>Tím byl film *Momotaro's Divine Sea Warriors*.

<sup>8</sup>1956 Tōei toto studio koupilo aby se stalo základem jeho Tōei animation, jednoho z nejvýznamějších studií které ovlivnilo vznik anime tak jak jej známe dnes.

byly především jednoduché pohádky. Téma války zůstalo tabu ještě poměrně dlouhou dobu a i když se později tvůrci do filmu o válce pustili, volili většinou dětské hlavní postavy a dětskou perspektivu, která jim pomohla vyhnout se rozebírání různých nepříjemných otázek, například příčiny války.<sup>9</sup>[8]

V tomto období opět zasáhl do vývoje anime Disney. Po válce se jeho filmy konečně mohly zase pouštět v Japonsku a navíc tam skoro neměl žádnou konkurenci, kvůli problémům domácích studií. Jeho filmy ovlivnily i Tezuku Osamu a některá Disneyho témata se potom objevily v Tezukových seriálech.

## 8 Tezuka Osamu

Tezuka Osamu, přezdíváný Bůh Mangy,[7] byl pravděpodobně nejdůležitější a nejvýznamnější osoba v historii japonské animace vůbec. Byl to Tezuka kdo založil anime tak, jak jej známe dnes a kdo vytvořil základní subžánry, příběhy a typy postav, které se používají a „recyklují“ dodnes.

Osamu Tezuka se narodil v roce 1928<sup>10</sup> a do kreslení komixu (mangy) se pustil krátce po válce, v roce 1946[12]. Než se obrátil ke kreslení a k animaci (za což prý mohla první dlouhá asijská animace - čínská *Princess Iron Fan*, první dlouhá japonská animace *Momotaro's Divine Sea Warriors*[13] a samozřejmě Disney) stihl vystudovat medicínu,<sup>11</sup> což se později taky projevilo v některých jeho dílech.

Po úspěchu animovaného filmu založeném na jeho manze (*Alkazar the Great*, 1960) Tezuka začal uvažovat o možnosti výroby animovaných televizních seriálů. Ze svých komixů už věděl, že je zájem i o něco jiného než o klasické pohádky a že by mohl prorazit s modernější fantasy i s příběhy zaměřenými na dospělejší publikum.[11] Jeho první televizní animovaný seriál

---

<sup>9</sup>Klasický příklad je slavný animovaný film z pozdější doby *Grave of the Fireflies*

<sup>10</sup>Často se uvádí 1926, protože celý život lhal o svém věku.[12]

<sup>11</sup>Konkrétně byl chirurg.[13]

*Astro Boy* (částečně inspirovaný Disneyho *Pinochiem*) se začal vysílat na Nový Rok 1963 a svým obrovským úspěchem začal éru televizního anime. Další společnosti rychle následovaly a začaly chrlit nespočet (zdaleka ne vždy kvalitních) televizních animovaných seriálů, což ostatně dělají dodnes. Manga jako zdroj scénářů a inspirace pro tvůrce anime se ujala a většina animovaných filmů i seriálů se točila podle komixové předlohy až skoro do konce století. Velký úspěch televizních seriálů znamenal, že si anime poprvé začalo vydělávat samo na sebe a nejednalo se už o ztrátový podnik, který musel někdo dotovat jak tomu bylo před válkou i během války.

Televizní animované seriály se v Japonsku staly populárnější než kdy byly v USA.[11] Největší podíl na tom měl právě Tezuka se svým přístupem k anime jako k formě, která může nést téměř jakýkoliv obsah od dětské pohádky až po dospělé drama. Nejen toto, ale i další typické znaky, které odlišovaly a odlišují anime od západní animace, vymyslel z velké části právě Tezuka. Velké oči okoukal od Disneyho, malá ústa začal kreslit aby ušetřil čas, nepřirozené barvy vlasů postav představil jako jednoduchou a levnou možnost jak od sebe odlišit jinak velmi podobné postavy. Neinspiroval se samozřejmě jen západem. Vliv na něj měla třeba i japonská Takarazuka Revue,[6][18] která ho inspirovala k založení specifického a dodnes populárního subžánru zaměřeného na dívčí publikum.<sup>12</sup> Osamu Tezuka se aktivně věnoval tvorbě mangy a anime až do roku 1989 kdy umírá na rakovinu žaludku.[12]

## 9 Vesmírné mýdlové opery

I když Osamu Tezuka samozřejmě působil i v této době na poli anime dál, začal se kolem roku 1975 objevovat nový žánr, který měl mít na anime pozdější doby velký vliv. Rozhodl jsem se toto období pojmenovat „Vesmírné

---

<sup>12</sup>Např. *Princess Knight*, následovaly podobné, ale už ne Tezukovy, *Rose of Versailles* nebo *Utena*.

mýdlové opery“ podle hezkého anglického názvu „Space operas“ Zlatá éra tohoto žánru začala v roce 1974 se začátkem vysílání anime *Space Battleship Yamato* a brzy následovalo nespočet kopií. V kostce se jednalo o dlouhá vesmírná dobrodružství, která kladla větší důraz na vývoj postav a jejich vztahů než na samotný důvod, proč postavy vesmírem putují (který obvykle nebyl příliš propracovaný a ani podstatný). Yamato i další podobné anime těžily také z výborného načasování - začaly se vysílat krátce po příchodu populárních *Star Wars* z USA a vezly se tak částečně na vlně zájmu o podobné příběhy.[11]

Současně se *Space Battleship Yamato*, *Galaxy Express 999*, *Legend of Galactic Heroes* a dalšími slavnými vesmírnými operami se začal objevovat v anime také druhý nový žánr, který japonské animované seriály ve světě proslavil možná nejvíce ze všech. Souboje obřích robotů, pilotovaných mladými teenagery v sobě spojily časem osvědčené téma pohádkových rytířů v brnění bojujících s draky a moderní piloty bojových stíhaček.[11] To, co začalo v seriích jako *Mazinger Z* a *Macross*, pokračovalo v nekonečných variacích a kopiích serie *Gundam* a polevilo až v roce 1995, kdy do ohraňného a už „vytěženého“ žánru přinesla nový život série *Evangelion*. Samozřejmě následovala opět řada kopií, pro které se někdy používá název Post-Evangelion shows. Za velké množství serií o robotech mohou samozřejmě z části i firmy, vyrábějící modely a hračky, pro které byly výbornou reklamou.

## 10 Miyazaki Hayao a OAV

Jestli se Tezuka Osamovi někdy říká „Japonský Disney“ tak na Miyazaki Hayaa zbyl už „jen“ titul „Kurosawa japonské animace“.[10] Miyazaki se ve světě japonské animace pohyboval už od 60. let, ale zlomový moment přišel až v roce 1984. Úspěch jeho animovaného filmu *Nausicaä of the Valley of the Winds*, založeném na Miyazakiho stejnojmenné manze, byl tak velký, že mu společnost Tokuma umožnila vytvořit si vlastní studio - studio Ghibli. Tro-

chu opomíjenou postavou ve spojitosti se studiem Ghibli je Isao Takahata, Miyazakiho dlouholetý přítel a spolupracovník. Ve studiu Ghibli nevznikaly jen Miyazakiho slavné filmy jako *My Neighbour Totoro*, *Princess Mononoke* nebo Oskarový *Spirited Away*, ale i neméně úspěšné snímky Takahatovy jako například *Grave of the Fireflies* nebo *Pom Poko*.

Filmy ze studia Ghibli se sice těšily velké oblibě v druhé polovině let osmdesátých i v letech devadesátých, rozhodně to ale nebyly jediné úspěšné japonské animované snímky té doby. Mezi známá díla, která nevyšla z dílny Miyazakiho nebo Takahaty patří například *Akira*, která nezískala velkou oblibu v Japonsku, ale proslavila anime na západě, *Ghost in the Shell*, anime, které poprvé ve větší míře využilo počítačovou animaci nebo *The Wings of Honneamise*, jedno z nejdražších anime vůbec.

Historie anime se v tomto období ale neodehrávala jen na poli stále pokračujících televizních seriálů nebo na filmovém plátně. Velký vliv na anime mělo i rozšíření videa a s tím spojený začátek fenoménu OAV. OAV (nebo někdy OVA) je zkratka pro Original Animation Video (Original Video Animation) a označuje anime nevytvořené pro velké plátno ani televizi, ale pro přímý prodej na videokazetách. OAV se ujaly velmi rychle, protože se jim podařilo zaplnit mezeru mezi malým prostorem, který nabízí celovečerní film v kině (kolem dvou hodin) a roztahanými televizními seriály (celoroční seriál má obvykle 52 dílů po 24 minutách).[11] Kvalita animace také nemusela být tak vysoká jako u filmu, ale díky volnějším termínům byla stále lepší než u televizních anime. OAV díky absenci televizní cenzury také otevřelo dveře násilí a erotice v anime a znamená počátek bohatého „hentai“ průmyslu, produkujícího erotické anime.[4]

## 11 Moderní anime

Současné anime, se svým velkým množstvím subžánrů a forem (od sportovních dramát po cyberpunkové SciFi, od filmu přes televizi a DVD až po

internet a mobilní telefony) by mohlo směle zaplnit stránky celé knihy, natož pak několik odstavců. Největší změnou oproti anime 80. let ale rozhodně byl nástup výkonných počítačů. Ty ovlivnily nejen způsob výroby anime (od dokreslování mezinímků a vykreslování náročných scén až po anime stvořené zcela na počítači), ale začaly měnit i zdroj inspirace, ze kterého animátoři byli zvyklí čerpat už od doby Osamu Tezuky. Anime vzniklé podle mangy sice ani dnes nejsou ještě žádnou vzácností, ale filmů a seriálů stvořených podle her nebo knih přibývá.[2] A samozřejmě i naopak, úspěšná animovaná série sotva uspokojí náročné fanoušky pokud nevyjde na ní založená hra.<sup>13</sup> Tou ovšem žně nekončí a velké firmy i malé produkční společnosti jsou schopny vychrlit záplavu dalších předmětů, k velké radosti všech sběratelsky zaměřených fanoušků.<sup>14</sup>

Anime druhé poloviny 90. let bylo většinou ve znamení remaků a kopií úspěšných sérií.[11] Z tohoto propadu tvůrčí originality se dostalo anime na začátku nového tisíciletí díky fenoménu zvanému Shin'ya Anime.<sup>15</sup> Jedná se o anime, vysílané v časech zhruba mezi půlnocí a čtvrtou hodinou ráni. Ještě na konci 90. let napadlo některé společnosti využít levné časy v televizích a snížit si tak náklady. Anime, které tam vysílaly, byly stejně určeny pouze pro menší skupiny skalních fanoušků a společnosti už z dřívějších zkušeností s nočními programy věděly, že se tento typ fanoušků na své oblíbené série bude dívat i přes ne příliš dobrý vysílací čas.[17] Noční anime se brzy přestaly odlišovat jen svým vysílacím časem, ale stal se z nich samostatný subžánr, plný experimentů a pokusů o posunutí stagnujícího anime někam dál. Co začalo na konci 90. let jako prostor pro menší animované produkce a jejich

---

<sup>13</sup>Je možné ale zajít i dál a není velký problém najít anime a hru, jejichž příběhy se prolínají a navzájem doplňují. Takové řešení je velmi populární, protože přivede více fanoušků k nákupu hry a tím více peněz do kapsy výrobce původního anime.

<sup>14</sup>Sbírání některých předmětů se už stalo koníčkem samo o sobě a nutno říct, že velmi drahým. Například současná cena vzácnějších figurek se může vyšplhat až na 4000 - 7000 Kč.

<sup>15</sup>V angličtině se používá termín Late night anime, s českým překladem jsem se ještě nesetkal takže bych nechal jednoduše Noční anime.

zaryté příznivce se už na začátku nového století začalo rychle stávat novým „mainstreamem“ v anime. Mohou za to především některé animované série, například *Elfen Lied* nebo *Mushi-Shi* a především *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*, které svou popularitou vzbudily zájem o nový typ anime.

Po roce 2000 se objevil v anime ještě jeden zajímavý fenomén. Zcela mimo velké či malé společnosti a studia se začali objevovat jedinci, kteří doma, doslova na koleně, s pomocí počítačů a moderních programů začali sami vyrábět své vlastní anime. Ty lepší z nich byly později vydány na DVD a uspěly i komerčně. Mezi takové patří například *Voices of a Distant Star*, první úspěšné anime tohoto typu, nebo novější *Pale Cocoon*. Anime se tak kuriozně po devadesáti letech vývoje vrací zpět na začátek, k samostatným autorům, experimentujícím doma s animací.[2]

Tento trend je ale zároveň i velkou nadějí pro budoucnost anime, které se v poslední době potýká s nedostatkem mladých režisérů a animátorů, kteří by mohli nahradit současnou stárnoucí generaci tvůrců. Kariéra animátora tradičně začínala dokreslováním mezisnímků nebo jinými jednoduchými pracemi, kde se naučil řemeslu a časem se mohl propracovat až na hlavního animátora nebo režiséra. Dnes, kdy se většina jednoduché práce přesouvá z finančních důvodů do Koreje nebo do Číny, ztratilo Japonsko svoji líheň animátorů a anime průmysl se potýká s nedostatkem mladé krve.

## Použitá literatura a prameny

- [1] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Argot and Jargon: Basic Terminology, s. 30. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.
- [2] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Gaming and Digital Animation, s. 217-219. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.
- [3] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Early Anime, s. 169. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.
- [4] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Erotica and Pornography, s. 180-182. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.
- [5] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Kitayama, Seitara, s. 343. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.
- [6] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Princess Knight, s. 504-505. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.
- [7] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Tezuka, Osamu, s. 651. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.
- [8] CLEMENTS, Jonathan - McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Wartime Anime, s. 715-716. Stone Bridge Press, 2006. ISBN 978-1-933330-10-5.

- [9] MARSHALL, M. *Define „Anime“* [online]. 2003. [cit. 16.5.2008]. Dostupné z: <<http://animeworld.com/essays/defineanime.html>>.
- [10] MCCARTHY, H. *Hayao Miyazaki: master of Japanese animation*, s. 10. Stone Bridge Press, 2002. ISBN 1-880656-41-8.
- [11] PATTEN, F. *Watching anime, reading manga: 25 years of essays and reviews*, A Capsule History of Anime, s. 278-282. Stone Bridge Press, 2004. Článek původně vyšel v Animation World Magazine 1, 5. číslo, srpen 1996. ISBN 1-880656-92-2.
- [12] PATTEN, F. *Watching anime, reading manga: 25 years of essays and reviews*, Osamu Tezuka (1926 - 89), s. 197-199. Stone Bridge Press, 2004. ISBN 1-880656-92-2.
- [13] PATTEN, F. *Watching anime, reading manga: 25 years of essays and reviews*, Osamu Tezuka: A Memorial to the Master, s. 199-206. Stone Bridge Press, 2004. Článek původně vyšel v Animation News Service 7, 1. číslo, jaro 1993. ISBN 1-880656-92-2.
- [14] SHARP, J. *Pioneers of Japanese Animation at PIFan* [online]. 2004. [cit. 16.5.2008]. Dostupné z: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-anime.shtml>>.
- [15] WIKIPEDIA. *History of anime* [online]. 2008. [cit. 16.5.2008]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_anime](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_anime)>.
- [16] WIKIPEDIA. *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* [online]. 2008. [cit. 16.5.2008]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Imokawa\\_Mukuzo\\_Genkanban\\_no\\_Maki](http://en.wikipedia.org/wiki/Imokawa_Mukuzo_Genkanban_no_Maki)>.
- [17] WIKIPEDIA. *Late night anime* [online]. 2008. [cit. 16.5.2008]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Late\\_night\\_anime](http://en.wikipedia.org/wiki/Late_night_anime)>.

- [18] WIKIPEDIA. *Takarazuka Revue* [online]. 2008. [cit. 16.5.2008]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Takarazuka\\_Revue](http://en.wikipedia.org/wiki/Takarazuka_Revue)>.