

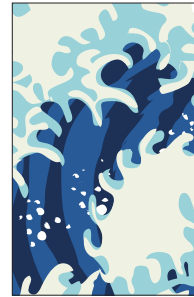
MIJANDE **JAPAN**

ESEJE O SOUČASNĚ
JAPONSKĚ POPKULTUŘE

**LABYRINT
FRESH
EYE**

Copyright © Karel Veselý, 2014
Copyright © Anna Křivánková, 2014
Copyright © Antonín Tesař, 2014
Copyright © Jan Miškov, 2014
Copyright © Jiří Flígl, 2014
Preface © Jan Sýkora, 2014
Czech edition © Labyrint, 2014

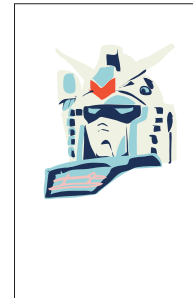
ISBN 978-80-87260-63-0



s.7
UVOD



s.63
ANIME

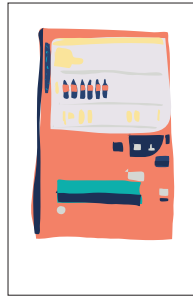


s.81
VIDEOHRY

O B S A H



s.23
OTAKU



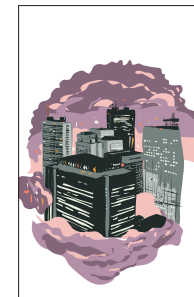
s.43
MANGA



s.101
FILM



s.121
GLOSAR



s.137
**DOPORUČENÁ
LITERATURA**



GLOSSAR

POP KULTURY

SOUČASNĚ JAPONSKĚ



ARKADOVE AUTOMATY

Herny jsou veřejně přístupnou doménou, kde se lidé schází a tráví tam svůj volný čas. Videohry na arkádových automatech se vyznačují návykovostí a zběsilou akcí, mají kratší úroveň, zjednodušené ovládání (často i speciální periferie) a rychle se zvyšující obtížnost. Zlatý věk arkád trval od pozdních 70. do poloviny 90. let. Od té doby jejich popularita na Západě upadá, zvláště po nástupu domácích konzolí a grafických akceleračních počítačů s 3D grafikou, na kterých je možné soutěžit s hráči online. Nicméně v Japonsku tyto herny zůstaly oblíbené doposud a ještě v první dekádě nového století tvořily většinu z obrátu tamějšího herního průmyslu. Ekonomická recese však i zde jejich výnosy snížila. K nejúspěšnějším japonským arkádovým hrám patří *Space Invaders* (1978), *Galaxian* (1979), *Pac-Man* (1980), *Donkey Kong* (1981) a *Street Fighter II* (1991).



ANIME

Japonské animované filmy využívají vizuální styl převzatý z komiksů *manga*. Většina japonské animované produkce spadá pod tento termín, nicméně existují zde i osobití animátoři, jejichž tvorba na *mangu* nenavazuje. *Anime* zpravidla používají kreslenou animaci, ať už ruční či počítačovou, i když existují i díla vytvářená pomocí počítačové 3D animace.



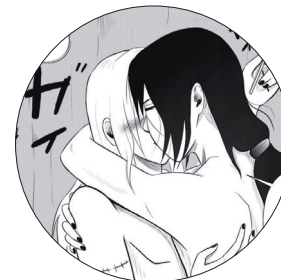
COOL JAPAN

Vládní kampaň na podporu vývozu japonských kulturních produktů, kterou odstartoval kabinet Džuničiróa Koizumiho na základě článku *Hrubé domácí cool* (Gross National Cool) otištěného v roce 2002 v americkém čtrnáctideníku *Foreign Policy*. Myšlenka Japonska jako kulturní velmoci (na rozdíl od technologické velmoci 70. a 80. let) se spojila s Koizumiho vizí Japonska „postaveného na intelektuálním vlastnictví“ a transformovala se ve vládní program zahrnující mimo jiné propagaci země v zahraničí pomocí artefaktů populární kultury. V Japonsku samotném termín v půlce dekády zpopularizoval seriál *Cool Japonsko!* (Kakkoi Nippon!) představující úspěšné japonské kulturní produkty. Uvádající potenciál projektu *Cool Japan* v roce 2013 znovu oživil staronový premiér Šinzó Abe.



COSPLAY

Označení pro performativní napodobení vzhledu oblíbené postavy z *anime*, *mangy* či z videohry vzniklo zkrácením slov *Costume Play* a jeho původ můžeme dohledat již v roce 1978 v Japonsku, kde probíhaly různé výstavy a fanouškovská setkání. *Cosplayer* je označením pro účastníka, který se obléká do vybraných kostýmů s doplňky reprezentujícími určitou postavu. Takto již od roku 1998 přitahují tokijské čtvrtě Akihabara a Haradžuku pozornost mnoha *cosplayerů*, diváků a fotografů (performerům se přitom přezdívá *kosupure* a fotografům *kameko*). Portrétisté dříve věnovali své snímky aktérům či hercům, kteří jim byli ochotni pózovat – během času se z tohoto rituálu vyvinuly formalizované postupy a pravidla etikety.



DŌDŽINŠÍ

Malonákladové publikace s amatérskou tvorbou, nejčastěji *mangou*, která stylem kresby vychází z populárních komiksových sérií, *anime* seriálů či počítačových her. Postavy jsou stejné, příběh si ale autoři obvykle dotvářejí po svém a často má erotický obsah. Vydavatelé neautorizované verze obvykle tolerují – kromě budování fanouškovské základny je *dōdžinši* scéna také líhni budoucích talentů. (V minulosti odtud přišly například populární autorky Rumiko Takahaši nebo CLAMP). Literární fanziny existují v Japonsku už bezmála sto třicet let, amatérská komiksová tvorba ale nabrala na síle od sedmdesátých let minulého století, kdy se zrodil *otaku* fandom a také obří festival *Komiketto*, na němž se *dōdžinši* prodávají. K dostání jsou i v několika specializovaných obchodech.



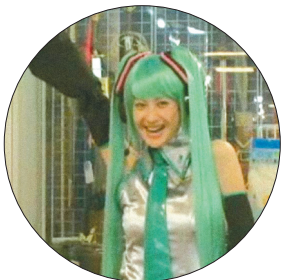
EXPLOATAČNÍ FILM

Exploatace neboli vytěžování ve filmu označuje snímky které diváky lákají na skandální či tabuizovaná témata podávaná bulvární formou a utvrzující předsudky publika. Zlatou érou exploatace byla 70. léta, kdy řada malých produkčních společností i velkých studií v USA, Evropě, Hongkongu i Japonsku produkovala každoročně desítky titulů nejrůznějších subžánrů. V Japonsku se hlavním výrobcem stalo studio Tōei, kde filmy o zvrácenostech páchaných v minulých stoletích samuraji a šóguny i v současnosti různými kriminálními živly natáčeli mimo jiné kreativní řemeslníci jako Teruo Išii, Norifumi Suzuki či Jukio Noda, ale také formalistní experimentátor Šunja Itō. Ústředními postavami japonských exploatačních filmů byly v převážné míře ženy, zpravidla členky dívčích gangů či jakuzačky, což udělalo velké hvězdy z hereček Miki Sugimoto, Reiko Ike, a především Meiko Kadži.



FAN SERVICE

Fanouškové zavedli termín *fan service* pro různé prvky v *manze* a *anime*, které nejsou nutné pro vyprávění patřičného příběhu, ale tvůrci je do díla nasadili pro „potěchu diváků“. Může jít o dlouhé pasáže souborů v klučích *mangách*, zálibné záběry na obří roboty v *mecha anime*, ale velmi časté jsou i různé „sexy“ scény. Mnoho *anime* seriálů poslední doby obsahuje samoúčelné scény, kde se hrdinky sprchují, případně navštěvují lázně či bazény, aby je diváci mohli vidět nahé či ve spodním prádle. Typické jsou také scény, kde diváci mohou zahlédnout spodní prádlo dívčích postav. Postupem času se z prvku užívaného v seriálech nejrůznějších žánrů stal ústřední motiv v seriálech či videofilmech přímo označovaných jako *fan service*. Přeneseně se termín používá pro jakýkoli druh snímků, sekvencí či záběrů, jejichž jedině opodstatnění spočívá v podbízění se konkrétním fanouškovským skupinám.



FUDŽOŠÍ

Ženská obdoba *otaku*, nejčastěji fanynky *jaoi mangy*. Pojmenování vzniklo ze sarkastického *fu* (zkažená) a *džoši* (dívka), slovo však může v jiném znakovém zápisu znamenat též „dospělá / vdaná žena“ nebo „dáma“. Kromě konzumace *jaoi* či psaní *dódžinši* patří k *fudžoši* i osobitý způsob „čtení“, který hledá v mainstreamovém čtivu, seriálech nebo videoklipech náznaky homosexuálních vztahů. Termín se používá od osmdesátých let, v novém tisíciletí tvoří *fudžoši* tak silný fandom, že mají k dispozici i vlastní obchodní „čtvrť“ – asi dvoustmetrový koridor obchodů specializujících se na *dódžinši* a módu umístěný nedaleko zastávky metra v čtvrti Ikebukuro, pro nějž se vžilo pojmenování *Panenská cesta* (*Otome ródó*).



GACAPON

(též *gašapon*)

Prodejní automaty japonské společnosti Bandai, z nichž po vhození mince vypadne plastová kapsle s malou hračkou. Obsah je často navázaný na populární franšizy zábavního průmyslu a jsou to vyhledávané sběratelské produkty. Kapsle z automatu vypadávají náhodně a jednotlivé položky ze sběratelské série nejsou vydávány v rovnoměrných počtech. Pro sběratele existují také specializované obchody raritních či historických kapslí v Akihabaře. „Gača“ a „pon“ jsou onomatopoeia pro zvuk, který vydává kapsle padající kovovým vývodníkem automatu.



GEIKOMI

(též *barakomi*)

Komiksy vydávané většinou v rámci japonské gay komunity, mj. v magazínech *G-Men*, *Samson* či *Sabu*. Formálním stylem připomíná mainstreamovou *mangu*, avšak oproti androgynním chlapcům typickým pro *šónen ai* a většinu *jaoi* v nich vystupují hrdinové, jejichž vzhled více vyhovuje cílovému publiku: svalnatí, muži a ne nepodobní klasickým erotickým ilustracím „Finského Toma“. Na rozdíl od autorek *šónen ai* či *jaoi* se autoři *geikomi* snaží o realističtější ztvárnění sexu, dynamiky vztahů mezi protagonisty i samotného světa, v němž tito hrdinové žijí. Kromě vyložené erotických příběhů tak můžeme narazit na komiksy zpovědního charakteru či kritické úvahy o životě gayů v konzervativním Japonsku, kde příslušníci sexuálních menšin zdaleka nemají snadný život. Mezi často opakované náměty patří např. první láska, *coming out* či snaha prosadit si vlastní životní styl navzdory nejrůznějším překážkám ze strany okolí.



GEKIGA

(dosl. „dramatické obrázky“)

Komiksový styl vzniklý ve druhé polovině 50. let, jehož hlavními propagátory (mj. Jošihito Tacumi či Takao Saitó) se stali autoři nespokojení s dětinským vyzněním poválečné *mangy*. Ve snaze o prosazení sofistikovanějších příběhů i kresby zavedli v japonské komiksové scéně nové žánry, mj. detektivku, horor či historický komiks. Jejich snaha se setkala s obrovským nadšením dospívajících čtenářů, jimž do té doby populární komediální *manga* rovněž přestávala vyhovovat, a současně i s nemenším zděšením jejich rodičů a učitelů, kteří v novém komiksu viděli nebezpečný brak ohrožující mravní život mládeže. *Gekiga* však paniku ustála a postupně se stala mainstreamovou záležitostí. Její oblíbenou součástí byl i *supokon* (zkratka výrazu *supócu kondžó*, tj. „bojovný sportovní duch“), předchůdce dnešního sportovního žánru, který dosáhl velké obliby zejména v šedesátých a sedmdesátých letech.



HELLO KITTY

Roztomilá kočička bez pusy z dílny grafičky Júko Šimizu se v polovině 70. let stala vlajkovou lodí společnosti Sanrio vyrábějící dárkové předměty. Její skutečný triumf ale nastal až v 90. letech, kdy designové výrobky s *Hello Kitty* začaly nakupovat mladé maminky pro své děti a kočička se stala symbolem bezstarostnosti dětství. Z Japonska se následně rozšířila do světa a dostala také rodinu i svůj příběh, který vypráví knihy či animovaný seriál. *Hello Kitty* je skvělým příkladem popularity kreslených tzv. pracovních maskotů (*juru čara*) v Japonsku. Jejich úkolem je ve své dvoj- i trojrozměrné podobě přispívat k harmonickému fungování společnosti. Stojí před obchody jako reklamní tlampače, pomáhají sdělovat příkazy a zákazy, případně jen propůjčují přátelskou tvář institucím a úřadům.



HENTAI

Japonské slovo, které znamená „perverzní“ či „úchylný“, se používá i jako zažitý, leč neoficiální termín pro pornografickou *mangu* a *anime*. Oficiálně se pro komiksové a animované porno v Japonsku používají označení *seidžin manga* (manga pro dospělé), případně *ero manga* či *ero anime*. *Hentai* se rozšířila na začátku osmdesátých let s nástupem domácího videa ve formě OVA a OAV. Japonská cenzura zakazuje ve veškerých audiovizuálních dílech i komiksech zobrazování pohlavních orgánů a penetrace, kvůli čemuž jsou v *hentai* příslušné partie často rozmlžené nebo zakryté černými obdélníky. Řada interpretů má za to, že právě díky této cenzurní praxi, která obírá porno o jeho základní atrakci, se *hentai* soustředí na sexuální praktiky jako bondáž nebo v něm často vystupují monstra s falickými chapadly.



HIKIKOMORI

Fenomén dobrovolného sociálního vyloučení, který poprvé popsal v roce 1998 psycholog Tamaki Saitó. Podle jeho studie *Společenské vyloučení: Věční adolescenti* (Šakaiteiki hikikomori – Owaranai šišunki) žilo v Japonsku na konci milénia přes milion dospělých lidí, kteří se dlouhodobě skrývají ve svých bytech, neudrží žádné společenské vztahy a nechají se vyžít svými rodinnými příslušníky. Ačkoliv se problém týkal i přestárlých lidí, média a následně veřejnost si tento fenomén spojila s *otaku*, které jejich specifické koníčky vyčleňují z tradičních společenských vztahů, a tudíž u nich roste předpoklad pro asociální životní styl *hikikomori*.



JAKUZA FILMY

Snímky pojednávající o japonském organizovaném zločinu mají bohatou tradici sahající do dob rané kinematografie. Až do konce 60. let ale žánr sestával v zásadě z romantických robinhoodovských vyprávěnek, kde vznešení hrdinové dbající kodexu cti jakuzy pomáhají obyčejným lidem proti různým příkořím a útisku. Radikální proměna na přelomu 60. a 70. let nastolil režisér Kindži Fukasaku, který pod patronátem studia Tōei natáčel dravé snímky ze současnosti na motivy reálných událostí. Jeho divácké i kritické hity jako pětidílná série *Boje bez cti* (Džingi naki tatakai, 1973–1974), plně chaotického násilí a prohnitých ideálů, ustanovily dominantní styl pro budoucí desetiletí. Další plodnou érou žánru se stala 80. a 90. léta, kdy se akčně či exploatačně laděné jakuzza filmy staly hlavními produkty videotrhu.



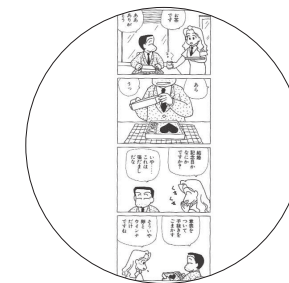
JAOI

Tato zkratka vznikla z prűpovídky „jama naši, oči naši, imi naši“ (žádné vyvrcholení, žádná pointa, žádný smysl) označuje komiksové příběhy, jejichž středobodem jsou erotické vztahy mezi dvěma chlapci či muži. Fenomén *jaoi* vznikl v osmdesátých letech 20. století; původně šlo o amatérské komiksy parodizující oblíbené hity *šónen mangy* prostřednictvím homoerotizace jejich hlavních představitelů. Jak napovídá samotný název, tyto jednoduché, komediální příběhy, orientované spíše na sex než dramatickou zápletku, byly zpočátku nepříznivě srovnávány s kultivovaným *šónen ai*, jehož autorky si libovaly v komplikovaném ději a složitých vztazích mezi jednotlivými protagonisty. Postupem času však *jaoi* nabylo sofistikovanější podoby, a na rozdíl od svých tragicky laděných předchůdců žánru *šónen ai* také značně optimističtějšího tónu, za všechny jmenujme např. klasický příběh *Kizuna* (1992–2008) od Kazumy Kodaky. Kromě termínu *jaoi* se v současnosti používá i obecnější výraz *bóizu rabu* (čili *boys love*, zkráceně BL).



J-POP

Dominantní žánr populární hudby v Japonsku, který klade velký důraz na vizualitu interpretů. Nejběžnější hudební formou j-popu je optimistický elektronický pop, do něž ale pronikají i prvky urban music nebo metalu (podžánr *visual kei*). Hvězdy j-popu (často vystupující v početných dívčích či chlapeckých skupinách) jsou tzv. *idoru*, dokonalé produkty pilované do posledního detailu talentovými agenturami disponujícími silnou pozicí na mediálním trhu. Kromě pěvecké kariéry musí idoly obsáhnout i modeling, hraní v televizních seriálech či reklamách. Mezi komerčně nejúspěšnější skupiny patří AKB48, Araši nebo KAT-TUN. J-pop je populární v celé východní Asii, v posledních letech ale jeho dominantanci úspěšně narušuje korejská obdoba neboli k-pop.



JONKOMA MANGA

(dosl. „čtyřrámečkový komiks“) Jednoduchá, většinou komediálně či satiricky laděná *manga*, jejíž děj se odehrává ve formátu klasického komiksového střípu, čítajícím – nepřilíš překvapivě – právě čtyři rámečky. Děj je obvykle strukturován podle tradičního narativního konceptu *kišó tenkecu*, který udává funkci jednotlivým rámečkům: první představí děj a protagonisty příběhu, druhý naznačí zápletku, třetí dramatický zvrat a čtvrtý rámeček konečně doručí vtipnou pointu. Jde o velmi oblíbený typ *mangy*, jež na rozdíl od dlouhých a výpravných seriálů, vycházejících na pokračování v komiksových časopisech, nalezla uplatnění především na stránkách novinových deníků a běžných časopisů. Mezi populární *jonkomy* patří např. *Crayon Šin-čan* (Kurejón Šin-čan, 1990–2010) autora Jošita Usuiho či *Azumanga* (Azumanga daio, 1999–2002) od Kijohika Azumy.



JURI

(dosl. „lilie“)

Termín označující komiksy pojednávající o homoerotických vztazích mezi děvčaty. Na rozdíl od *šónen ai*, které se v kategorii dívčí *mangy* zabydlelo teprve v sedmdesátých letech 20. století, byl fenomén lásky mezi děvčaty součástí tzv. *šódžo bunka* („dívčí kultura“) již od pozdního období Meidži (1868–1912), kdy mezi sebou studentky nově vzniklých dívčích škol pěšovaly vášnivě, leč striktně platonické milostné vztahy, které byly považovány za přirozenou součást dospívání. V protikladu k těmto nevinným láskám pak stály skutečné projevy lesbické lásky, jež byla považována za nežádoucí a škodlivou; právě ta se však počátkem sedmdesátých let stala středobodem komiksů žánru *juri*, mezi jejichž první představitelky patří mj. *Dvojice z bílého pokoje* (Široi heja no futari, 1971) od Rjóko Jamagiši. Podobně jako *šónen ai*, i tyto komiksy byly zpočátku pojaty jako tragické romance, a teprve na přelomu tisíciletí ustoupily optimističtějšímu příběhům a happy-endům.



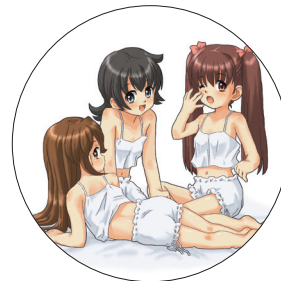
KAIÐZU FILMY

Termín, jenž se překládá jako „monstrum“, označuje jeden z nejpůvodnějších i nejspeciřičtějších žánrů japonské kinematografie. Jedná se o snímky, kde obřii příšery demolují městskou zástavbu či mezi sebou svádí lité bitvy. Dodnes vznikají tradičním stylem za užití pěnových či latexových obleků a papundeklových miniatur měst. Zakládajícím titulem žánru se stala ikonická *Godzilla* (Godžira, 1954) a její duchovní otec, režisér, scenárista a průkopník mechanických speciálních efektů Hiroši Inagaki, následně pro studio Tóhó vytvořil celý pantheon populárních monster. Ačkoli žánr začal jako spektakulární metafora kritizující testy atomových bomb v Pacifiku, postupem času se filmy naivizovaly a proměnily se v oblíbený žánr pro děti. V 60. letech se pokusila úspěch Tóhó napodobit konkurenční studia Šóčíku a Daiei, ale z jejich různých příšer si déletrávající slávu vydobylo pouze titulní monstrum ze snímku *Gamera* (Daikaidžú Gamera, 1965).



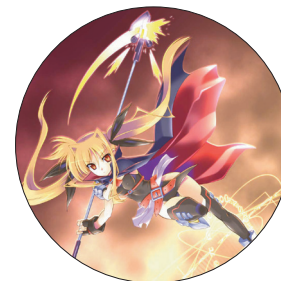
KARAOKE

Díky *karaoke* (název je složeninou z japonského *kara* – prázdný a *okesutora* – orchestr) si amatérský zpěvák může vyzkoušet, jaké to je, stát na pódiu a zpívat do mikrofonu známou píseň. Text písně v podobě titulků sleduje na obrazovce nebo plátně před sebou. Správnému frázování napomáhá barevné zvýrazňování jednotlivých slov v souladu s hudbou. Na pozadí přitom běží speciálně pro *karaoke* vytvořené videoklip obvykle velmi nízké umělecké úrovně. V Japonsku si tuto zábavu od roku 1984 můžete dopřát v soukromí malých zvukově izolovaných salónek (tzv. *karaoke box*), které nevznikly ani tak proto, aby se „umělec“ mohl odvázat, nýbrž aby nerušil okolí. Naproti tomu *karaoke bary* v Evropě podobně zázemí obvykle nenabízejí a každé vystoupení v otevřeném sále si tak žádá daleko větší dávku exhibicionismu.



LOLICON

Zkratka z *Lolita Complex* (patrně podle stejnojmenného psychologického románu Russella Trainera z roku 1966) označuje v japonštině sexuální přitažlivost nedospělých dívek a v *manga* průmyslu je synonymem podžánru, který toto téma zpracovává. Jeho boom přišel v osmdesátých letech, kdy vycházely časopisy jako *Manga Burriko* nebo *Lemon People* pokrývající široké spektrum příběhů od typicky japonské fascinace roztomilostí až po pedofilní pornografii. Na začátku devadesátých let se vydavatelé *mangy* tohoto žánru stali terčem kritiky rodičovských organizací a cenzury. Od roku 1999 reguluje vydávání *lolicon mangy* zákon o zákazu dětské pornografie, podžánr nicméně i nadále přežívá v undergroundu malonákladových či amatérských publikací.



MAHÓ ŠÓÐZO

Mnoho žánrů přešlo do japonské animace z komiksu, nicméně dá se říci, že některé jsou pro *anime* nakonec typičtější než pro *mangu*. To platí určitě pro *mahó šódžo*, které lze chápat jako subžánr fantasy. V překladu sousloví znamená „dívka s magickými schopnostmi“, což je také přesný popis hlavního definičního znaku tohoto žánru. Hlavní hrdinkou těchto příběhů bývají náctileté dívky, které v sobě objevují kouzelné schopnosti. Často jde o středoskolkyně ze současného Japonska, které se pak buď dostanou do fantasy světa, kde musí vyřešit nějaký globální problém, nebo se děj odehrává v našem světě a hrdinka používá kouzel ke zlepšení své situace (obvykle jde o příběhy s prvky romantické komedie). *Mahó šódžo* bývá někteřými teoretiky vyzdviřováno jako ukázka toho, že v *anime* lze nalézt silné a samostatné ženské postavy, i když se setkáme i s hlasy, podle nichž tvůrci volí za hlavní postavy atraktivní dívky, aby nalákali ke sledování dospívající chlapce.



MANGA

(dosl. „komické obrázky“)

Obecné označení komiksu – ať už japonského či západního – jež se vžilo na přelomu 19. a 20. století, přestože bylo dříve v japonských uměleckých kruzích používáno v poněkud odlišném kontextu. V průběhu druhé poloviny 20. stol. pak slovo *manga* postupně získalo význam „japonský komiks“, tj. komiks autorů japonské provenience v protikladu ke komiksu produkovanému zbytkem světa. Obecně však bývá používáno i jako označení mainstreamového japonského komiksu, vyznačujícího se určitými charakteristickými prvky, např. specifickou skladbou rámečků, tradiční symbolikou či designem postav. *Manga* je primárně dělena do několika kategorií (např. *šónen manga*, *šódžo manga* apod.) podle cílových čtenářských skupin, přičemž každá z těchto kategorií je otevřena velkému množství nejrůznějších žánrů. V současnosti je *manga* nedílnou součástí světové populární kultury i stěžejním článkem japonského knižního průmyslu.