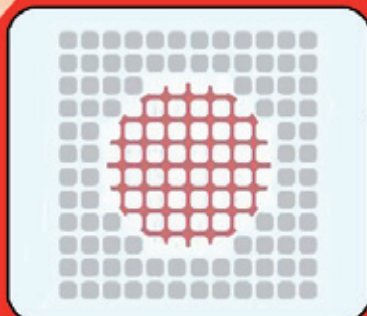


INSPIRUJĄCA I INSPIROWANA

POPKULTURA JAPOŃSKA



日本のポップカルチャー

Próbka książki wyłącznie do celów informacyjnych.

© Copyright by Wydawnictwo KIRIN

SPIS TREŚCI

Przedmowa.....	9
Adrianna Wosińska Popkultura a stosunki japońsko-koreańskie.....	13
Olga Mądrowska <i>Suikoden</i> – od chińskiej powieści do RPG	43
Małgorzata Wielgosz Teatralne rozgrywki między kobiecością a męskością inspirowane japońską rewią Takarazuka.....	63
Artur Szarecki Popkultura poza dualizmami: ubiór, ciało i konsumpcja w filmie <i>Shimotsuna monogatari</i>	79
Rafał Szpak Rosja sowiecka z perspektywy japońskiej popkultury. <i>Pierwszy Oddział. Moment prawdy</i> Yoshihary Ashino	97
Katarzyna Łęk Japońska animacja w Krainie Czarów, czyli co wspólnego może mieć Lewis Carroll z króliczkami Playboya, shintoizmem i cyberprzestrzenią	109
Joanna Zaremba-Penk Manga i anime w przestrzeni sztuki.....	135

Anna Kwiatkowska

Inspiracje sztuką Japonii w ilustracjach Iwana Bilibina 147

Joanna Bojda

Współczesny plakat japoński jako „puste naczynie” 159

Ewa Drygalska

Yellow Negro. Kultura hip-hopu w Japonii..... 171

Inspirująca i inspirowana. Popkultura japońska. Streszczenia
w języku polskim 187

Inspiring and inspired. Japanese pop culture. Abstracts 195

Inspirująca i inspirowana. Popkultura japońska
Publikacja pokonferencyjna

Streszczenia w języku polskim

Adrianna Wosińska

Popkultura a stosunki japońsko-koreańskie

Na stosunki pomiędzy Japonią a Republiką Korei cieniem kładą się dawne imperialistyczne zapędy tej pierwszej, które w latach 1910-1945 poskutkowały aneksją tej ostatniej, a także związane z tym kwestie kobiet-pocieszycielek, terytoriów spornych oraz traktowania mniejszości koreańskiej w Japonii. W dobie, kiedy Korea Północna zaczyna zagrażać bezpieczeństwu międzynarodowemu w regionie, Korea Południowa wydaje się najbardziej wiarygodnym potencjalnym sojusznikiem Japonii i *vice versa*. Z punktu widzenia polityki korzystne byłoby zbliżenie obu krajów i wzbudzenie między ich mieszkańcami cieplejszych uczuć. Artykuł analizuje, jaki wpływ w tym zakresie wywarła do tej pory kultura masowa oraz podejmuje próbę ocenienia, czy popkultura może być efektywnym narzędziem *soft power* w rękach japońskich i koreańskich polityków.

Olga Mądrowska

***Suikoden* – od chińskiej powieści do RPG**

Celem artykułu jest przedstawienie tematu *Suikoden*, kojarzącego się współcześnie niemal wyłącznie jako nazwa szeregu gier

RPG, oraz próba prześledzenia jego historii, kwestii ikonograficznych, politycznych i kulturowych.

Suikoden nie jest pomysłem japońskim, nie jest też najistotniejszym czynnikiem w japońskiej kulturze popularnej, lecz z całą pewnością wpłynął i nadal oddziałuje na tę sferę. Źródłem inspiracji dla tematu była XIV-wieczna chińska powieść, która od XIX wieku konsekwentnie wrastała w japońską kulturę i popkulturę. Pierwsze tłumaczenie na język japoński i adaptacja autorstwa Takizawy Bakina, zatytułowana *Shinpen Suikogaden*, wzbudziła ogromne zainteresowanie. Wydana w Edo książka, ilustrowana przez Katsushikę Hokusai, zyskała popularność głównie ze względu na wyraźną aluzję do polityki. Za popularność części wizualnej odpowiada już inny artysta – Utagawa Kuniyoshi, któremu temat *Suikoden* otworzył drzwi do kariery. Wiele z jego przedstawień, wiązanych z nieujarzmioną siłą i wolnością, utrwaliło się w sztuce tatuażu i w ornamentach kimon. Obecnie są niemniej popularne również jako wzory na kaskach, naszywkach i strojach sportowych, nie licząc szeregu japońskich gadżetów z wizerunkami najrozmaitszych wojowników, zazwyczaj zupełnie nie kojarzonych z *Suikoden*, jak breloki, figurki i naklejki. Dopiero najnowszy (i w dużo mniejszym stopniu oparty na pierwotnym źródle) rozdział w temacie *Suikoden* zajmują gry wideo, playstation oraz manga, filmy i drama.

Małgorzata Wielgosz

Teatralne rozgrywki między kobiecością a męskością inspirowane japońską rewią Takarazuka

Celem artykułu jest ukazanie twórczego wykorzystania wzorca japońskiej rewii, w której aktorki odgrywają zarówno role żeńskie,

jak i męskie. Spektakl „Takarazuka camp” (2010) w reżyserii Eryka Makohona i w wykonaniu Krakowskiego Teatru Tańca nie stanowi przeniesienia modelu rewii, a inspirację problemem, nawiązanie do *gender studies* i performatywności płci. Do przedstawienia – za wyjątkiem wstępu i ostatniej sceny – zostały wykorzystane wyłącznie aktorki. Twórców krakowskiej grupy niezwykle zainteresowało to, że kobiety muszą opanowywać role żeńskie, kształcić się i pracować nad zachowaniami typowymi dla ich płci. Potraktowali to jako asumpt do dyskusji, na ile stanowi ona wytwór kultury. Zainteresowały ich sugestie, że ludzie nie rodzą się ani kobietami, ani mężczyznami. Rozważali, na ile płeć jest uwarunkowanym kulturowo zespołem gestów oraz zachowań i przejawia się w tym, co robimy, a nie tym, jacy jesteśmy. Wykonawczynie, nie przejmując zachowań charakterystycznych dla gejsz i samurajów, wyjaskrawiają stereotypowe spojrzenia na męskość i kobiecość w europejskim wydaniu, w których mężczyzna funkcjonuje jako silny i bitny, kobieta zaś – jako ikona seksu, cielesności w stylu Marilyn Monroe.

Artur Szarecki

Popkultura poza dualizmami: ubiór, ciało i konsumpcja w filmie *Shimotsuma monogatari*

Tekst analizuje wybrane aspekty filmu *Shimotsuma monogatari* (2004) Tetsui Nakashimy. Koncentrując się na sposobach przedstawiania praktyk konsumpcyjnych, w szczególności związanych z ciałem i strojem, stara się wydobyć ich znaczenia i zinterpretować je w odniesieniu zarówno do tradycyjnej kultury japońskiej, jak i kultury globalnego kapitalizmu. Zwraca uwagę, że popkulturowa estetyka filmu podważa wiele stereotypowych wyobrażeń na temat japoń-

skości, wyrażających się przede wszystkim w serii dualistycznych przeciwstawięń: kolektywizmu i indywidualizmu, tradycyjności i nowoczesności, hierarchiczności i egalitaryzmu, duchowości i materializmu, etc. Posługując się pojęciem dekonstrukcji, ukazuje, że w ramach popkultury demontaż systemu reprezentacji musi dokonywać się z jego wnętrza. *Shimotsuma monogatari* nie zrywa więc całkowicie z dominującą -polityką przedstawiania kultury japońskiej, ale zawarta w filmie niejednoznaczność pozwala ujawnić niektóre ideologiczne założenia i strategie retoryczne immanentnie w niej zawarte.

Rafał Szpak

Rosja Sowiecka z perspektywy japońskiej popkultury. *Pierwszy Oddział. Moment prawdy* Yoshiharu Ashino

Pierwszy Oddział. Moment prawdy jest rosyjsko-japońskim eksperymentem polegającym na połączeniu dwóch kodów kulturowych w tekście kultury popularnej. Film animowany Yoshiharu Ashino, Michaiła Szprica i Aleksieja Klimowa reprezentuje szeroko pojmowane gatunki kultury masowej, co wiąże się ze specyficznym odbiorcą, nastawionym na określone rozwiązania stylistyczne i fabularne. Niniejszy artykuł ma na celu przedstawienie problemu odbioru tego obrazu, nazwanie zakłóceń na linii nadawca-odbiorca oraz zlokalizowanie źródła problemów z dekodowaniem sensu przez rosyjskiego czy europejskiego widza. Zamiarem twórców *Pierwszego Oddziału* było ukazanie realiów rosyjskiej Wielkiej Wojny Ojczyźnianej (1941-45) przy pomocy środków charakterystycznych dla estetyki japońskiej popkultury. Jedną z przyczyn kontrowersyjnego odbioru filmu przez widza rosyjskiego jest komercyjne ujęcie tematu wojny, wciąż będącego dla Rosjan, szczególnie starszego pokole-

nia, swoistym „sacrum”. Ponadto, pomimo dbałości twórców o wiarygodność historyczną (paradokmentalne wypowiedzi uczestników wojny, bohaterowie posiadający swój realny odpowiednik, elementy tworzące realia sowieckie, np. propagandowe plakaty), wykorzystanie symboli globalnej popkultury (superbohaterowie, maszyna do przenoszenia w czasie), a także wartości odmiennego kręgu kulturowego powodują, że utwór staje się dla widza nieczytelny.

Katarzyna Lęk

Japońska animacja w Krainie Czarów, czyli co wspólnego może mieć Lewis Carroll z króliczkami Playboya, shintoizmem i cyberprzestrzenią

Celem artykułu jest prześledzenie nawiązań do *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla w wybranych anime. Oprócz opisu sposobów manifestowania się wątków Carrollowskich w *Miyuki-chan in Wonderland*, *Ouran High School Host Club*, *Pandora Hearts*, *Serial Experiments: Lain* oraz *Mój sąsiad Totoro*, stanowi także próbę zidentyfikowania ramy tematyczno-estetycznej, w jaką je ujęto (np. pastisz, gotycyzm, cyberpunk, quasi-baśń), odróżnienia niezobowiązującej, powierzchownej gry odniesieniami od realnej intertekstualności, a także wyeksponowania wszystkich momentów, w których „Wonderlandowe” przygody zostały odczytane przez pryzmat istotnych dla kultury japońskiej zjawisk, pojęć i wartości.

Joanna Zaremba-Penk

Manga i anime w przestrzeni sztuki

Artykuł przedstawia zmieniające się w czasie pojmowanie pojęcia mangi, od szkiców, poprzez humorystyczne historyjki obrazko-

we, aż po jeden z najbardziej rozpoznawalnych produktów japońskiej popkultury. Wraz z rosnącą od końca lat 80. XX wieku popularnością mangi i anime na Zachodzie pojawiła się potrzeba zdefiniowania tych produktów na nowo, zbadania ich korzeni i relacji z tradycyjnymi formami sztuki japońskiej. Przejawem działań w tym zakresie jest podejmowanie badań naukowych i publikowanie ich rezultatów przez środowiska akademickie na całym świecie, organizowanie wystaw, czy nawet tworzenie muzeów poświęconych mandze, anime lub wybranym twórcom. Artykuł konfrontuje te zabiegi z „popularnym” obliczem mangi, a także działania zachodnich badaczy z analogicznymi poczynaniami w Japonii, starając się przedstawić aktualne powiązania mangi i anime ze światem sztuki.

Anna Kwiatkowska

Inspiracje sztuką Japonii w ilustracjach Iwana Bilibina

Iwan Jakowlewicz Bilibin tworzył w okresie tzw. srebrnego wieku w kulturze rosyjskiej, wyróżniającego się szczególnie aktywnym życiem intelektualnym i artystycznym. Był człowiekiem o niezwykle bogatych zainteresowaniach, czemu dał wyraz w wielu aspektach działalności artystycznej. Pracował jako grafik, projektant dekoracji i kostiumów teatralnych, a także nauczyciel akademicki. Malował liczne pejzaże i portrety. Na kartach rosyjskiej historii sztuki zapisał się jednak przede wszystkim jako twórca ilustracji do bajek i bylin wykonanych za pomocą innowacyjnego stylu, zwanego obecnie „bilibińskim”.

Był jednym z tych artystów, którzy przyczynili się do spopularyzowania sztuki japońskiej w Rosji. Inspiracji poszukiwał w bliźnich technikach przeszłości, w których stosunek artysty do sa-

mej linii był precyzyjny, ostrożny i oszczędny. Takie zdyscyplinowane rysowanie odkrywał w dawnej sztuce rosyjskiej, w drzeworytach renesansu, a także w pracach takich japońskich artystów jak Hiroshige, Utamarō czy Hokusai. Był właścicielem kilkudziesięciu grafik japońskich, które chętnie pokazywał na zajęciach swoim studentom. Sam zaczerpnął ze sztuki japońskiej koncepcję czystego koloru, eliminującą wypukłości i światłocien, odrzucenie frontalizmu i centralizmu, aksonometryczne układy, duże puste przestrzenie, lekkość i płaskość plamy barwnej, kontrastowanie cienkiej, subtelnej linii z dużymi, zdecydowanymi plamami barw.

Joanna Bojda

Współczesny plakat japoński jako „puste naczynie”

Przedmiotem prezentowanych badań nad współczesnym plakatem japońskim są dzieła powstałe do celów reklamowych. Punktem wyjścia były tu semiologiczne tezy dotyczące znaków w kulturze zachodniej i japońskiej, sformułowane przez Rolanda Barthesa w jego pracy *Imperium znaków*. Pojęcie pustego znaku skonfrontowane zostaje z teorią „pustego naczynia”, sformułowaną przez japońskiego artystę, Kenyę Harę. Zakłada ona, że znak graficzny lub przekaz wizualny reklamy, w tym przypadku kampanii reklamowej firmy Muji, której jest twórcą, sam w sobie nie posiada żadnej treści, jest pusty. Dopiero kontakt z odbiorcą pozwala na przydanie mu konkretnego sensu, niekoniecznie jednego. Jednak na przykładzie wybranych plakatów została podjęta próba wykazania, iż sami artyści japońscy nie trzymają się kurczowo owego schematu przedstawionego przez Barthesa czy Harę. Warto również zwrócić uwagę, jak inspiracja twórców dawną sztuką japońską oraz wyraźny wpływ teo-

rii estetyki japońskiej i teorii nauk zen, wykorzystane zostają, przy odpowiednim nakierowaniu odbiorcy na przekaz plakatu, do celów promocyjnych produktu. Ponadto artykuł wykazuje, jak inspiracje i wpływy tradycyjnej estetyki zostają zmodyfikowane na potrzeby międzynarodowego marketingu, tzn. jak obecna sytuacja japońskiego przekazu reklamowego, zdominowanego przez nadmiar obrazów, ingeruje w tradycyjne pojęcia związane z estetyką.

Ewa Drygalska

Yellow Negro. Kultura hip-hopu w Japonii

W tekście podjęty zostaje temat kultury hip-hopu w Japonii, jej specyficznego kontekstu oraz dużej popularności wśród młodych Japończyków. Jego celem jest wykazanie procesu hybrydyzacji kultury poprzez globalizację, czyli włączenie kultury afroamerykańskiej w obszar kultury azjatyckiej.

Wstęp krótko przedstawia historię tworzenia się kultury J hip-hopu od połowy lat 80. XX wieku, ze szczególną rolą Tokio jako jej głównego ośrodka. Następne części poświęcone zostały break-dance'owi, jako pierwszemu elementowi kultury hiphopowej rozwiniętemu na japońskim gruncie, pierwszym raperom oraz DJ-om oraz roli języka w tekstach utworów. Artykuł zwraca szczególną uwagę na rolę nocnych klubów *genba* i ich funkcję performatywną, przechodząc dalej do subkultury *burapan* i problemu stopniowego włączania kultury hiphopowej do mainstreamowego nurtu popkultury japońskiej. Przedstawia także silne powiązania japońskiej kultury hiphopowej z promocją konsumenckiego stylu życia oraz przykłady włączenia hip-hopu do innych dziedzin popkultury, takich jak anime.

Inspirująca i inspirowana. Popkultura japońska

Autor: Adrianna Wosińska (red.)

Autorzy “Inspirującej i inspirowanej...” wskazują na różne dziedziny japońskiej kultury popularnej: filmu, komiksu, animacji, muzyki czy rewii, w których dostrzec można zagraniczne inspiracje. Przedstawiają również przypadki odwrotne, kiedy to japoński produkt kultury masowej posłużył jako kanwa dla interpretacji zachodniej. Analizują, jaki wpływ może mieć ona na sztukę „wysoką”, nawyki konsumenckie, a nawet stosunki międzynarodowe.

Liczba stron: 208

format: A5

okładka: miękka

data wydania: grudzień 2011

cena detaliczna: 32,50 zł

patronaty: Esensja, Torii, Arigato, popkultura.info, anime.com.pl, konnichiwa.pl, a-g-w.info

Do kupienia na:

<http://sklep.kirin.pl/pl/ksiazki/472-inspirujaca-i-inspirowana-popkultura-japoska.html>