

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média  
Animovaná tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Jídlo a jeho role v korejských a japonských médiích

**Eunhye Kim**

Vedoucí práce: Prof. Jiří Kubíček

Oponent práce: MgA. Ondřej Javora

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE  
**FILM AND TV SCHOOL**

Film, television and photograph art and new media  
Animation

**BACHELOR'S THESIS**

Food and its role in the Korean and Japanese media

**Eunhye Kim**

Supervisor: Prof. Jiří Kubíček

Opponent of the work: MgA. Ondřej Javora

Date of the exam:

Academic degree: BcA

Prague, 2021

# PROHLAŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Jídlo a jeho role v korejských a japonských médiích

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta

## Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

## **Abstrakt**

Tato práce se zabývá formami, kterými je jídlo zobrazováno v japonských a korejských médiích.

Jídlo je v médiích po celém světě zobrazováno pomocí různých forem a různými způsoby, do podvědomí široké veřejnosti se však dostala především vyobrazení lahodně vypadajících pokrmů v japonských animacích. V této práci se pokusím na sociokulturním pozadí analyzovat důvody, proč si komiksy vybírají jídlo za své téma a způsoby, pomocí kterých tak činí. Komiksy, které si vybírají jídlo za své téma se v Japonsku i Koreji staly výrazné do té míry, že zde dokonce došlo ke zformování samostatného žánru pod názvem jídlo. Po analýze těchto jevů se budu dále zabývat popisem forem japonských a korejských animací a komiksů, ve kterých se vyobrazuje jídlo. Atraktivně zobrazované jídlo může mít za úkol nejen vyjádření konkrétních emocí, které si lze spojit s potěšením, ale zároveň slouží jako vyjádření jídla jako základního prvku neoddelitelného od života, který symbolizuje univerzálnost a přirozenost opakujícího se každodenního života, nebo alespoň touhu po takovém životě. Nakonec můžeme v obou zemích, které byly původně společnostmi zaměřenými na rodinu, ale v důsledku rychle probíhající urbanizace v nich došlo k několika změnám, předně k velkému nárůstu jednočlenných domácností, spotřebu různého obsahu týkajícího se jídla vnímat jako snahu o naplnění prázdného místa či náhradních tužeb jako následek urbanizace.

## **Abstract**

This text examines the phenomenon of food being treated in various forms in Japanese and Korean media.

Food is expressed in various forms and different ways in the media around the world, but the general public has become increasingly aware of the portrayal of delicious-looking food in Japanese animation. In this work, we will analyze the social and cultural background of cartoon works on food and how it is done. Food-themed cartoons are becoming so famous that a separated genre of food is formed in Japan and Korea. After the analyzation, we look at the forms of food appearing in Japanese and Korean animations and cartoons. Image food, created to look fascinating, represents certain emotions that can be associated with pleasure, but at the same time is an indispensable element of life, representing a repetitive expression of everyday naturalness with universality, or the pursuit of such life. In addition, the consumption of various food contents can be read as one of the satisfying and alternative-seeking activities for urbanization in the two countries, which were originally family-oriented societies, but experienced rapid urbanization and increased single-person households.

**Klíčová slova :** animovaný film, animace, jídlo, japonsko, korea, komiks, manga, anime

**Key words :** animated film, animation, food, japan, korea, comics, manga, anime

## Obsah

1. Význam jídla.....	7
1-1. Jídlo v uměleckém díle.....	8
1-2. Atraktivita zobrazeného jídla.....	9
2. Japonská a korejská gastronomická média.....	9
2-1. Kulturní pozadí.....	10
2-2. Historické pozadí.....	12
3. Detailní vyobrazení vaření a jídla a přizpůsobení jeho využití jakožto.....	13
3-1. Hajao Mijazaki.....	16
3-2. Isao Takahata.....	18
4. Jídlo jako žánr.....	20
4-1. Proces vytvoření žánru komiksu a animace.....	21
4-2. Druhy příběhů.....	22
4-3. Práce zabývající se každodenností a komunikací.....	23
5. Závěr.....	27

## 1. Význam jídla

Každý den jíme jídlo. Nevynecháme ani jeden den, několikrát za den něco sníme. Jídlo představuje základní složku nezbytnou k přežití člověka. Sdílení jídla pak představuje způsob společenského života, který se nepřetržitě udržuje již od dob pravěku. Etymologie anglického slova companion (společník) pochází z latinských slov com + panis, což doslova znamená sdílet chléb. V korejštině pro rodinu existuje slovo původně složené ze dvou čínských znaků, přičemž první znak znamená jídlo, druhý znak jíst. Slovo tak může být přeloženo ve smyslu ti, kdo společně jedí, tvoří rodinu. Bez ohledu na jazyk, zemi nebo rasu lze obecně shrnout, že základ komunity, základ společenského života začíná společným jídlem.

Jídlo v sobě nese ve své každodennosti a opakovatelnosti, z pohledu přímého a úzkého vztahu k lidskému tělu i z pohledu rozmanitých aspektů souvisejících s činností jedení nekonečné množství významů a symbolů. Tyto významy a symboly překračují hranice jednotlivých kultur, proměňují se v čase, slučují se s novými významy nebo se s nimi mísí.<sup>1</sup> V první řadě má v sobě jídlo zejména význam opakovatelnosti a každodennosti<sup>2</sup>, zároveň se však v jeho souvislosti objevuje touha po výjimce či zvláštnosti, snaha ochutnat něco neobvyklého. Jídlo má v sobě univerzálnost, ale zároveň se může stát identitou pro jednotlivce či komunitu, nebo může díky surovinám, původu či receptu vyjadřovat autentičnost, může být také symbolem pro nostalgii. Přijetí či mísení jednotlivých kultur se může projevit prostřednictvím jídla, z jídla, které lidé jedí lze odhalit jejich nerovnosti, jídlo může hrát i roli pro odlišení se od dalších jednotlivců či skupin. Proto jsou nakonec i možnosti, jak využít jídlo jako prostředek v uměleckém díle neomezené.

---

<sup>1</sup> PARK, Sang Mi. [Symposium: Globalization and Cultural Change] Identities of Taste and Border- Crossing: Food Culture in the Process of Globalization. Hyunsangua Insik, 2003, 27.3: 54-70.

<sup>2</sup> Každodennost (quotidienne), kterou popisuje Henri Lefebvre (francouzský myslitel, který analyzoval a kritizoval problémy každodennosti v prostředí kapitalismu) spočívá v opakování nevýznamných věcí. LEFEBVRE, Henri. La vie quotidienne dans le monde moderne (Everyday Life in the Modern World). Přeložil Zung Za PARK. Giparang. 2005. ISBN 9788995641347

## **1-1. Jídlo v uměleckém díle**

Existují čtyři způsoby využití jídla v uměleckém díle, 1) materiál: jako základní rekvizita vyjadřující lidský život, 2) prostředek k rozvíjení příběhu: jídlo samo o sobě může v díle vyvolat nějaký konflikt nebo se může stát odůvodněním nějakého jednání, 3) prostředek vyvolávající emoce: jídlo se může stát objektem přitažlivosti, ale také nenávisti, 4) symbol: může se stát metaforou pro jiný koncept, než je jídlo. Podstata jídla nebo situace a emoce, s nimiž se setkáváme při činnostech souvisejících s jídlem, mohou být vyjádřením tropů, které v sobě ukrývají zcela jiný význam. Chuť k jídlu může symbolizovat honbu poháněnou instinkty, může jít o metaforu sexuální touhy, v závislosti na vytvořeném kontextu může také symbolizovat kulturu vyšších vrstev. Tyto čtyři způsoby jsou úzce propojeny a lze je rovněž používat současně.

## **1-2. Atraktivita zobrazeného jídla**

Přestože víme, jakými způsoby je jídlo využíváno v uměleckém díle, zůstává jedna nezodpovězená otázka: proč a jak nás přitahují obrázky, pouhá vizuální ztvárnění jídla, od jehož podstaty se očekává, že bude využívat spíše chuťových smyslů?

Každému je jasné, že to, co vidíme v uměleckých dílech, není skutečné jídlo. Přestože jídlo v uměleckém díle, ať už je to obrázek či fotografie, nedokáže uspokojit hlad, lidé jej považují za něco více než jen prostý narativní nástroj, ale spíše se soustředí na vyjádření samotného fiktivního jídla. Člověk, který ho vytváří si dává záležet na tom, aby jídlu dodal co možná největší pocit živosti, spotřebitel je tímto výsledkem ohromen. A to do takové míry, že na internetu existují blogy, ve kterých jsou shromažďovány pouze obrázky chutně vypadajícího jídla. I když se nejedná o narativní umění, již delší dobu se pro fotografie chutně vypadajícího jídla vžil mezi lidmi název food porno. Když je tento výraz používán na sociálních médiích, ve většině případů v sobě nese sexuální podtext, bývá definován jako výraz používaný k popisu jídel přitažlivým způsobem. V reklamách, televizních programech a médiích souvisejících s vařením a také na sociálních sítích jsou tyto obrázky jídla přímo vytvářeny a sdíleny veřejností a formují zde určitou komunitu.



Když poznáváme skutečné jídlo, nezbytné smysly tvoří zrak, čich a chuť. Zobrazené jídlo, které nemůžeme ochutnat, vnímáme namísto chuti a čichu nepřímo prostřednictvím zraku a sluchu. Jinými slovy, toto vnímání chuti lze považovat za synestetickou aktivitu. Ten, kdo vnímá skutečné jídlo chutí prostřednictvím fyziologických funkcí, u obrazu jídla vnímá jeho texturu (hmatový vjem) prostřednictvím zraku a zvuk jídla prostřednictvím sluchu. Ten, kdo vytváří obraz jídla s cílem co možná nejvíce předat „obraz chuti“ strategicky rozmisťuje rozmanité obrazy, jako je barva a tvar nádobí, barva a tvar jídla, prostření stolu a atmosféra, způsob stolování okolo sedících či používání slovní zásoby takovým způsobem, aby se mu podařilo co nejvíce stimulovat všech pět smyslů publika.<sup>3</sup> Toho se účinně používá ve filmech a v médiích, jako jsou komiksy, ve kterých je sluch nahrazen textem vyjadřujícím dialog a různé zvukové efekty. Aby bylo toto aranžmá co možná nejefektivněji předáno, jsou taková zobrazení nadnesená nad rámec toho, co denně vidíme a cítíme. Jinými slovy, díky tomuto vyobrazení pak cítíme ideální chuť, která ve skutečnosti neexistuje.

Očekávání atraktivně zobrazeného jídla lze také vysvětlit pojmem spektakl.<sup>4</sup> Kulturní průmysl maximalizuje prodejnost zboží prostřednictvím užívání různých výrazových symbolů. Spektákl představuje technologickou výrazovou strategii umožňující zajištění stabilní kapitálové síly kulturního průmyslu prostřednictvím posílení kapitalistického stylu a posílení dominantní ideologie uvnitř tohoto mechanismu.<sup>5</sup> V tom, jak zobektivizované a kódované zobrazené jídlo dokáže vyvolat formu náhradního zážitku a opakovatelnosti je zřetelné, že spadá do oblasti spektaklu. Veřejnost začala aktivně konzumovat jídlo zobrazované a reprodukované nad rámec skutečnosti, a tato forma zaujala místo konvencionalizované formy.

## **2. Japonská a korejská gastronomická media**

### **2-1. Kulturní pozadí**

---

<sup>3</sup> BAEK, Seung Guk. Semiotic reading of our con/texts. Gihohak-yeondae. 2002. s.95-98. ISBN 9788956260075

<sup>4</sup> Spektákl znamená původně podívaná. Užívá se dnes většinou pejorativně pro něco, co se vystavuje na odív, co je nápadné, efektní a přitažlivé, a přitom předstírané, nepravdivé.

Spektákl. Wikipedie [online]. [cit. 2021-07-28]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Spekt%C3%A1kl>

<sup>5</sup> DEBORD, Guy. La société du spectacle (Společnost spektaklu). Přeložil Kyung Suk LEE. Hyunsil-munwha. 1996. ISBN 9788987057019

Japonská gastronomická kultura je známá po celém světě. Po období reform za vlády císaře Meidži (od poloviny do konce 19. století), kdy započala obchodní i kulturní výměna mezi Japonskem a západním světem, v Japonsku zakořenila kultura oceňující ochutnávání různých jídel jako ctnost. Na pozadí této kultury získal velkou oblibu naučný román spisovatele Gensai Muraie s názvem Gurmánství z roku 1903, který se zabývá tématem stravování, jako jsou různá jídla, recepty či způsoby stravování a od této doby se média zabývající se jídlem vydávají nepřetržitě.

Pokud jde o Koreu, zde vždy existovala kulturní tradice, která klade velký důraz na jídlo. Až do té míry, že význam slova rodina doslova znamená lidé, kteří společně jedí. Dále přesvědčení, že jídlo je lék až po skutečnost, že otázka, zda dotyčný jedl se vžila jako dodnes používaný pozdrav. V korejské tradici je jídlo vždy připravováno pro modlitby či projevy přání. Vždy při konání pohřbu je hostům podáváno jídlo a jídlo se rovněž připravuje každý rok na den výročí úmrtí předka. To z toho důvodů, aby duše zemřelého, které chybí energie jin či jang, mohla tuto chybějící energii načerpat prostřednictvím jídla a byla tím u ní znovuvytvořena harmonie jin a jang.<sup>6</sup>

Gastronomická kultura v Koreji a Japonsku je odlišná, chuť není stejná a odlišná je také stravovací etiketa. Jelikož se však jedná v obou případech o konfuciánskou kulturu, ve které je společenstvo, komunita považována za naprosto zásadní, existuje mezi oběma zeměmi nemálo společných potravin a kulturních tradic týkajících se jídla či stravování. V obou zemích jsou používány hůlky, třikrát denně se jí vždy rýže, přílohy a polévka, přílohy hrají ve stravování významnou roli, používají se obdobné přísady, jako je sójová omáčka či sójová pasta a používají se také obdobné suroviny k přípravě jídel. Po období Meidži se do Japonska dostalo jídlo z jiných zemí a bylo zde lokalizováno, snadno pak bylo přijato v Koreji. Pokrmy, jako je kari či řízek byly přetvořeny tak, aby odpovídaly japonskému stolování, a to bylo přeneseno do Koreje a přeměněno tak, aby odpovídalo korejskému stylu. V obou zemích si tak tyto přeměněné podoby cizích jídel byly nakonec podobnější než tato jídla svému originálu. V této oblasti byl vliv Japonska obrovský. Stejně tak byla z Japonska převzata níže popisovaná japonská umělecká díla týkající se jídla a byla zde zformována základní živná půda pro jejich sdílení.

---

<sup>6</sup> Jeong, Hye Gyung. The Meaning and Symbolism of Korean Food Culture.. Asia Review, 2015, 5.1: 97-121.



Obr. 1, 2 Ukázka korejského a japonského stolování

## 2-2. Historické pozadí

Formování veřejného vkusu úzce souvisí s národním příjmem. Média, která nakládají s jídlem jako s obsahem, mohou být veřejností přijímána pouze, pokud je dosaženo ekonomické úrovně přesahující úroveň pouhého přežívání, která umožňuje veřejnosti přestat jídlo vnímat jako pouze něco „nutného k přežití“, a začít vnímat spíše než množství, kvalitu – chuť, vizuální krásu atd.

V díle Komiksy, kulturně sociologické čtení od autorů Choi Saet Byula a Choi Heupa je tato úroveň definována národním příjmem ve výši patnáct tisíc dolarů. V Japonsku již dříve existovalo několik mang<sup>7</sup> a televizních show zabývajících se jídlem či vařením, nicméně až v polovině osmdesátých let, kdy japonský národní příjem dosáhl patnácti tisíc dolarů, došlo v bohaté společnosti k rozmachu gurmánství a médií zabývajících se jídlem začalo rychle přibývat. V této době byly komiksy pojednávající o jídle, jejichž počet exponenciálně rostl, sloučeny do jednoho žánru s názvem gurmánská a.<sup>8</sup> Pokud srovnáme situaci v Koreji, do ní se japonský styl gurmánského komiksu začal dovážet od poloviny devadesátých let minulého století, nicméně první v Koreji vytvořený komiks, který se zabýval jídlem (komiks s názvem Labužník, vydávaný na pokračování v novinách) a její velká popularita u veřejnosti se objevila až v roce 2000, kdy národní příjem Koreje přesáhl patnáct tisíc dolarů.<sup>9</sup> Po roce

<sup>7</sup> Manga, japonský výraz pro komiks

<sup>8</sup> グルメ漫画(gurume-manga). wikipedia[online]. [cit. 2021-07-30] dostupné z: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%96%99%E7%90%86%E3%83%BB%E3%82%B0%E3%83%AB%E3%83%A1%E6%BC%AB%E7%94%BB>

<sup>9</sup> CHOI. Saet Byul a CHOI, Heup. Komiksy, kulturně sociologické čtení. Soul : Publication of Ehwa women's university, 2009. s. 110-111

2010 bylo v Koreji vytvořeno a stále se vytváří mnoho gurmánských komiksů, a to až do té míry, že je i zde lze klasifikovat jako samostatný žánr.

Je třeba poznamenat, že Korea i Japonsko jsou země, které prošly velmi rychlým rozvojem a urbanizací, a že tento žánr se zformoval právě během tohoto procesu. V Japonsku od roku 1985, v Koreji od konce 90. let 20. století počet jednočlenných domácností rychle rostl, a nakonec dosáhl takřka třiceti procent.<sup>10</sup> Jinými slovy, nevyhnutelná byla také rychlá změna v gastronomické kultuře obou zemí, ve kterých byl kladen důraz na společnost a rodinu a jako zásadní bylo považováno společné stolování rodiny. V této vlně změn je také možné zpozorovat, že mladší generace se více zajímá o vaření, anebo začala více konzumovat obsah související s jídlem k uspokojení pramenícího z absence vztahů v jednočlenné domácnosti. Stolování v obou zemích vždy spočívalo kromě konzumace rýže a polévky zejména ve sdílení různých druhů příloh, proto se stalo neefektivní a obtěžující udržovat prostírání v domácnosti pouze pro jednu osobu, menu se oproti dobám, kdy společně jedla celá rodina výrazně zjednodušilo a konzumováno je zejména jídlo, které může jíst pohodlně a jednoduše pouze jedna osoba.

Změnu v gastronomické kultuře lze spatřit také v poněkud bizarním obsahu s názvem mukbang, s významem jakési gastronomické peep show, které začalo být vytvářeno v roce 2009. Název mukbang vznikl spojením dvou korejských slov, slova meokta s významem jíst a slova bangsong s významem vysílání. S rozšířením internetu se navýšilo vysílání jednotlivců, byly zřízeny speciální vysílací kanály, které ukazují lidem, jak jedí jídlo. Již dříve existoval japonský televizní pořad sledující člověka, který nepřiměřeně hodně jí, a tento pořad byl přivezen také do Koreje a stal se oblíbeným v obou zemích, nicméně forma mukbang je internetovým kanálem, který několikrát týdně pouze zveřejňuje osoby, které hodně jí, přenáší jejich živé přenosy a přináší také rozhovory s diváky. Tento typ pořadu se stal populárním nejdříve v Koreji, kde také získal svůj název, který se pro něj používá,<sup>11</sup> nicméně je populární rovněž v Japonsku. Yuka Kinoshita, populární mukbang youtuberka, se

---

<sup>10</sup> Ministerstvo kultury, sportu a cestovního ruchu Koreje. Výsledky rodinného stavu 2020 [online]. [cit. 2021-07-30]. Dostupné z: <https://www.korea.kr/news/policyBriefingView.do?newsId=156454033>  
Ministerstvo zdravotnictví, práce a sociálních věcí Japonska. Aktuální stav základního průzkumu o životě lidí 2019 [online]. 2019. [cit. 2021-08-17]. Dostupné z: <https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/k-tyosa/k-tyosa19/index.html>

<sup>11</sup> Meok-bang. Wikipedie[online]. [cit. 2021-07-30] dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Meok-bang>

v roce 2020 umístila na 5. místě v japonském žebříčku youtuberů a má více než 5 milionů sledujících.

Podle komentářů k těmto videím v reálném čase a podle odpovědí tvůrců videí, kteří s nimi komunikují, patří většina tvůrců a konzumentů k jednočlenným domácnostem, ve většině případů diváci při sledování videí také jedí, chatují, nebo nejí, nicméně u sledování videí cítí jakýsi zástupný pocit uspokojení. Kromě toho, dle komentářů k videím mukbang na YouTube, pořad sledují lidé, kteří drží dietu, nebo pacienti v nemocnicích, kteří si nemohou jídla užívat a prostřednictvím videí cítí rovněž jakési zástupné uspokojení. Jinými slovy, skutečnost, že veřejnost nachází potěšení v této nadměrné stravovací aktivitě a komunikaci prostřednictvím této platformy, lze připsat aktu jednotlivce, který se snaží uspokojit potřebu, kterou nemůže uspokojit mimo video v dnes již plně urbanizované a individualizované moderní době. V tomto kontextu lze rovněž spatřit důvod, proč se také výrazně zvýšila poptávka po animacích a komiksech, které působivě zobrazují vaření a jídlo.

### **3. Detailní vyobrazení vaření a jídla a přízpůsobení jeho využití jakožto složky: se zaměřením na anime**

Není nic neobvyklého vidět, jak se jídlo objevuje v narativních dílech, nicméně běžným se stalo také zobrazování lahodně vypadajících pokrmů v žánru anime.

Jak bude dále zmíněno v kapitole představení gastronomických komiksů, která vytvořila samostatný žánr, jídlo zde často symbolizuje štěstí, vzpomínky či touhy, o jejichž naplnění se hrdina snaží. Toto se často odráží ve způsobu, jakým je s jídlem pracováno v dílech Isaa Takahaty. Kromě toho, jídlo také často může vyjadřovat negativní konotace, k jakým patří například zklamání či jiné negativní emoce. Jídlem je vyjádřena nadměrná chamtivost postav (Cesta do fantazie), očekávání neznámého jídla může také nakonec vyústit ve zklamání (Vzpomínky jako kapky deště).

Režie kladoucí důraz na jídlo je patrna ve studiu Ghibli, zejména v díle Hajao Mijazakiho, nicméně od poloviny roku 2000 je tento důraz patrný rovněž v jiných anime, a dokonce i v animaci korejské.



Obr. 3 Tobot(Korea) . animované jídlo v 3D



Obr. 4 Šikioriori(Japonsko, Čína)



Obr. 5 Dnešní jídlo rodiny Emiya(Japonsko),  
Proces zpracování scény

V zásadě měly na trh anime vliv práce Hajao Mijazakiho a skutečnost, že díky digitalizaci bylo vytvořeno prostředí, ve kterém mohla být prováděna kvalitnější práce v rychlejším tempu. Kulturně sociologickým vlivem, jak již bylo zmíněno výše, pak došlo k navýšení médií zabývajících se jídlem a zároveň ke zvýšení poptávky po těchto gastronomických médiích.

### 3-1. Hajao Mijazaki

Nejvýraznější vyobrazení jídla v žánru anime lze nalézt v díle Hajao Mijazakiho. Mnoho diváků často zmiňuje zobrazení lahodných pokrmů v jeho práci. Dle sociálních sítí studia Ghibli jsou všechny pokrmy vyobrazené ve filmech Mijazakiho jídlem, které autor sám umí připravit<sup>12</sup>. Ve svých filmech má tendenci zobrazovat jídlo obyčejné a jednoduché, zobrazuje jej jako výsledek práce některé z postav, která jídlo s maximální péčí připravila, nikoliv jako naoko okázale působící a luxusně vypadající jídlo a pokrmy přetékající hostiny. To platí například pro přípravu obědového boxu pro Sacuki a kukuřice v ruce Mei v jeho dřívější práci *Můj soused Totoro*, nebo sendvič, šunka, instantní nudle a mléko s medem v jeho novější práci *Ponyo z útesu nad mořem*. V jeho animacích, ve kterých i několik sekund vyžaduje velmi mnoho práce, působí proces přípravy jídla, přísady, které se jedna po druhé dávají do pohybu a scény, ve kterých je postavy jedí, velmi působivě. Postavy v jeho díle považují za důležité pracovat a jíst. Na ostrově vzdáleném od civilizace a strojů s názvem High Harbour, který se objevuje v jeho televizní sci-fi animaci *Mirai šónen Conan*, lidé uprostřed přírody ve vytvořené komunitě společně jedí a pracují. Také Sacuki, žákyně základní školy ve filmu *Totoro* si sama připravuje obědové boxy. Čihiro v *Cestě do fantazie*, která se ztratila ve světě duchů za tunelem, musí pracovat, aby v tomto světě přežila. Podobně tak Kiki, protagonistka filmu *Doručovací služby čarodějky Kiki* se usazuje v novém městě, a i pro ni je práce hlavním úkolem, ve filmu *Zámek v oblacích zase hrdinka Sofie* pracuje na Howlově zámku. Jednoduché jídlo, které jedí, je vždy výsledkem jejich práce. Dá se říct, že na tuto jeho konzistentní tendenci měla značný vliv teorie kultury vavřínových lesů.

#### - Kultura vavřínových lesů

Tvorba Hajao Mijazakiho byla obrovskou měrou ovlivněna kulturou vavřínových lesů. Kultura vavřínových lesů je teorií japonského botanika Sasukeho Nakaa a kulturního antropologa Koumei Sasakiho, vycházející ze skutečnosti, že uprostřed ohromných

---

<sup>12</sup> Oficiální účet Studia Ghibli v Twitter. Bez názvu. [online]. [cit. 2021-07-30]. Dostupné z: [https://twitter.com/JP\\_GHIBLI/status/1377965187202879493](https://twitter.com/JP_GHIBLI/status/1377965187202879493)



vavřínových lesů rozprostírajících se v širokých oblastech od Himalájí, přes kraj Jün-nan v Číně, jižní oblast řeky Yang-c Ťiang, Tchaj-wan až po jihozápadní Japonsko byla zformována kultura, která se na tyto lesy ve svém životě spoléhá a tato kultura napříč zeměmi má společné kulturní rysy, obdobný způsob zemědělství, života a stravování. Japonsko tak podle této teorie není izolovaným místem uprostřed Asie, ale pojí ho s ní společný kulturní původ.<sup>13</sup><sup>14</sup> Hajao Mijazaki nebyl hrdý na historii, ve které bylo Japonsko vždy v pozici agresora (druhá světová válka a Čoson<sup>15</sup>), a také údajně neměl rád historii japonské aristokratické společnosti, reprezentovanou například dílem Gendži monogatari. Cítil proto osvobozující pocit právě díky kultuře vavřínových lesů, v jejíž teorii není ani válka, ani žádný stát, pouze Japonsko otevřené a propojené se světem ve svobodomyšlné a mírumilovné době.<sup>16</sup> Tyto myšlenky se v Mijazakiho dílech odrážejí, jsou v nich zobrazeny v příbězích postav, které chtějí být v souladu s původní přírodou a vést jednoduchý, mírumilovný a svobodný život. Při popisu jednoduchého života nebo vyobrazení malé komunity hraje jídlo a jeho příprava roli důležitého symbolu a ukazatele, který dodává informace o prostředí a povaze postavy. Z tohoto pohledu zaujímá jídlo v jeho pracích důležité místo a je kladen důraz i na jeho vyobrazení. Proces získávání a přípravy jídla je nezbytnou prací k udržení všech součástí života a společné jídlo lze považovat za symbol podle něj jednoduchého, ale ideálního štěstí, které provází každodenní život.

### **- Cesta do fantazie: Jídlo chamtivosti a jídlo každodenního života**

Dílem Hajao Mijazakiho, ve kterém jídlo hraje nejvýraznější roli, je film Cesta do fantazie. Ve filmu se několikrát objevuje jídlo nebo scéna jeho pojídání, a v mnoha případech jídlo působí jako prostředek pro posun příběhu i jako metafora pro jiný koncept. Poprvé se s jídlem potkáme ve scéně, kdy rodiče Čihiro hltají jídlo připravené v prázdné restauraci, až se z nich nakonec stanou prasata. Jídlo a spotřeba jídla v této části jsou dávány do souvislosti s nekontrolovatelným nutkáním, nebo touhou předvádět se, dále s lehkomyšlností, chamtivostí,

---

<sup>13</sup> MIJAZAKI, Hajao. 出発点 (1979~1996) (šutpacu-ten, Starting Point). Přeložil Ui Woong HWANG. Daewon CI. 2013.

<sup>14</sup> Kultura vavřínových lesů 照葉樹林文化論(šójóžurin-bunkaron). Wikipedia [online]. [cit.2021-08-20]. dostupné na : <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%85%A7%E8%91%89%E6%A8%B9%E6%9E%97%E6%96%87%E5%8C%96%E8%AB%96>

<sup>15</sup> Invaze národa, který později na Korejském poloostrově zformoval Koreu

<sup>16</sup> MIJAZAKI, Hajao. 出発点 (1979~1996) (šutpacu-ten, Starting Point). Přeložil Ui Woong HWANG. Daewon CI. 2013



přebytkem a materialismem. Rodiče Čihiro, poháněni vlastním chtíčem, požívají spoustu jídla, aniž by někoho požádali o svolení. Stejný je i případ příšery Bezpáteřníka, který se v příběhu objevuje později. Bezpáteřník je monstrum, kterému chybí osobnost, místo toho má uvnitř pouze chtíč. Neustále po něčem touží, aby mohl naplnit absenci vlastního já. Díky své schopnosti vytvářet falešné zlato svádí touhy těch, kteří jsou pohlaceni materialismem, tyto touhy požírání a ony se zvětšují. Jakmile sežere to, po čem touží, jeho já se nenaplní, pouze začne toužit po něčem dalším, a proto pokračuje v požívání. Oslnivé jídlo, které je v tomto příběhu zobrazeno je symbolem chtíce a úpadku, který se podobá falešnému zlatu. Není pochyb o tom, že zde jídlo nemá pozitivní význam, i přesto je zde dál zobrazováno jako velmi chutné. I v nejednoznačné atmosféře film ukazuje „chutně vypadající vzhled“ jídla a svádí tak i diváky. Dál film, jako důsledek všeho, ukazuje rodiče, kteří se stali prasaty, ošklivého Bezpáteřníka a okolí, které se jejich šilenstvím proměnilo v jednu velkou spoušť, všude je vidět nechutně smíchané jídlo symbolizující chtíč postav. Hlavní postava Čihiro (Sen) stojí na druhé straně, není přitahována přehnaným chtíčem a materialismem. Ani ve chvílích, kdy rodiče jedí, ani ve chvílích, kdy jí Bezpáteřník láká svým zlatem. Jako protiklad jídla a jeho požívání, které symbolizuje chtíč, jí Čihiro jednoduché, obyčejné pokrmy, například rýžové kuličky od Haku, který jí pomáhá nebo chléb od její spolupracovnice Lin. Poté, co Haku sní hořké kuličky od říčního boha, vyplivne kletbu, která na něj byla uvalena a důležitou pečeť, kterou spolkl kvůli své chamtivé touze naučit se magii od majitelky lázní Yubaby a podobně dopadne i Bezpáteřník, který po požití hořkých kuliček vyzvrátí vše, co dříve spolkl kvůli svému chtíči. Tímto způsobem dochází u obou k očištění od jejich chamtivosti. Naopak, když hořké kuličky spolkla Sen, nic nevyzvrátila, což lze pochopit tak, že nepotřebovala očištění od přílišné chamtivosti. Jedná se o dichotomickou strukturu, jednoduchý život, o který se Miyazaki snaží na straně jedné a o chamtivost a přebytek jako protiklad na straně druhé, obě strany jsou zde jasně symbolizovány jídlem.



Obr.6 Cesta do fantazie, kontrast role jídel mezi dvou scén

## 3-2. Isao Takahata

Jídlo v díle Isao Takahaty není zobrazováno s významem gurmánství či přehnané touhy postav, je zde přítomné pouze jako součást života a vaření jako činnost, kterou nelze při vykreslení postav v jejich každodennosti vynechat.

### A. Vzpomínky jako kapky deště

Jedná se o příběh, ve kterém hlavní postava na konci osmdesátých a začátku devadesátých let dvacátého století vzpomíná na Japonsko let šedesátých. Pro japonskou generaci této doby představuje tento příběh něco, co sami nebo někdo v jejich okolí zažil, vyprávění tak pro ně působí realisticky a vyvolává v ní nostalgii. V realistickém zobrazení běžného každodenního života se objevují přirozené scény požívání jídla. Tak, jak je v japonských rodinách běžné, společného stolování se stává časem rodinné komunikace, scény s jídlem se ve filmu objevují opakovaně. Nicméně v tomto filmu není přikládána důležitost tomu, co se jí, není zde důležitý samotný akt jedení, mnohem více pozornosti je věnováno rodinné komunikaci a vztahům, které se odehrávají na pozadí opakujícího se, každodenního společného stolování. Důraz je kladen na charakteristiku členů rodiny a jejich vztahů. Zamklý patriarchální otec sídlící na samém vrcholu hierarchie, s ostatními členy si aktivně názory nevyměňuje, pouze jednostranně o něčem informuje, sestry dohadující se o triviálních věcech, matka, která si nestojí za svými názory a kritizuje Taeko za její vybíravost v jídle, věčně reptající babička. Epizoda, ve které rodina poprvé ochutnává ananas má za cíl ukázat hlubší význam schovaný za samou podstatou ananasu, stává se narativním prostředkem, který ukazuje, jaká byla doba, kdy lidé nebyli zvyklí jíst tropické ovoce, jaká byla hlavní hrdinka a její rodina. Hlavní postava přesvědčí svého otce, aby koupil ananas v dětské touze pochlubit se neznámým předmětem, jídlem, které nikdo z rodiny ještě nikdy nejedl. Nikdo z rodiny, která vidí ananas poprvé, neví, jak ho nakrájet. Nevšimavý výraz autoritativního patriarchálního otce, který ignoruje matčin dotaz, zda se v obchodě zeptal, jak se má ovoce krájet, akční, k módě citlivá nejstarší sestra, která v obchodě zjistila způsob krájení, jemná změna výrazu všech členů poté, co ochutnají nezralý ananas. Pouze hlavní hrdinka Taeko, která se na ochutnání ananasu těšila ze všech nejvíce, se šklebícím se obličejem pokračuje v jídle a ujišťuje všechny, jak je výborný. V textu písně, který se při scéně ozve: „Když už jsi mě měl podvést, tak proč si mě

radši nepodváděl až do mé smrti ...“ hraje ananas roli nástroje ke vzpomínání na emoce a prožitky, které musel zažít alespoň jednou každý z publika ve svém dětství. Ve filmu se také opakuje upozorňování na vybíravost Taeko v jídle. Epizody, ve kterých je jí ve škole přikazováno vše dojíst, zmínky o chudých zemích jako zdůvodnění nutnosti dojídat jídlo, představují pro všechny v Japonsku, ale i v Koreji, kde existuje obdobný vzdělávací systém, sice nevýznamné, nicméně všem společné vzpomínky a zážitky na jejich školní léta.

## **B. Hrob světlušek**

V příběhu o dvou sourozencích, kteří po válce přišli o rodiče, nemají co jíst a hladoví, hraje vyobrazení jídla ve spojení s postavami důležitou roli.

Důležitý symbolický význam zde mají dvě věci, jednou z nich je scéna, ve které po ztrátě matky v domě tety mění matčino kimono za rýži. V myslí se jim vybavují vzpomínky na jarní dny, kdy byla rodina pohromadě, a poletující třešňové květy se překrývají s obrazem rýže ve sklenici. Vybavené vzpomínky a láska k rodičům se proměnily v rýži, v jídlo, které jim zaručí život, i štěstí. Vzhledem k povaze jídla, tj. materiálního spotřebního zboží jde však pouze o dočasné uspokojení, které jejich tužby nedokáže uspokojit nadlouho. Odejdou do jeskyně a nacházejí dočasné štěstí po uvaření rýže ze sklenice, jakmile se sklenice vyprázdní, uvědomí si opět svoji prázdnotu. Stejně jako vzpomínky a láska jejich rodičů je pro k smrti hladovějící sourozence rýže to, po čem touží, ta je ale nenaplní.

Druhou věcí je plechovka oblíbených ovocných bombónů Setsuko, kterou Seita po smrti své sestry až do své smrti neustále nosí s sebou. Intenzivní a jasné barvy bombónů stojí v příkrém kontrastu k beznadějně a temné atmosféře reality. Sladká chuť bombónů je jejich prosté štěstí, jídlo, které jim umožňuje vydržet i v obtížných situacích. Během bohatých let Seita toto štěstí sdílí se Setsuko, ale později bombóny přenechává jen jí, stejně jako jejich další omezené zdroje (jídlo, bombóny, vydechnutí). Množství ovocných bombónů se rovná množství naděje, která jim zbývá. Poté, co dojdou ovocné bombóny, naplní plechovku vodou a Setsuko pije vodu s nasládlou chutí a je šťastná. Prázdna plechovka symbolizuje jejich prázdnotu nadějí, stará, zrezivělá, loupající se plechovka je jako jejich zničený a úplně prázdny život. Scéna, ve které chce podvyživená Setsuko jíst ovocné bombóny, odráží jejich život, ve kterém již není povoleno ani prosté štěstí, stejně tak scéna, ve které Setsuko umírá a kouše do korálku, který považuje za bombón. Poté, co Setsuko umírá, uchovává Seita jako vzpomínku na ní její popel v plechovce, ale i to symbolizuje jejich životy uprostřed války, nedbale vyhozené jako odpadky uklízečem. V závěrečné scéně se objeví jejich dvě duše, Seita sestře vrací nově natřenou, neporušenou plechovku bombónů a film končí. Jejich

prázdnota a zničené životy, které nedošly naplnění, jsou nahrazeny symbolem plechovky, která symbolizuje mír a odpočinek, který našli až po své smrti.

## 4. Jídlo jako žánr

Níže zmiňované práce, na které je výklad zaměřen, jsou poněkud vzdálené pracím běžně nazývaným tzv. komerční komiksy, nicméně skutečnost, že trh byl zformován s možností konzumace prací různých stylů, bylo dáno vznikem rozmanité poptávky rozvinuté na základě úspěchů původních komerčních komiksů s tematikou jídla. Je proto nutné popsat pozadí zformování trhu komerčních komiksů s tímto tématem.

### 4-1. Proces vytvoření žánru

Mangy a animace v Japonsku se spíše, než s důrazem na umělecký aspekt vyvíjely s ohledem na specifiku produkčního prostředí a se zaměřením na strukturu trhu směrem k přitažení zájmu veřejnosti. V tomto jevu hraje hlavní roli tzv. vrátný (gatekeeper)<sup>17</sup> vydavatelů a redaktorů, což je osoba, jejíž náplň práce spočívá ve výběru děl, která mají být představena veřejnosti. Mezi jednotlivými autory a nakladatelstvími mohou existovat rozdíly, nicméně většinou tyto osoby hrají zásadní roli při kontrole práce autora, při společné tvorbě, dokonce zasahují do úprav příběhu na základě reakcí čtenářů. Pokud se práce redaktorovi nelíbí, nemůže autor práci v časopise publikovat, k udržení popularity své práce pak musí opakovat zavedené vzorce k vytvoření atraktivního obsahu, což může mít za následek i neustálé protahování příběhu. Z tohoto důvodu tak může vyvstat otázka, zda tyto mangy vůbec mají nějakou uměleckou hodnotu. V tomto ohledu Nouči Masahiro, redaktor časopisu pro chlapeckou mangu,<sup>18</sup> tvrdí, že nezbyvá než se smířit se snížením čistoty uměleckého aspektu mangy (...), nicméně manga, která představuje především populární kulturou je

---

<sup>17</sup> Gatekeeper. Wikipedia[online]. [cit. 2021-07-30] Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gatekeeper>

<sup>18</sup> Chlapecká manga (少年漫画, šónen-manga) manga, určená pro chlapce. 少年漫画, Wikipedia[online], [cit.2021-08-17] Dostupné z: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%91%E5%B9%B4%E6%BC%AB%E7%94%BB>

dokončena až v momentě, kdy je čtenáři čtena, a proto musí přesvědčit nejdříve redaktora, který je jejím prvním čtenářem.<sup>19</sup> V tomto na masy orientovaném tržním systému jsou „žánry“ velmi zřetelně odděleny. Steve Neale poukazuje na to, že žánr v oblasti populární kultury není jen formou kódování textu, ale také směřováním, očekáváním a systémem konvencí, které kolují mezi průmyslem, textem a subjektem (příjemcem).<sup>20</sup> Z hlediska odvětví populární kultury lze na žánr komiksu pohlížet jako na průmyslové propojení spojující publikum a tvůrce, podobně jako je tomu u žánru filmu.<sup>21</sup> V rámci tohoto systému žánr komiksu ve své tvorbě aktivně reflektuje potřeby svých čtenářů a vytváří systém nabídky a poptávky. Pokud je určitý žánr považován za na trhu obchodovatelný, jsou na základě této poptávky vytvořeny další práce nebo je aplikován při vytvoření jiného žánru. K žánru vytvořeným z tohoto kulturního fenoménu patří tzv. „profesionální komiks“. Jedná se o žánr, ve kterém vystupuje hlavní postava, která je odborníkem na určitou oblast, s touto oblastí publikum seznamuje, má tak často také vzdělávací účel. Mangy mají tu výhodu, že jsou méně finančně náročné ve srovnání s jinými obrazovými médii, jako například seriály, mohly proto vznikat ve velkém množství, v důsledku čehož mohly vznikat variace jednotlivých mang, ve kterých hlavní postava není odborník, ale danému oboru se teprve začíná věnovat, nebo manga zaměřující se na vykreslení konkrétního stylu života v daném oboru. V rámci tohoto trendu se mezi profesemi začala jako houby po dešti objevovat povolání s kuchařskou tematikou, ve kterých hlavní postava kuchaře zpočátku bojuje s přípravou co možná nejlahodnějšího pokrmu, účastní se soutěží, čelí obtížím, prochází vývojem a dosahuje úspěchu. Většinou se jedná o mangy využívající struktury tzv. chlapeckých mang, poté se začínají objevovat i pokusy o vytvoření vlastních struktur.

Korea je jednou ze zemí, které jsou tímto systémem japonských komiksů nejvíce ovlivněny, trh se zde vyvíjel směrem k vytváření komiksových časopisů obdobným způsobem a zároveň k vydávání současně korejských i japonských komiksů na pokračování. Na rozdíl od Japonska, kde je mainstreamový trh stále provozován prostřednictvím vydávání v časopisech, se v Koreji, kde došlo k rychlému rozšíření vysokorychlostního domácího internetu, od první poloviny roku 2000 začaly ve velkém objevovat komiksy ve formě tzv.

---

<sup>19</sup> CHOI, Heup. Rozhovor s Masahierm Noučim, redaktor Shonen-sande [online]. [cit. 2021-07-30] Dostupné z: [https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2001/03/13/2001031370290.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2001/03/13/2001031370290.html)

<sup>20</sup> NEALE, Stephen. Genre, British Film Inst. 1980

<sup>21</sup> JEONG, Jae Hyun. 'Cooking' comics genre theory the formation and the change of genre hybridization between genre cultural legitimation. Diplomová práce. Yeonsei University. Faculty of Media. 2006. s.2

webtoon, tj. dlouhých sérií komiksů vysílaných prostřednictvím internetu, nyní tento typ komiksů tvoří v Koreji hlavní proud.

## 4-2. Druhy příběhů

Práce zabývající se vařením a jídlem byly postupem času rozděleny do několika podžánrů, které tvoří 1) boj a dobrodružství, 2) práce tvořené za účelem výuky a vzdělávání 3) každodenní život, uzdravení a komunikace.

První podžánr s tématem boje a dobrodružství tvoří nejzákladnější druh vyprávění, ve kterém se zpravidla objevuje hlavní postava, která se snaží uvařit lahodnější pokrmy, objevit nové přísady či recepty, dále je zde vytvořena postava či firma ztělesňující zlo, se kterým hlavní hrdina musí bojovat, často se hrdina připravuje na soutěž. Prostřednictvím přípravy se hrdina vyvíjí a zlepšuje a v soutěži nezřídka vítězí. Jedná se tedy o přeměnu původního tématu chlapeckých mang a jejich aplikaci na téma vaření. Pro dramatický efekt byly vytvořeny zažité způsoby vyjadřující přehnané reakce těch, co pokrmy ochutnávají, hodnocení kvalifikovaných odborníků a tyto způsoby jsou používány dodnes.<sup>22</sup>

Druhý podžánr se prostřednictvím jídla snaží nacházet kořeny a tradice, zároveň má nezřídka informativní záměr. Hlavní postava například cestuje různými kraji a v každém ochutnává místní pokrmy a hledá v těchto jídlech a jejich přípravě kulturní specifika. Některá vyobrazená jídla sama o sobě mají symbolizovat nějaký národ, mají reprezentovat konkrétní pocity určité komunity, mají dát čtenáři možnost uvědomit si svůj původ, někdy mohou mít i tendenci k nacionalistickému nádechu.<sup>23</sup>

Třetí podžánr tvoří díla zabývající se každodenním životem a komunikací, popisují každodenní život a zaměřují se na činnosti či emoce související s jídlem a na prožitky s ním spojené. Tyto práce se zaměřují na zprostředkování gurmánského života jednotlivce, hlavní

---

<sup>22</sup> グルメ漫画(gurume-manga). wikipedia[online]. [cit. 2021-07-30] dostupné z: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%96%99%E7%90%86%E3%83%BB%E3%82%B0%E3%83%AB%E3%83%A1%E6%BC%AB%E7%94%BB>

<sup>23</sup> CHOI, Su Woong . A Study on the Aspect of Cooking Comics. Humanities Contents(18). Humanities Contents Association. 2010. 147-166.

postava může i nemusí mít povolání kuchaře, může jít i o hosty restaurace, kteří touží po lahodném jídle, o osoby připravující si doma obyčejné jídlo, nebo osoby, které si sami pěstují suroviny pro přípravu jídel.

Mnoho děl odráží vlastní zkušenosti nebo eseje svých autorů, namísto civilizace, konkurenčního boje a vítězství díla zobrazují běžné životy běžných lidí toužících po útěku a uzdravení, v mnoha případech má zobrazované jídlo metonymickou formu symbolizující život hlavní postavy a její konkrétní prožitky.

### **4-3. Práce zabývající se každodenností a komunikací**

Ze zmíněných třech kategorií mají díla s tématem každodennosti a komunikace svůj vlastní, jedinečný charakter a ve srovnání s první a druhou kategorií se vyznačují rozvíjením vyprávění z různých úhlů a mnoha způsoby. Za první mangu tohoto žánru lze považovat seriál s námětem pro rodinu vařícího tatínka s názvem *Cooking papa*, který začal vycházet od roku 1985. Poté se objevují sice komerčnější mangy, které se však věnují různým tématům a jsou zpracovány různými způsoby. Ačkoli se tato díla zaměřují na každodennost a inklinují k okrajovým stylům, jsou veřejností ve velké míře konzumovány. Níže uvedená díla získala významná ocenění nebo byla díky své popularitě jak v Japonsku, tak v Koreji zpracována ve filmech či seriálech.

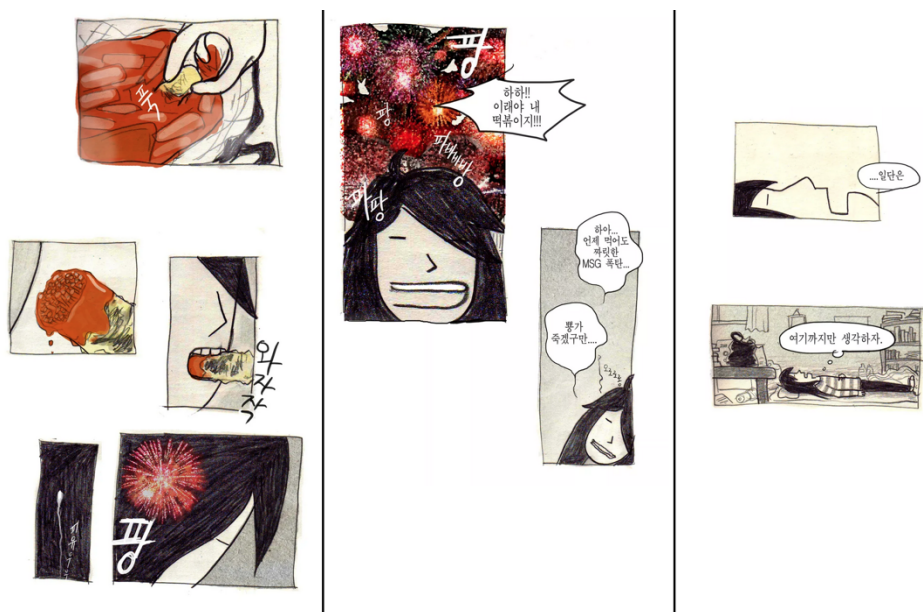
#### **A. I eat, Therefore I am (Jím, tedy jsem), Korea**

Pesimistická hlavní hrdinka Yu Yang žijící v metropoli Soulu se neváhá střetnout s nelogicky uspořádanou společností, opouští firmu plnou skrytého i otevřeného nátlaku a stává se spisovatelkou na volné noze a hledá tak své vlastní místo v životě. Opilá hrdinka plive do tváře oplzlému šéfovi a opouští firmu, s narcistickým postojem pohrdá okolním světem, na druhé straně se trápí nad vlastní budoucností a kritizuje své bezvýznamné já. V některých aspektech působí sarkasticky, jindy však neskrývá své nedostatky, je upřímná a obhroublá. Ztvárňuje tak postavu, se kterou se čtenáři mohou ztotožnit a cítit k ní empatii. Jídla, která se objevují v každém díle, ať už vypadají chutně nebo ne, jejich jedinečné vlastnosti nebo kontext, ve kterém se v příběhu objevují, se stávají klíčem k metamorfní symbolizaci hlavních událostí či emocí prožívaných postavami v tom daném díle příběhu.

Jídlo tvoří pokrmy běžných lidí, které se běžně konzumují v korejských městech a odrážejí tak místní kulturu.



Obr.7 I eat, Therefore I am. Poté, co společně snědly horký hrnec (čínské jídlo se zeleninou a nudlemi se dvěma polévkami naprosto odlišných chutí), sprátelila se hrdinka s kolegyní s naprosto odlišnou povahou.



Obr.8 Po svém impulzivním jednání a vyhazovu z práce si hrdinka kupuje tteokbokki (korejské jídlo s pikantní a dráždivou chutí, daleké od jídel ušlechtilých chutí, blízké k tzv. junk food), lehá si, plná dráždivých pocitů, dívá se na své bezvýznamné já a s monologem: „pro dnešek už toho přemýšlení bylo dost“, se zdá být život hlavní hrdinky jako junk food, bez většího významu, bez potřebných výživových hodnot.



## B. Umma's Table (Matčín stůl), Korea

Jedná se o autobiografické dílo. Hlavní postava Mr. Madang chce kreslit autorské komiksy má však problém se s nimi uživit, proto se věnuje tvorbě vzdělávacích komiksů. Finanční obtíže se snaží vyřešit tím, že se i s rodinou přestěhuje z města na venkov, dál se však vídá se se svou nemocnou matkou, která žije ve městě a popisuje dny až do matčiny smrti. Hlavní postava komiksu vzpomíná na jídla, která jeho matka vařila, sám se je snaží vařit a poté, co tato jídla jí společně se svou vlastní rodinou pochopí, jak velký význam rodina má. Ve svých vzpomínkách se mu vybavuje jídlo, které matka připravovala, při přípravě jídla zpívá a tančí, jako by lítal, což dodává jeho vzpomínkám pocit absolutního potěšení.



Obr.9 Umma's Table

## C. Noční restaurace, Japonsko

Příběh s prvky fantazie vypráví o místě na rohu ulice velkoměsta Tokio, které se ve dvanáct hodin v noci mění na restauraci, ve které uvaří cokoli, k čemu mají zrovna suroviny. „Mistr“, majitel restaurace s velkou jizvou přes obličej, člen japonské mafie Yakuza, majitel gay baru, herec z pornofilmů, který kvůli své práci nevidí svou rodinu. Hosté této restaurace patří k lidem vymykajících se z „normálního“ rámce, stojící na okraji společnosti. Do restaurace chodí za jídlem a přátelstvím s ostatními hosty. Procesu přípravy jídla není

věnováno příliš prostoru, důraz je kladen na příběh hosta, který si jídlo objednal, přičemž charakter jeho příběhu koreluje s povahou objednaného jídla.

Mafián, který si vždy objednává vídeňské klobásy a majitel gay baru, který si vždy objednává vaječné rolky, společně jedí a přátelsky klábosí. Vídeňská klobása a vaječné rolky jsou rozšířenou, doma vařenou přílohou (stejně jako v Japonsku, tak i v Koreji), což ne úplně koreluje se zvláštním povoláním, kterému se oba věnují. Může tím být však poukazováno i na to, že nejsou zas tak výjimeční, a že zrovna tak, jako vídeňské klobásy a vaječné rolky, i oba hosté společně vytvářejí harmonii.(obr.10)

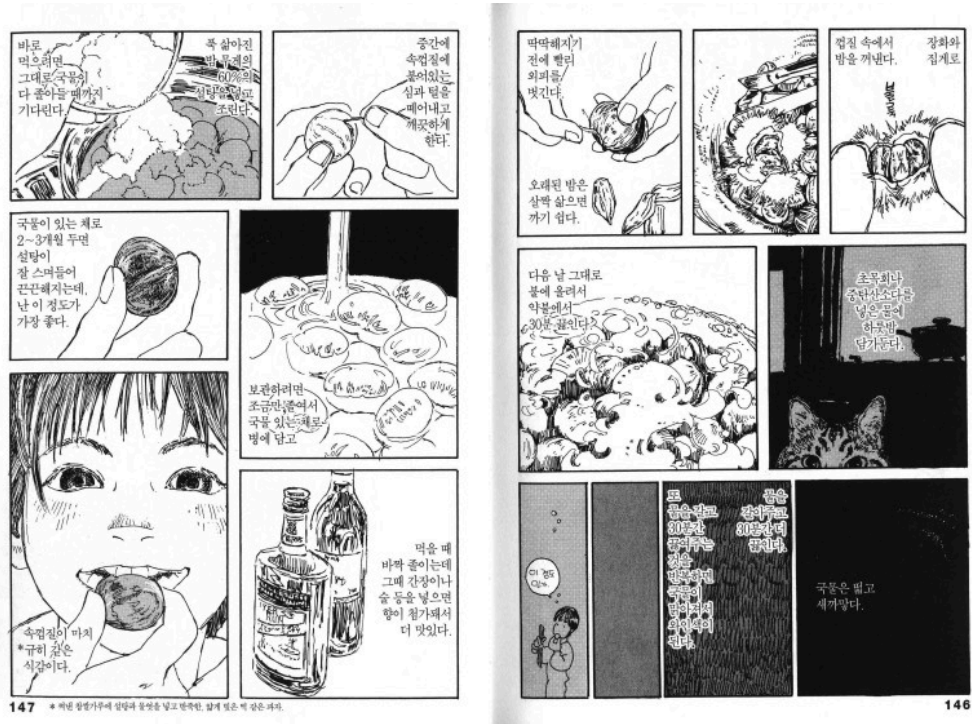


Obr.10 Noční restaurace

#### D. Malý les, Japonsko

Hlavní postava této mangy se vrací domů, do malé vesnice, kde se stává soběstačnou pěstováním zeleniny a sbíráním všeho, co dává okolní příroda. Hrdinka poznala živost ve městě, kde neustále pracovala a neměla čas se ani pořádně najíst, rozhodla se proto pro život na venkově. V tomto příběhu je srovnáván život ve městě na straně jedné a život na venkově na straně druhé. Dílo detailně vykresluje stále stejným tempem plynoucí scénérii přírody a příběh je propojen vzpomínkami hlavní postavy při jejím pěstování surovin a procesu přípravy pokrmů. Dílo zobrazuje prostý každodenní život v náručí přírody, definuje

„každodennost venkovského života“ jako mírumilovnou a klidnou v ostrém kontrastu s „každodenností města“ plného přeplněnosti, uspěchanosti, umělosti a mechanických obrazů.



Obr.11 Mały les

## 5. Závěr

Jídlo je nepostradatelným prostředkem v narativním a výtvarném umění, jelikož je neoddělitelnou složkou života a prostředkem, se kterým se mnoho lidí může ztotožnit. Aktivně ho využívají komiksy a animace a veřejnost mu v nich věnuje svou pozornost.

Jak je vidět na žánrových gastronomických komiksech, úspěch upoutat pozornost na trhu, přestože se nejedná o mainstreamový styl, znamená, že samotné jídlo jako prostředek v sobě nese univerzálnost, dokáže dosáhnout ztotožnění a může působit jako prvek, který pro veřejnost ztělesňuje naplnění jejích tužeb.

Existují dvě charakteristiky jídla, které lze zaznamenat na povrchu výše zmíněných médiích a pracích.

1) jídlo, které symbolizuje život samotný, každodenní život v jeho jednoduchosti, souznění s přírodou, 2) atraktivně vyobrazené jídlo, s významem tzv. food porna, jako symbol tužeb a přebytku.

Ještě jednu charakteristiku lze přičíst po zvážení vzorců poptávky a spotřeby v moderní společnosti a zvážení tendence různých děl. K bodům 1) a 2), lze sledování a zájem o obsah související s jídlem chápat jako akt alternativního hledání lidské přirozenosti blízké přírodě, a to prostřednictvím jídla v urbanizované společnosti, jako vyjádření touhy po společenských vztazích v individualizované společnosti. I poněkud nadnesený obsah tzv. mukbang, i komiksy vracející své hrdiny do života uprostřed přírody lze koneckonců rovněž přičíst snaze naplnit prázdnotu vzniklou v důsledku urbanizace.

### Citované filmy

- Cesta do fantazie [film]. Režie Hajao MIJAZAKI. Japan: TOHO, 2001  
Hrob Světlušek [film]. Režie Isao TAKAHATA. Japan: TOHO, 1988  
Můj soused Totoro [film]. Režie Hajao MIJAZAKI. Japan: TOHO, 1988  
Ponyo z útesu nad mořem [film]. Režie Hajao MIJAZAKI. Japan: TOHO, 2008  
Šikioriori [film]. Režie Haoling LI, Jiaoshou Xiaoxing YI a Yoshitaka TAKEUCHI. Japan a China: Netflix, 2018  
Vzpomínky jako kapky deště [film]. Režie Isao TAKAHATA. Japan: TOHO, 1991

### Citované televizní seriály

- Tobot Athlon. Sezóna 03 „Marathon”, TV, SBS, 3.2017. Dostupné také z :  
<https://youtu.be/4LP1XPDCeHo?t=474>  
Dnešní jídlo rodiny Emiya *Today's Menu for the Emiya Family*. Epizoda 8 „遠坂さんの五目炒飯”.  
Streaming, AbemaTV, srpen 2018.

### Citované komiksy

- Cooking Papa(クッキングパパ). UEYAMA, Tochi. Kodansha. od roku 1985  
Jím, tedy jsem(I eat, Therefore I am/먹는 존재). NeukdaeIppal. Lezhin Comics. 2013-2016  
Labužník(Sikkaek/식객). HUH, Young-man. Gimyeongs. 2002-2010  
Malý les(Little Forest/リトル・フォレスト). IGARASHI, Daisuke. Kodansha. 2002  
Matčín stůl(Umma's table/마당씨의 식탁), HONG, Yeonsik. Lezhin Comics. 2015  
Noční restaurace(Midnight Diner/深夜食堂) ABE, Yaro. Shogakukan. od roku 2006

### Seznám literatury

- BAEK, Seung Guk. Semiotic reading of our con/texts. Gihohak-yeondae. 2002. s.95-98. ISBN 9788956260075  
CHOI, Saet Byul a CHOI, Heup. Komiksy, kulturně sociologické čtení. Soul : Publication of Ehwa women's university, 2009. ISBN 9788973008087  
CHOI, Su Woong . A Study on the Aspect of Cooking Comics. Humanities Contents(18). Humanities Contents Association. 2010. s.147-166  
DEBORD, Guy. La société du spectacle(Společnost spektáklu). Přeložil Kyung Suk LEE. Hyunsil-munwha. 1996. ISBN 9788987057019  
Jeong, Hye Gyung. The Meaning and Symbolism of Korean Food Culture. Asia Review, 2015, 5.1: s.97-121  
JEONG, Jae Hyun. 'Cooking' comics genre theory the formation and the change of genre hybridization between genre cultural legitimation. Diplomová práce. Yeonsei University. Faculty of Media. 2006. s.2  
LEFEBVRE, Henri. La vie quotidienne dans le monde moderne (Everyday Life in the Modern World). Přeložil Zung Za PARK. Giparang. 2005. ISBN 9788995641347  
MIJAZAKI, Hajao. 出発点 (1979~1996) (šutpacu-ten, Starting Point). Přeložil Ui Woong HWANG. Soul : Daewon CI. 2013  
NEALE, Stephen. Genre, British Film Inst. 1980  
PARK, Sang Mi. [Symposium: Globalization and Cultural Change] Identities of Taste and Border-Crossing: Food Culture in the Process of Globalization. Hyunsangwa Insik, 2003, 27.3: 54-70.

### Zdroje obrázků

- Obr.1 <https://www.flickr.com/photos/comfuture/3955336782/in/photostream/>  
Obr.2 <https://www.photo-ac.com/main/detail/4027731?title=%E9%A3%9F%E5%8D%93&searchId=261149764>