

# Mirosław Filiciak

## ANIME

Termin anime nie oznacza żadnego konkretnego gatunku filmowego – określenia tego używa się w stosunku do wszystkich japońskich filmów animowanych, których produkuje się miesięcznie około dwustu, dlatego też przeprowadzenie szczegółowej analizy zjawiska o takiej skali i różnorodności jest praktycznie niemożliwe. Zamierzam więc przedstawić jedynie ogólny zarys fenomenu, jakim są japońskie filmy animowane, mając nadzieję, że przybliży on czytelnikom zjawisko anime i pomoże w nieskażonym stereotypami odbiorze animacji z kraju kwitnącej wiśni. W chwili obecnej anime jest już bowiem integralną częścią kultury popularnej, więc podjęcie próby „oswojenia” tego fenomenu wydaje się być nieuniknione.

Niewątpliwie jedną z przyczyn popularności anime jest dziś fascynacja Wschodem. Jednak anime nie jest zjawiskiem związanym wyłącznie z egzotyczną dla nas kulturą japońską, gdyż obok tradycyjnych motywów znajdziemy tu również przetworzone przez japońskich twórców wzory kultury Zachodu (szczególnie kultury amerykańskiej). Źródłem przyjemności dla europejskiego widza anime może być więc śledzenie wątków kultury zachodniej, przekształconych przez Japończyków. Zresztą już samo słowo anime jest neologizmem powstałym wskutek skrócenia angielskiego słowa animation (co jest w języku japońskim jedną ze standardowych reguł tworzenia określeń zjawisk nieobecnych w tej tradycji). W Japonii terminem anime określa się wszystkie filmy animowane, poza nią termin ten zarezerwowany jest dla filmów japońskich.

### Zanim pojawiło się anime

Pierwsze japońskie filmy animowane powstały w wyniku silnej amerykańskiej kultury (można nawet powiedzieć, że gdyby nie Disney, nie byłoby dziś anime). Jednak o japońskim kinie animowanym nie sposób pisać, nie wspominając o mandze – sztuce komiksu. Jej korzeni należy szukać już w ubiegłym tysiącleciu – ideogramy japońskiego pisma wyglądały wtedy właśnie jak komiks. Najstarsze karykatury, które odnaleziono w Japonii w świątyni Nara Koryui, pochodzą z VII wieku. W XII wieku mnich-artysta Toba upowszechnił nową formę ry-

sunku: ilustracje przedstawiające proste historyjki umieszczane na długich zwojach – kolejne części opowieści znajdowały się w dalszej, początkowo zasłoniętej, części zwoju. Wzbogacane słownym komentarzem rysunki stały się jednym z podstawowych elementów sztuki japońskiej. Słowo manga pojawiło się dopiero w XVIII wieku – wtedy właśnie Katsuhika Hokusai użył tej nazwy dla określenia serii swych trzydziestu sześciu drzeworytów przedstawiających górę Fudzi. Już wtedy drukowane obrazki z pisanymi komentarzami były popularną częścią japońskiej kultury (oczywiście przy zachowaniu właściwych tym czasem proporcji – najpopularniejsze drzeworyty sprzedawane były w tysiącach egzemplarzy). Wtedy też ustalil się kanon tematyczny tego medium – fantastyka, historia, humor, horror i erotyka towarzyszą mandze, a w konsekwencji także anime, aż do czasów współczesnych. Z dzisiejszej perspektywy osiemnasto- i dziewiętnastowieczne drzeworyty japońskie wydają się być bardzo „komiksowe” (napisy w dymkach, linie dzielące rysunki na niezależne części), a nawet „filmowe” (specyficzne projektowanie kadru). Kiedy w roku 1853 amerykańska flota wymogła na Japończykach kontakty handlowe i kulturalne z resztą świata i opadła „bambusowa zasłona” izolacjonizmu, wraz z przełomem politycznym nastąpił przełom kulturalny. Udoskonalono technologię druku, a brytyjscy i francuscy rysownicy, którzy pojawili się w Japonii, wywarli duży wpływ na miejscowych twórców. Dzięki wydawanej przez obcokrajowców prasie popularność komiksu w Japonii wzrosła i z czasem stały się one ulubionym medium Japończyków. Dziś Japonia to kraj opanowany przez mangę – w 1996 roku manga i magazyny jej poświęcone stanowiły 39,3% rynku wydawniczego w tym kraju (Schodt, 1999, s. 20). Co ważniejsze, manga ma w Japonii status zupełnie „poważnego” medium (o czym może świadczyć fakt, że w 1995 roku Kiichi Miyazawa, były japoński premier, rozpoczął swoje publikacje w magazynie komiksowym „Big Comic Spirits”, tygodniku o nakładzie 1,4 mln egz.). Dla Japończyka jest sprawą oczywistą, że komiks bywa sztuką. W naszym kraju sytuacja wygląda zupełnie inaczej – jak pisze Jerzy Szyłak, „osobliwością jest współczesny stosunek do komiksu; jest on ciągle traktowany jako zjawisko osobne, które nie mieści się w kanonie sztuk pięknych” (za: Karaś, 1998, s. 12). Skoro nie jesteśmy w stanie akceptować w pełni komiksów z naszego kręgu kulturowego, tym trudniej o przychylność dla mangi, a co za tym idzie, także anime, które jako wytwory obce nam kulturowo szczególnie są narażone na brak zrozumienia.

## Krótką historia japońskiego filmu animowanego

Pierwszym japońskim twórcą filmów animowanych był Seitaro Kitayama, który w 1917 roku zrealizował trzy krótkie (każdy z nich mieścił się na jednej rolce) filmy – *The Monkey and the Crab*, *Cat and Mice*, *The Naughty Mailbox*<sup>1</sup>. W 1918 roku jego *Momotaro* – film oparty na starej japońskiej legendzie o zaczarowanym chłopcu – trafił nawet do Francji, gdzie podobno jego przyjęcie było entuzjastyczne. W 1921 Seitaro Kitayama założył własne studio i zajął się produkcją kilkunastominutowych animacji, w tym produkcji imitujących filmy amerykańskie, m.in. *Felix The Cat*. W tym okresie działalność rozpoczęli także Junichi Kouchi, Oten Shimokawa, Seitaro Kitayama i Sanae Yamamoto, którego *The Mountain Where Old Women Are Abandoned* jest najstarszym japońskim filmem animowanym, którego kopia przetrwała do naszych czasów.

Pierwszy dźwiękowy japoński film animowany to *The World of Power and Women* z 1932 roku w reżyserii Kenzo Masaoki, który jest jednym z pierwszych japońskich filmów odnoszących się do problematyki współczesnej. W latach 30., zwłaszcza po japońskiej agresji na Chiny w roku 1937, filmy animowane, podobnie jak inne poddawane cenzurze media, wspomagały machinę propagandową. Najbardziej znanym obrazem promującym militarną potęgę kraju wschodzącego słońca jest wyreżyserowany przez Mituyo Seo na rządowe zamówienie 74-minutowy film *Momotaro's Gods-Blessed Sea Warriors*, przedstawiający walkę zwierząt-marynarzy o wyzwolenie Indonezji i Malezji spod panowania demonicznych (wyposażonych nawet w rogi) okupantów. Realizacja filmu została zakończona w kwietniu 1945 roku – na niespełna 4 miesiące przed bezwaskonową kapitulacją Japonii (za: *A Capsule History of Anime*).

Po zakończeniu wojny zaczęły się pojawiać na wół amatorskie produkcje, które jednak nie były w stanie konkurować z filmami rozpowszechnianymi przez amerykańskie siły okupacyjne. Dlatego narodziła się koncepcja, by przenieść na grunt japoński amerykański system studiów filmowych. Tak w roku 1956 powstała wytwórnia Toei Animation, która w swych realizacjach wzorowała się na filmach Disneya. Jednak prawdziwy przełom nastąpił za sprawą jednego człowieka – nazywanego dziś „bogiem mangi” – Osamu Tezuki. Tezuka jest w zasadzie twórcą powojennego komiksu japońskiego. Od debiutu w roku 1947 do śmierci w roku 1989 narysował i wydał ponad 150 tysięcy stron komiksów. Zrewolucjo-

<sup>1</sup> Nie we wszystkich przypadkach udało mi się dotrzeć do oryginalnego tytułu filmu – podaję wtedy tytuł w języku angielskim.

nizował mangę, przenosząc na łamy swoich komiksów podpatrzone u Disneya techniki filmowe. Fascynacja Disneyem wywarła też inne piętno na Tezuce i jego naśladowcach – charakterystyczne dla postaci takich jak Myszka Mickey czy Kaczor Donald duże oczy z czasem stają się jednym ze znaków firmowych japońskiego komiksu i animacji. Po osiągnięciu sławy jako manga-ka (rysownik komiksów), pozostając pod wrażeniem filmów animowanych z wytwórni Walta Disneya<sup>2</sup> oraz telewizyjnych produkcji studia Hanna-Barbera, Tezuka rozpoczął współpracę z telewizją. Marzył o realizowaniu filmów, które mogłyby dorównać amerykańskim produkcjom, dysponował jednak bardzo ograniczonym budżetem (20-lecie powojenne to dla japońskiej ekonomii bardzo trudny okres). Chcąc zmniejszyć koszty produkcji, stosował więc ograniczoną animację, polegającą na tym, że tylko fragment kadru, np. usta lub oczy postaci, był animowany. Ze względów oszczędnościowych zbudował także „bibliotekę animacji”, w której znalazły się najczęściej wykorzystywane w filmach sceny – te same fragmenty taśmy włączał do kolejnych produkcji. Nic więc dziwnego, że ówczesne anime swą jakością odbiegały od amerykańskich pierwowzorów. Jednak gdy w drugiej połowie lat sześćdziesiątych Japonia weszła w okres boomu gospodarczego, a komiksy stały się ulubioną rozrywką Japończyków, w kraju kwitnącej wiśni nastąpiły lepsze czasy dla kina animowanego i japońska telewizja szybko została opanowana przez seriale animowane. Największą popularnością cieszył się zrealizowany przez Tezukę serial *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*, opowiadający o przygodach małego chłopca-roboty. Kolejne japońskie produkcje animowane, takie jak *8 Man (Tabor, The Eighth Man)*, *Kaitai Shonen Marin (Marine Boy)* czy *Tetsujin 28 (Giganator)*, nie tylko zdobywały coraz większą popularność w swej ojczyźnie, ale także emitowane były w telewizji amerykańskiej.

Lata 70. i pierwsza połowa 80. upłynęła dla anime pod znakiem serii telewizyjnych. Ich wartość artystyczna jest mocno dyskusyjna, o czym

<sup>2</sup> Naśladownictwo filmów Disneya we wczesnych japońskich animacjach nie ulega dyskusji. Jednak mniej znaną kwestią jest wykorzystywanie motywów z anime w produkcjach amerykańskich. Historycznym dla anime momentem było powstanie w roku 1994 filmu *Król Lew*, uznawanego za przelomową pozycję w filmografii studia Disneya. *Król Lew* jest – mówiąc delikatnie – mocno „wzorowany” na komiksie i serialu telewizyjnym *Jungle Taitei* autorstwa Osamu Tezuki (jedną z bardziej widocznych modyfikacji jest zamiana imienia głównego bohatera z Kimba na Simba). W Japonii oprotestowano produkcję Disneya, jednak Tezuka z za grobu mógł poczuć się uhonorowany – prawie 40 lat po jego filmowym debiucie dług wobec amerykańskiej animacji został spleacony.

z łatwością możemy się przekonać oglądając polskie telewizyjne stacje komercyjne – emitowane przez nie japońskie kreskówki pochodzą w większości właśnie z tego okresu (jedną z nielicznych perełek tamtego okresu jest seria *Lupin III* Hayao Miyazakiego). Jednak druga połowa lat 80. rozpoczyna „złotą erę anime”. Na przełom złożyły się dwa czynniki. Pierwszy z nich to technologia – pojawienie się w bogatej Japonii pierwszych magnetowidów sprawiło, że twórcy anime zyskali nagle nieograniczony praktycznie dostęp do widzów. Dostęp swobodny i nieskrępowany cenzurą obyczajową. Drugi element to pojawienie się wielkich dzieł dwóch osobowości współczesnej animacji – Hayao Miyazakiego i Isao Takahaty, ale o tym bardziej szczegółowo napiszę w dalszej części tekstu.

Pierwszym efektem pojawienia się wideo była seria *Dallos*, której premiera nastąpiła 21 grudnia 1983 roku. To pierwszy w historii Japonii film animowany, wyprodukowany wyłącznie na potrzeby rynku wideo. Rynku, którego powstanie było dla anime niezmiernie istotne. Wideo, jako nowe medium, przyczyniło się do boomu na animowane filmy erotyczne i generalnie produkcje pokazujące to, czego w kinie nie wolno pokazywać. Przełomem dla erotycznego anime była seria *Cream Lemon*, której pierwsza część ukazała się w roku 1984 i była jednym z pierwszych animowanych japońskich filmów *hard porno*, łamiącym w dodatku wszelkie tabu obyczajowe – film opowiada o erotycznej fascynacji brata i siostry. Rewolucja nastąpiła jednak w roku 1987, gdy w japońskich domach pojawił się prawdziwy „shocker” – pierwszy odcinek legendarnego już dzisiaj *Urotsukidoji* Hidekiego Takayamy. To prawdopodobnie jeden z najbardziej perwersyjnych i brutalnych obrazów animowanych, jakie kiedykolwiek powstały. *Urotsukidoji* pokazał, że dla artystycznej wizji nie istnieją żadne ograniczenia i dlatego stał się obiektem ataków cenzury na całym świecie (ze szczególnym uwzględnieniem Wielkiej Brytanii, gdzie nie pozwolono na wprowadzenie do dystrybucji nawet ocenzurowanej wersji czwartej części filmu). *Urotsukidoji* opowiada legendę o Chojin – rodzącym się raz na 3 tysiące lat człowieku, który według przepowiedni zjednoczyć ma trzy mityczne światy: ludzi, demonów i ludzi-bestii. Opowieść rozpoczyna się we współczesnym Tokio, a jej bohaterami są japońscy licealiści. Rozbudowana, pełna fałszywych tropów historia zilustrowana została w sposób wyjątkowo szokujący – sielankowe obrazy romantycznych spotkań nastolatków mieszają się ze scenami gwałtów i tortur. Film łamie wszelkie konwencje i przekracza wszystkie możliwe granice, w tym niejednokrotnie granicę dobrego smaku. Jednak ogromna siła tego dzieła sprawia, że jest to z pewnością jeden z najważniejszych fil-

mów w historii animacji. Niestety, kontrowersje wokół *Urotsukidoji* wywarły negatywny wpływ na percepcję japońskiego filmu animowanego poza ojczyzną. Rozreklamowany dla celów komercyjnych obraz stał się ikoną anime. W rzeczywistości produkcje tego typu – choć niewątpliwie istotne z punktu widzenia wartości artystycznej – stanowią zaledwie niewielki procent produkowanych w Japonii animacji i nie mogą być odbierane jako reprezentatywne.

W konsekwencji pojawienia się wideo rynek anime podzielił się na trzy funkcjonujące do dziś segmenty, które przy okazji doskonale wpisują się w potężną maszynę marketingową i supersystemy<sup>3</sup>, tworzone wokół postaci bohaterów filmów. Największą część anime stanowią (najczęściej przeznaczone dla dzieci) produkcje telewizyjne, które z oczywistych względów podlegają poważnym ograniczeniom. Drugą pod względem liczebności i znacznie bardziej interesującą grupą są produkcje przeznaczone na rynek wideo, czyli tzw. OAV (z ang. Original Anime Video) – serie składające się najczęściej z 2-10 filmów, których czas trwania to z reguły 30-90 minut. Pozycje najodważniejsze i najambitniejsze (jak wspomniany już *Urotsukidoji*) najczęściej można znaleźć właśnie wśród OAV. Na samym końcu łańcucha anime znajdują się filmy kinowe, których powstaje zaledwie kilka w ciągu roku. Często są to produkcje komercyjne, gdzie znacząco o sobie mechanizm znany z Hollywood – techniczna perfekcja i związany z nią duży budżet zmuszają twórców do kompromisów. Znajomość realiów produkcji anime i związanej z nimi segmentacji rynku jest niezbędna, jeśli chcemy uniknąć częstych błędów popełnianych przy porównywaniu produkcji japońskich z animacjami amerykańskimi.

Rozkwit autorskich animacji, który rozpoczął się w połowie lat 80. i zaowocował powstaniem dziesiątek interesujących serii, realizowanych niejednokrotnie w półamatorskich warunkach przez grupy pasjonatów, zakończył się równie gwałtownie, jak się rozpoczął. Recesja gospodarcza sprawiła, że wciąż nienasycony rynek nagle zaczął się kurczyć, a małe wytwórnie filmów animowanych zaczęły bankrutować lub zmieniły branżę i zajęły się produkcją gier wideo. Zakończenie tej epoki było jednak wyjątkowo spektakularne. W roku 1988 do japońskich kin trafiło autorskie dzieło Katsuhiko Otomo – oparty na mandze tego samego autora

---

<sup>3</sup> Supersystem to skonstruowana wokół postaci sieć intertekstualna. Wykorzystują je wielkie korporacje, które poprzez popularyzowanie postaci jednego bohatera mogą sprzedawać całą gamę produktów – od komiksów przez filmy i wszelkiego typu gadżety, na grach wideo kończąc (Kinder, 1991, s. 121).

film *Akira*. Rozgrywająca się w Neo Tokio, osadzona w przyszłości, opowieść w stylu cyberpunk nie tylko stała się godnym zwieńczeniem najlepszego okresu w dziejach japońskiej animacji, ale także uutorowała anime drogę do kin Ameryki i Europy Zachodniej. Dzięki filmowi Otomo widzowie poza Japonią zobaczyli, co tak naprawdę dzieje się w japońskiej animacji.

## Anime dzisiaj

Japońskie kino animowane dzisiaj to przede wszystkim dwie wytwórnie: Studio Ghibli i Gainax. W pierwszym działają Hayao Miyazaki i Isao Takahata – tandem twórców, którzy wywierają na anime ogromny wpływ już od 20 lat. Zwłaszcza Miyazaki uznawany jest w Japonii za najwybitniejszą osobowość światowej animacji – karierę rozpoczął w wieku 22 lat, pracując jako rysownik w Toei Animation, ale już w rok później samodzielnie wyreżyserował pierwszy serial telewizyjny. Wtedy też zaprzyjaźnił się z Isao Takahatą, z którym wspólnie działał w związkach zawodowych. Przyjaźń przełożyła się także na pracę zawodową – ich pierwszy wspólnie zrealizowany film *Horus*, ku ogromnej radości obu panów, uzyskał rekomendację Ministra Edukacji... ZSRR. Swoim lewicowym poglądom Miyazaki i Takahata dawali upust nie tylko w organizacji związkowej, ale także podczas pracy – ich małą rewolucją w silnie zhierarchizowanym środowisku rysowników było dopuszczenie do prac koncepcyjnych nad nowymi filmami niższych rangą pracowników. W 1971 roku Miyazaki wraz z nieodłącznym Takahatą opuścili wytwórnię Toei i rozpoczęli pracę w nowym studio A-Pro, by w dwa lata później zasilić szeregi Zuiyo Pictures. Pozycję czołowego twórcy filmów animowanych Miyazaki zawdzięcza ekranizacji swojej mangi *Kaze no Tani no Nausicaä*. Film pokazano na kilku festiwalach w Europie, gdzie zwracał uwagę ze względu na dość poważną – jak na światowe standardy dużych produkcji animowanych – tematykę ekologiczną. Właśnie *Kaze no Tani no Nausicaä*, obok reżyserowanej przez Katsuhiko Otomo *Akiry*, zwrócił uwagę świata na to, co dzieje się w japońskim kinie animowanym. Oprócz zrealizowanych w roku 1988 *Tonari no Totoro* (*Mój sąsiad Totoro*) i najnowszej produkcji *Mononoke Hime* (*Księżniczka Mononoke*) to jeden z najważniejszych filmów Miyazakiego. W 1985 roku, po sukcesie *Kaze no Tani no Nausicaä*, Miyazaki i Takahata założyli własną wytwórnię – Studio Ghibli. Wielkim sukcesem komercyjnym nowej wytwórni był film *Kurenai no Buta* (*Szkarłatny pilot*), w którym Miyazaki dał wyraz swym dzie-

ciężym fascynacjom samolotami (w większości jego filmów pojawiają się charakterystyczne sekwencje filmowane „z lotu ptaka”). Zwieńczeniem kariery Miyazakiego jest *Mononoke Hime* – pierwszy japoński film animowany, który sprzedał się na świecie (w tym w Stanach Zjednoczonych) lepiej niż produkcje krytykowanego przez reżysera za „realizm animacji, brak realizmu w kwestii uczuć” studio Disneya. Stał się też najbardziej dochodowym filmem w historii japońskiej kinematografii. *Książniczka Mononoke* to także najbardziej pesymistyczny film w karierze Miyazakiego – prawdopodobnie dlatego, że w połowie lat 90. stary mistrz przechodził okres bolesnego rozczarowania komunizmem. W cieniu Miyazakiego pozostaje Isao Takahata, którego filmy nie są znane szerzej poza Japonią. Najwybitniejsze dzieła tego twórcy to *Grave of the Fireflies* (wzruszająca opowieść o sierocnym rodzeństwie, które próbuje przeżyć w bombardowanym podczas II wojny światowej Tokio) oraz *Pom Poko* – film z roku 1994, który zgłoszony został przez Japonię do Oscara.

Drugim filarem współczesnego anime jest Gainax – wytwórnia założona przez „dzieci Miyazakiego i Coca-Coli”. Gainax reprezentuje nowe pokolenie – twórców anime, którzy dorastali, gdy animacja była już istotnym elementem japońskiej kultury popularnej. Hiroyuki Yamaga i Hideaki Anno, założyciele Gainaxu, zanim podjęli się realizacji własnych filmów, aktywnie działali w środowisku fanów anime. Podobnie prezes Gainaxu, Toshio Okada, który – jak sam twierdzi – rozpoczął studia tylko po to, by móc zapisać się do akademickiego klubu science fiction. Początki działalności wytwórni to już legenda – „świeżo wyrzucony” z uczelni Yamaga zjawiał się w biurze firmy Bandai (japońskiego giganta zabawkarско-rozrywkowego) i poprosił o finansowe wsparcie dla serii projektów zaplanowanych na okres 10 lat (Horn, Jones, Macias, Oniki, 1999, s. 21). Jego bezczelność wywarła widać na szefach Bandai dobre wrażenie, bo w roku 1987 na japońskich ekranach pojawił się reżyserowany przez Yamagę film *The Royal Space Force – Wings of Honneamise*. To zrealizowana w konwencji science fiction opowieść o dojrzewaniu – bohater filmu Shiro to młody chłopak, który w dość przypadkowych okolicznościach staje się kandydatem na kosmonautę. Zostaje wciągnięty w wir wydarzeń, za sprawą których przed wyprawą w kosmos musi odbyć inną, trudniejszą – w głąb samego siebie. Film zyskał sławę dopiero w kilka lat po premierze – pionierskie dzieło Gainaxu wyprzedziło swą epokę. Dziś uznawane jest za klasykę, podobnie jak kolejna produkcja Gainaxu – *Otaku No Video* z roku 1991. Ten film to na wpół autobiograficzna, doprawiona sporą dawką autoironii opowieść o nastoletnich fanach anime,



którym w pewnym momencie przestaje wystarczać działalność klubowa i zakładają własną firmę... Inne, mniej znane produkcje Gainax to AOV *Gunbuster* oraz telewizyjna seria *Nadia*. Jednak dziś nazwa Gainax kojarzona jest przede wszystkim z tytułem *Neon Genesis Evangelion* – telewizyjną serią, która odmieniła rynek filmów animowanych w Japonii. NGE to saga o nastoletnich pilotach ogromnych robotów, które walczą ze stanowiącymi zagrożenie dla ludzkości obcymi istotami. Seria zdobyła tak ogromną popularność na całym świecie, że zaczęto mówić o odrodzeniu anime – dzięki NGE zainteresowanie animacją w Japonii osiągnęło poziom zbliżony do tego z początku lat 80.

Obok filmów Studio Ghibli oraz wytwórni Gainax należy wspomnieć o jeszcze jednym elemencie istotnym dla rozwoju anime. Sukces *Akiry* sprawił, że z końcem lat 80. zainteresowanie anime w USA i Europie gwałtownie wzrosło. Dzięki temu mogła powstać jedna z najbardziej cenionych japońskich produkcji animowanych, która na światowe ekrany weszła w roku 1995 – film *Ghost in the Shell*, na który pieniądze wyłożyła m.in. brytyjska firma Manga Entertainment, zajmująca się dystrybucją anime. Międzynarodowy charakter tego filmu podkreśla obecność cytatów z Biblii (pomimo że zaledwie 1% Japończyków to chrześcijanie) oraz nietypowa jak na cyberpunkowe anime lokalizacja – Hongkong (a niemal regułą jest, że w filmach tego nurtu akcja rozgrywa się w NeoTokio – odbudowanym po kataklizmie Tokio przyszłości). Reżyser Mamoru Oshii stworzył chyba jeden z najlepszych filmów w historii światowego kina poświęconych relacjom człowiek – maszyna.

Premiera *GITS* była także tematem do podjęcia dyskusji na temat stosunku japońskiej animacji do medium dlań macierzystego, czyli mangi. Dość powszechne jest przekonanie, że stosunek anime do mangi można określić mianem pasożytniczego. Oczywiście zdarzają się chlubne wyjątki. Anime bywa dopełnieniem artystycznej wizji twórcy (jak miało to miejsce przy *Akirze* Katsuhiro Otomo na podstawie jego własnej mangi), bywa również reinterpretacją oryginału, posuniętą tak dalece, że efekt końcowy niewiele ma wspólnego z inspirującym go komiksem. Tak właśnie wygląda sytuacja *Ghost in the Shell* – różnice pomiędzy filmem Mamoru Oshii a komiksem Masamune Shirow są tak ogromne, że złośliwi krytycy twierdzą, że reżyser filmu nie zadał sobie nawet trudu, by zajrzeć do mangi... Z pewnością takie twórcze wykorzystanie motywów z mangi daje efekty znacznie ciekawsze niż bierne naśladownictwo, które – niestety – jest w anime dość powszechne. Wyższość mangi wynika przede wszystkim z tego, że jest zazwyczaj dziełem autorskim, tworzo-

nym przez jednego lub dwóch rysowników (w odróżnieniu od pracy zespołów rysowników dominujących na amerykańskim rynku komiksowym). Nawet najwięksi mistrzowie posiadają tylko niewielką grupę pomocników, dla których szczytem ambicji jest dorysowanie własnego tła do rysunku przełożonego. Produkcje filmowe, ze względu na złożoność procesu kreacji, tworzą już większe zespoły i choć na rynku OAV nie brakuje filmów realizowanych metodami na wół amatorskimi, wciąż trudno porównywać tę sytuację z mangą. To właśnie manga pozostaje potężnym zapleczem dla anime, niewyczerpaną kopalnią tematów. To również z mangi kopiowane są najpopularniejsze motywy pojawiające się w produkcjach filmowych.

## Najpopularniejsze motywy i gatunki

Jak już wspominałem, japońska animacja to zjawisko rozległe i ogromnie zróżnicowane. W filmach tych twórcy bez zahamowań asymilują wzory z innych kultur. Globalizacja (amerykanizacja?) kultury nie oszczędziła kraju kwitnącej wiśni. Japończycy zafascynowani są zachodnim stylem życia, dlatego też osadzone we współczesności fabuły prezentowane w filmach animowanych nie mają często wiele wspólnego z japońską rzeczywistością – jak przystało na popkulturowy produkt, głównym ich celem jest zaspokojenie potrzeb odbiorcy. Z punktu widzenia ludzi żyjących w silnie skonwencjonalizowanej i zdyscyplinowanej społeczności, Zachód wydaje się niezwykle atrakcyjny. W Japonii przepisy dotyczące posiadania broni i narkotyków są bardzo restrykcyjne, a młodzież od momentu rozpoczęcia edukacji przygotowywana jest do życia w społeczeństwie hierarchicznym. Nie mogąc zaspokoić swych fantazji w życiu, Japończycy realizują je poprzez oglądanie anime. Być może właśnie eskapizm i szukanie wzorców wśród innych niż egzotyczna dla nas kultura Japonii sprawia, że anime zdobywa coraz większą popularność także w naszym kręgu kulturowym.

Japońska kultura masowa jest zjawiskiem wyjątkowym w skali światowej. Japończycy są mistrzami w przyswajaniu cudzych wzorców kulturowych. W tym tyglu japońskiej tradycji i obcych wpływów panuje jednak sytuacja wyjątkowa, gdyż zachodzi wymiana pomiędzy trzema obszarami kulturowymi – opartą na amerykańskich wzorach kulturą masową, hermetyczną i opartą na tradycji kulturą wysoką oraz alternatywną kulturą niezależną (Horn, Jones, Macias, Oniki, 1999, s. 10). Przykładem ilustrującym to zjawisko mogą być właśnie filmy animowane. Już

sama ich forma jest skrajnie popkulturowa – animacje w potocznym rozumowaniu postrzegane są przecież jako komercyjne filmy skierowane do najmłodszej, niezbyt wymagającej widowni. W anime manifestuje się także fascynacja „stylem MTV” oraz innymi wpływami popkultury Zachodu. Równocześnie obecne są tu odwołania do kultury japońskiej (zarówno w warstwie poruszanych tematów, jak i formy, silnie inspirowanej mangą, o czym później). Wreszcie w filmach skierowanych na rynek masowy możemy znaleźć treści, które zarezerwowane są dla awangardowej kultury undergroundowej, zresztą nie tylko w naszym kręgu kulturowym – po prostu rynek anime jest tak duży, że funkcjonują na nim także autorzy konsekwentnie lansujący swoją własną wizję kina animowanego. Co najciekawsze dla Europejczyka, wszystkie te elementy – awangarda, tradycja i komercyjny kicz – mogą współistnieć w jednym obrazie.

Bardzo trudno jednoznacznie zdefiniować sposób narracji preferowany przez twórców anime. Filmy często wzorowane są na kinie hollywoodzkim – uwaga widza przyciągana jest przez dynamiczny montaż i zwroty akcji. Równolegle funkcjonują jednak filmy z powoli rozwijającą się fabułą, długimi, statycznymi ujęciami oraz pojawiającymi się stosunkowo często w kinie azjatyckim zaburzeniami struktury linearniej (widoczne jest to np. w pierwszym epizodzie ekranizacji samurajskiej sagi *Hakkenden*, również w słynnej *Akirze* obok scen bardzo dynamicznych i szybko zmontowanych zdarzają się chwile, w których cierpliwość widza wychowanego na wzorach hollywoodzkich zostaje wystawiona na ciężką próbę). Jeśli w ogóle można wskazać jakiś wyróżnik struktury narracyjnej anime, to będzie nim epizodyczność – mnogość wątków pobocznych, będąca „spadkiem” po mandze. Mangi to najczęściej gigantyczne, wieloodcinkowe serie, których objętość sięga setek stron<sup>4</sup>. Twórcy współczesnych mang nie są więc ograniczeni przez medium i mogą swobodnie snuć swoje fabuły, w których szczególnie precyzyjnie zarysowany jest obraz świata, którego bohater jest zaledwie niewielką częścią (inna sprawa, że zarówno w komiksach, jak i filmach często następuje przesunięcie, w wyniku którego bohater nagle staje się postacią istotną dla całego świata przedstawionego i może to wpłynąć na sposób obrazowania). Mi-

<sup>4</sup> Ekstremalnym przykładem może być tu popularna w Japonii w latach 70. samurajska manga *Kozure Okami*, stworzona przez scenarzystę Kazuo Koike i rysownika Gōseki Kojimę: w 28 odcinkach przedstawiono aż 8400 stron komiksu: całkowicie pozbawione dialogów samurajskie pojedynki ciągnęły się nawet przez 30 stron! (Schodt, 1997, s. 21)

sternie rozbudowane i rozciągnięte w czasie obrazy scenerii i żyjących w nich ludzi „wyrównują proporcje” zachwiane w kinie europejskim, gdzie bohater najczęściej sprawia wrażenie osoby, która skupia wokół siebie całą rzeczywistość. W anime twórcy nie szczędzą nam informacji o tym, co dzieje się „obok”. Bohater jest tylko jedną z ogromnej liczby postaci zamieszkujących świat przedstawiony, a to, że twórcy zdecydowali się nam opowiedzieć akurat jego historię, to niemalże przypadek.

Większość autorów anime preferuje jednak „styl MTV” – bardzo dynamiczne obrazy, szybki montaż, czasem stosuje się także mającą na celu zwiększenie dynamiki obrazów technikę tzw. efektu stroboskopowego – postać bohatera (najczęściej podczas scen walki) jest wtedy prezentowana na migoczącym, bardzo szybko zmieniającym się, naprzemiennie białym i czarnym tle.

Podobną – jak w wypadku prób określenia jednolitego stylu narracji – trudność sprawiają badaczowi anime ściśle klasyfikacje gatunkowe. Jak już wspominałem, japońska kultura z wyjątkową łatwością asymiluje wszelkie motywy kultury globalnej, a w tej sytuacji zachowanie gatunkowej odrębności jest w zasadzie niemożliwe. Dlatego wyróżnianie jakichkolwiek gatunków ma sens tylko jako próba ułatwienia orientacji odbiorcom, która umożliwi wyszukiwanie pozycji najbardziej zbliżonych do osobistych preferencji. W mandze często stosuje się podział ze względu na grupy odbiorców – np. shōjo manga to ogólne określenie komiksów skierowanych do młodych dziewcząt. Inna sprawa, że dla niezorientowanych w temacie odbiorców spoza Japonii określenia tego typu mogą być mylące<sup>5</sup>. Należy mieć również świadomość, że filmy, które dystrybuowane są poza Japonią, to zaledwie czubek góry lodowej i na podstawie tego materiału nie sposób dokonywać jakichkolwiek uogólnień.

W anime mamy do czynienia z nieustającą wymianą motywów – jak przystało na prawdziwie postmodernistyczne medium, nieustanne zapożyczenia i cytaty wydają się być jednym z czynników konstytutywnych dla całego zjawiska. Charakterystyczna dla anime jest idea supersystemów – sieci intertekstualnych odniesień, zbudowanych wokół postaci bohaterów. Pojawiają się one w różnych mediach – mangach, grach wideo, animacjach telewizyjnych, filmach skierowanych na rynek wideo oraz produkcjach kinowych. Sporadycznie pojawiają się nawet filmy

<sup>5</sup> Przykład: podgatunkiem shōjo może być np. shōnen ai – komiksy i filmy opowiadające, często w sposób dla Europejczyka szokujący, o męskiej miłości homoseksualnej, która dla młodych Japonek jest wzorem miłości romantycznej.

aktorskie oparte na anime (jak np. wyprodukowany w Hongkongu w roku 1990 *Crying Freeman* Phillipa Ko). Intertekstualne odniesienia nie zawsze są możliwe do uchwycenia przez widza europejskiego, który może nie jest kompetentny w takim stopniu, w jakim wymagają tego autorzy. W filmach mogą pojawiać się postaci bohaterów z zupełnie innych anime (jeden z powszechniej znanych przykładów pochodzi z cyberpunkowego filmu *Armitage III*, gdzie w jednej ze scen pojawiają się nagie postaci bohaterki dziecięcej serii *Czarodziejka z Księżycą* w roli seksycyborgów). Znaczną część japońskich produkcji animowanych stanowią parodie – szczególnie popularne w skonwencjonalizowanym niemal do granic możliwości gatunku fantasy: tak więc w *Dragon Half* obserwujemy dramat głównej bohaterki, która zakochana w słynnym rycerzu-łowcy smoków, nie może spełnić swej miłości, gdyż sama jest w połowie smokiem i przy jakichkolwiek próbach nawiązania kontaktu z ukochanym staje się obiektem jego ataków. W *Dragon Knight* główny bohater zamiast – jak przystało na herosa – ratować młode dziewczęta z opanowanego przez bestie ponurego zamczyska, chętniej niż z miecza korzysta z aparatu fotograficznego, którym robi uwiezionym paniom zdjęcia w negliżu. Anime, jako część większego supersystemu, często staje się punktem wyjścia dla nowych produkcji, historii rozwijających poboczne wątki, ledwie zasygnalizowane w fabule filmu. Tworzeniem ich, najczęściej w postaci komiksowej, zajmują się z reguły fani. W Japonii tworzą oni doskonale zorganizowaną społeczność – szacuje się, że dōjinshi, czyli mangowe fanziny, dystrybuowane poza głównym obiegiem, powstają w 50 tysiącach klubów, a na konwentach zjawia się jednorazowo nawet 200 tysięcy fanów (Schodt, 1999, s. 37). Najlepsi twórcy obiegu niezależnego często przechodzą później do pracy w oficjalnych wydawnictwach.

Innym ciekawym przykładem intertekstualności jest wspomniany już film *Otaku No Video*, będący swoistym metaanime, opowiadający nie tylko o animacji, ale także o jej tworzeniu i całej kulturze fanowskiej. To kolejny dowód, jak japońscy twórcy świadomi są wszystkich czynników konstytuujących media takie jak manga i anime. Zresztą mechanizmy działania mediów i ich wpływ na ludzi to temat coraz częściej poruszany przez twórców anime – przykładem może być tu jeden z ciekawszych filmów ostatnich lat, porównywany nawet ze *Wstrętem* Polańskiego psy-

<sup>6</sup> *Perfect Blue* to także kolejny przykład na niewiarę amerykańskich i europejskich dystrybutorów w wartość artystyczną anime. Próbuja oni dowartościowywać w oczach potencjalnych widzów japońskie filmy przez porównywanie ich do produkcji amerykańskich – tak więc hasłem reklamowym *Perfect Blue* była wypowiedź Rogera

cho-thriller *Perfect Blue*<sup>6</sup>. Opowiada on historię 21-letniej Mimy Kirigoe, gwiazdki muzyki pop, która ulegając namowom swojego menedżera, porzuca muzykę i rozpoczyna karierę aktorską. Równocześnie rozpoczyna się seria morderstw osób z jej najbliższego otoczenia, a w Internecie pojawia się strona poświęcona Mimie, opisująca w największych detalach jej życie. Atmosfera zagrożenia i problemy z oddzieleniem świata realnego od świata mediów doprowadzają młodą dziewczynę na skraj paranoi... *Perfect Blue* jest nie tylko krytyką japońskiego popystemu, ale porusza też problem wpływu mediów na ludzi – odbiorców kultury popularnej, jak i same gwiazdy.

Japońska popkultura jest jednak w dużym stopniu kalką trendów hollywoodzkich. Dlatego też ogromna część produkcji anime to romantyczne komedie. Jedną z najsłynniejszych serii jest stworzona przez Rumiko Takahashi *Urusei Yatsura* – historia romansu niezdarne podrywacza Amaru Maroboshiego i Lum – pięknej księżniczki z kosmosu. Motyw romansu nieudolnego młodego chłopaka i istoty spoza Ziemi eksploatowany jest także w innej popularnej serii – *Aaa! Megamisamaa (Oh! My Goddess!)*. Jak widać, Japończycy do komedii romantycznych często włączają elementy fantastyczne – w anime nie istnieją bowiem sztywne ramy gatunkowe, a popularność konkretnego filmu natychmiast wpływa na inne produkcje, które szukając akceptacji publiczności, natychmiast adaptują na własny użytek nowe wątki. W komediach często pojawia się wątek erotyczny, i to nie tylko w filmach skierowanych do dorosłych widzów – Japończycy, pomimo surowych zasad obyczajowych, żartują z seksu w sposób znacznie bardziej swobodny niż Amerykanie czy Europejczycy (przynajmniej na ekranie), zaś nastolatek-nieudacznik, mający trudności w nawiązywaniu kontaktów z dziewczynami, to niemal sztandarowy wizerunek bohatera anime, gdyż z taką postacią może się identyfikować największa grupa odbiorców.

Popularne są także filmy policyjne, często wzorowane na opowieściach o Bondzie – tak było z mangą Takao Saito *Golgo 13*, na podstawie której w roku 1983 zrealizowano anime *The Professional: Golgo 13*. W filmach policyjnych, obok fascynacji kinem amerykańskim i europejskim, pojawiają się także wątki typowe dla Japonii – postaci twardej bez-

---

Cormana: „Gdyby Alfred Hitchcock współpracował z Disneyem, stworzyłoby właśnie taki film”. Podobnie inne dzieło japońskiej animacji, *Ghost in the Shell*, prezentowano przytaczając cytat z recenzji w magazynie „*Empire*”: „Film, jaki mógłby zrobić James Cameron, gdyby Disney kiedykolwiek mu na to pozwolił”.

względnych, ale honorowych policjantów (z korzeniami tkwiącymi w klasycznych *yakuza-movies*, obecnymi dziś w kinie światowym dzięki dokonaniom Takeshiego Kitano). Dominują jednak niepokonani herosi wzorowani na amerykańskim kinie akcji (np. *City Hunter*). W filmach policyjnych bardzo popularne są duety, często żeńskie – *Burn Up* *W* czy *Gunsmith Cats* (w tej serii szczególną uwagę zwraca doskonała stylizacja na amerykański serial kryminalny z lat 70.). Najciekawsze w mojej opinii efekty daje jednak rozwinięcie wątku relacji zachodzących między dwojgiem policjantów przeciwnych płci, jak ma to miejsce w futurystycznych kryminałach *Armitage III*, *Ghost in the Shell* czy *Ratlabor*.

Eksportowym przebojem anime jest cyberpunk. Osadzone w mrocznej przyszłości, w której obowiązuje gibsonowska zasada *high tech-low life*, opowieści to jedna z najciekawszych odmian anime, co niewątpliwie wiąże się ze specyficznym stosunkiem Japończyków do techniki. Najważniejsze cyberpunkowe obrazy to wspomniane już *Akira* i *Ghost in the Shell*, jednak lista tytułów jest znacznie dłuższa – co ciekawe, w konwencji cyberpunku zrealizowane zostały anime, które można zaliczyć do różnych gatunków – od kryminału (*Armitage III*) po melodramat (*Battle Angel Alita*). Z kinem science fiction związana jest również niemal wszechobecna w japońskiej kulturze popularnej ikona wielkiego robota bojowego – wielki robot jest odpowiednikiem postaci samuraja, przeniesionej w przyszłość, odpowiedzią Japończyków na dehumanizację uświęconej w ich kulturze walk. Dzięki wielkim robotom możliwy stał się powrót do tradycyjnego modelu walki, opartego w przybliżeniu na wymianie uprzejmości i następującej po niej walce na miecze. Dlatego w anime najpotężniejszymi machinami wojennymi nie są rakiety, czołgi ani samoloty, a potężne roboty (często powstające w wyniku transformacji pojazdów wojskowych). Zgodnie z obowiązującą konwencją wielki robot z gigantycznym karabinem lub mieczem bez problemu pokona inne wytwory współczesnej techniki wojskowej. Roboty bojowe były obecne już w japońskich rysunkach propagandowych z okresu II wojny światowej, jednak prawdziwą popularność zdobyły dzięki adaptacji komiksów Go Nagai, gdy w roku 1972 pojawiły się pierwsze odcinki serii *Mazinger Z*. Seria odniosła tak spektakularny sukces, że w połowie lat 80. japońskie stacje telewizyjne emitowały równoległe ponad 40 seriali animowanych poświęconych wielkim robotom (*A Capsule History of Anime*). Oczywiście w anime tradycja samurajów nie jest reprezentowana jedynie przez ich stalowych następców. Animowane sagi samurajskie, a w szczególności najbardziej udane produkcje, jak *Ninja Scroll* Yoshiaki Kawajiriego

czy seria *Hakkenden*, nie ustępują filmom Kurosawy czy Kobayashiego. Należy jednak przestrzec, że samurajskie anime są często bardzo krwawe. Zresztą temat prezentacji scen seksu i przemocy w anime wydaje się być integralną częścią europejskiego myślenia o japońskiej animacji. Jak to najczęściej w takich sytuacjach bywa, z niewiedzy rodzą się fałszywe stereotypy.

W japońskiej tradycji wykształcił się zupełnie inny niż u nas stosunek do prezentowania przemocy. Odcinane głowy i fontanny krwi pojawiają się już na starych drzeworytach. Co do ich ewentualnego szkodliwego wpływu na odbiorców można powiedzieć, że młodzi Japończycy, którzy z podobnymi obrazami stykają się od dziecka, doskonale wpisują się w jedno z najbardziej zdyscyplinowanych społeczeństw świata o bardzo niskim poziomie przestępczości. Nieco inaczej wygląda jednak prezentacja erotyki w anime. Tutaj silny wpływ na twórców wywarła nie tylko tradycja, ale także japońskie prawodawstwo i próby obejścia przez twórców jego przepisów. Na przykład obowiązujący zakaz pokazywania genitaliów doprowadził do tego, że twórcy rozpoczęli eksplorację tematów takich jak voyeuryzm, sadomasochizm czy seks pomiędzy kobietą a nie-człowiekiem (może to być np. przybysz z kosmosu czy demon). W myśl prawa bowiem dokładne pokazywanie anatomicznych szczegółów podczas stosunku seksualnego pomiędzy dwojgiem ludzi jest zabronione. Podobnie przedstawia się sprawa z rzekomymi pedofilskimi skłonnościami Japończyków i przekonaniem, że są one spowodowane chęcią dominacji nieśmiałych potomków samurajów nad coraz bardziej emancypującymi się kobietami. Jest to tylko część prawdy – drugą stanowi zapis japońskiego prawa, stanowiący o tym, że dzieci nie są postrzegane jako istoty posiadające swą seksualność i dlatego nie dotyczą ich restrykcje, jakimi objęte są wizerunki osób dorosłych. Choć wielu znawców tematu źródeł perwersji obecnej w japońskich animacjach dla dorosłych upatruje w dekadencjach latach 80., gdy bardzo bogaci i zblazowani japońscy biznesmeni wykreowali ikonę nastoletniej uczennicy jako sekssymbolu (Schodt, 1999, s. 55). Seksualność i cielesność bohaterów japońskich animacji jest zresztą jednym z ciekawszych zagadnień związanych z badaniem anime.

## Bohaterowie

Mangi, a w konsekwencji także anime, prezentują historie „zorientowane na postać”. Co to oznacza? Otóż z reguły fabuła wydaje się być



jedynie tłem, a bohater filmu nie zawsze odgrywa kluczową rolę w intrydze. Za pośrednictwem bohatera widz ogląda jedynie wycinek większej całości. Co ciekawe, w znacznej części anime postać bohatera ewoluuje – w seriach telewizyjnych lub OAV osobowość bohatera często ulega zmianom, będącym bezpośrednim efektem wydarzeń fabuły. Rozwój postaci różni anime od serii animowanych produkowanych w innych krajach (przykładem może być tu *South Park* – bohaterowie tego filmu w kolejnych epizodach serii posiadają ten sam status, ekstremalnym przykładem jest postać Kenny'ego – chłopca, który ponosi śmierć w każdym odcinku). Charakterystyczne i zaskakujące dla europejskiego widza jest to, że postaci bohaterów anime najczęściej nie wyglądają na Japończyków. Odpowiadają raczej zachodnim ideałom urody, czego przyczyn należy dopatrywać się w dwóch źródłach. Po pierwsze, porażka w II wojnie światowej mocno nadszarpięła japońskie poczucie dumy narodowej, zaś „zachodni” wygląd został uznany za bardziej atrakcyjny. Po drugie, Japonia to kraj, w którym mniejszości etniczne zostały zniszczone. Dlatego powojenne japońskie społeczeństwo jest w zasadzie idealnie homogeniczne. Wobec tego każda osoba o wyglądzie odmiennym od „japońskiej średniej” postrzegana jest jako atrakcyjna – można nawet powiedzieć, że japońska kultura (której uczestnicy podlegają standaryzacji życia większej nawet niż mieszkańcy krajów zachodnich) obsesyjnie fascynuje się wszystkim, co „inne”. Dlatego japońscy rysownicy chętnie przedstawiają nawet postaci swych rodaków jako wysokie osoby o jasnych włosach, długich nogach i dużych oczach.

Bohaterami anime (zwłaszcza filmów, których akcja rozgrywa się w teraźniejszości lub niezbyt odległej przyszłości) najczęściej są pozornie zwykli ludzie, wiodący życie, które znane jest przeciętnemu Japończykowi. Jednak w trakcie filmu z reguły poznajemy drugą, niezwykle stronę ich egzystencji – najczęściej związaną ze specyficznymi, ukrytymi (często także przed samą postacią) właściwościami. Równie dobrze może być to znana z komiksów amerykańskich umiejętność przemiany w superbohatera (*Moldiver*), kobietę (*Ranma 1/2*), potwora (*Urotsukidoji*) czy naturalny talent do kierowania wielkim robotem (*Neon Genesis Evangelion*). Umiejętność transformacji jest w anime dość powszechna i z pewnością związana z eskapizmem. Dlatego męskie role najczęściej oscylują wokół dwóch stereotypów – jeden to superbohater, drugi – przeciętny człowiek, który odkrywa w sobie zdolność do przemiany w superbohatera... Podobne mechanizmy, mające umożliwić identyfikację odbiorcy z bohaterem, stosuje się przy projektowaniu bohaterów gier wideo i stosowa-

nej w nich manipulacji procesem identyfikacji odbiorcy<sup>7</sup>. Oczywiście bohaterem – konstruowanym tak, by mógł identyfikować się z nim widz – jest w anime najczęściej mężczyzna (z wyjątkiem typu kobiety twardej, o czym piszę dalej). Zresztą precyzyjne określenie typów bohaterów jest niezwykle trudne, gdyż japońskie animacje są ogromnie zróżnicowane i protagoniści filmów dostosowani są do oczekiwań odbiorcy. Filmy, które docierają do Europy, najczęściej przedstawiają historie młodych ludzi, z którymi mogą utożsamiać się zachodni odbiorcy tych filmów. Nie oznacza to jednak, że to wyczerpuje temat – po prostu poza Japonią do dystrybucji trafiają głównie filmy, które mogą zainteresować dzieci i młodzież – tradycyjnych w naszym kręgu kulturowym odbiorców filmów animowanych.

Postacie bohaterek kobiecych stanowią z kolei temat niezwykle absorbujący. Może dlatego, że mniej złożone postaci mężczyzn są bardziej „przezroczyste” i umożliwiają odbiorcom łatwiejszą identyfikację? Nie mam bowiem wątpliwości, że choć kultura japońska zdominowana jest przez mężczyzn, to również oni stanowią większą część odbiorców anime. Wbrew pozorom jednak kobiece bohaterki nie ograniczają się do funkcji podrzędnych – przedstawiana w anime sytuacja kobiet jest lepsza niż ich rzeczywista sytuacja w Japonii. W książce *The Erotic Anime Movie Guide* możemy znaleźć wyszczególnienie sześciu podstawowych typów bohaterek kobiecych (McCarthy, Clements, 1998, s. 94-111). Są to:

– The Girl Next Door – „dziewczyna z sąsiedztwa”: miła, przeciętna dziewczyna (co ciekawe, jej „zwyczajność” często podkreślana jest przez projekt postaci, która najczęściej jest najbardziej „japońską” postacią kobiecą – z reguły posiada ciemne włosy), najczęściej w wieku identycznym z wiekiem potencjalnego odbiorcy filmu; w filmach skierowanych do żeńskiej widowni często pełni rolę protagonisty; w filmach dla mężczyzn z kolei to właśnie ona zdobywa na końcu miłość bohatera, który po przygodach z innymi kobietami decyduje się jednak na bezpieczny związek;

– The Tomboy – „twardziel”: kobieta bardziej męska niż większość mężczyzn, atletyczny typ, o jakim śnią nieśmiali nastolatki... Jest bohaterką, z którą – mimo różnicy płci – identyfikuje się męski odbiorca

<sup>7</sup> Gry wideo są w Japonii kolejnym masowym medium – świadczyć może o tym fakt, że na tamtejszym rynku sprzedaje się ich więcej niż w całej Europie; gry są kolejnym elementem supersystemów i często opowiadają historie bohaterów znanych z serii anime, także firmy produkujące gry często są finansowo powiązane z producentami mangi i anime.

(dlatego przedstawicielki tego typu często portretowane są jako lesbijki – dzielą obiekty seksualne z widzem-mężczyzną); ciekawostką jest, że Motoko Kusanagi, bohaterka anime *Ghost in the Shell*, typowa przedstawicielka kompetentnej, silnej fizycznie i niezależnej bohaterki, w mandze, na podstawie której powstał film, również była lesbijką oraz odrodziła się w ciele mężczyzny (w filmie zastąpionym ciałem młodej dziewczynki);

- The Maiden – „dziewica”: typ bierny, bardziej zainteresowany zwierzętami i kwiatami niż kontaktami z mężczyznami; w erotycznym anime to właśnie ona najczęściej pada ofiarą przemocy seksualnej;
- The Older Woman – „starsza kobieta”: dojrzała i inteligentna, często dysponująca ponadnaturalnymi mocami, często to właśnie ona doprowadza do inicjacji seksualnej męskiego bohatera;
- The Alien – „obca”: jak już pisałem, Japończycy zafascynowani są odmiennością, dlatego „obca” jest jedną z najczęściej spotykanych bohaterek anime; może być robotem, cudzoziemką lub przybyszem z kosmosu;
- The Child – „dziecko”: aseksualna i samolubna, w fabule najczęściej pełni rolę postaci, która poprzez konfrontację umożliwia innym typom kobiecym potwierdzanie swego statusu.

Powyższe archetypy opisują w zasadzie większość bohaterek filmów anime. Z wyjątkiem „kobiety twardziela” stanowią swoisty katalog męskich fantazji (nieco inaczej wygląda sytuacja w wypadku anime będących adaptacją *shojo* mangi – tworzonej przez kobiety dla kobiet). Nie oznacza to jednak, że zawsze są to postaci schematyczne i jednowymiarowe. Zresztą, jak to najczęściej ma miejsce w wypadku wszelkich klasyfikacji, najbardziej interesujące jest śledzenie twórczych rozwinięć archetypów, a nawet odstępstw od sklasyfikowanych typów.

Nie ulega wątpliwości, że analiza postaci bohaterów, zarówno kobiecych jak i męskich, prowadzi nas do jednego wniosku: anime to eskapizm i fantazja. Japończycy funkcjonujący w silnie skonwencjonalizowanym i wywierającym silny nacisk na jednostkę społeczeństwie rozwinięli sztukę, która posiada niewiele punktów wspólnych z rzeczywistością niemedialną. W tym kierunku podąża cała światowa popkultura, więc badanie anime daje nam szansę przyjrzenia się temu, co niebawem czeka nas wszystkich.

## Kino animowane – kino przyszłości?

Filmy animowane wciąż doświadczają czegoś w rodzaju „kulturowego ostracyzmu”. W powszechnej świadomości zaszufłakowane zostały jako kino dla dzieci i z tej przyczyny często odmawia im się pełnoprawnego udziału w sztuce filmowej. Autorami negatywnych opinii najczęściej są jednak osoby, które tego zjawiska nie poznały w stopniu choćby zadowalającym. Filmy anime, jako produkcje będące wytworem egzotycznej dla nas kultury, tym bardziej narażone są na niesprawiedliwą ocenę i brak zrozumienia. W efekcie – ulegając stereotypom – odcinamy się od niezwykle ważnego obszaru sztuki filmowej. Dlaczego filmy rysunkowe mają być z definicji gorsze od filmów aktorskich? Przedstawianie obrazów za pomocą animowanego rysunku jest wszak tylko konwencją – różne konwencje obrazowania stosuje się przecież także w kinie aktorskim. Niewykluczone, że rozwój technologii doprowadzi do sytuacji, w której „żywi” aktorzy znikną z ekranów, zastąpieni generowanymi komputerowo fantomami. Świadcami początku tego procesu jesteśmy już teraz. To, czy stworzone za pomocą animacji komputerowej dzieła będą przypominać filmy, jakie znamy obecnie, jest tylko kwestią umowy pomiędzy twórcami i widzami. Czy w epoce symulacji możemy niżej oceniać dany film tylko dlatego, że pokazane w nim obrazy nie mają swojego *signifié* w rzeczywistości?

Obrazy i ideogramy stają się jednym z podstawowych elementów otaczającego nas świata, umożliwiają nam nawigację w rzeczywistości. Coraz częściej rysunki zastępują znaki alfabetu i wypierają słowa. Jednym z powodów, dla których animacja rozwinęła się na taką skalę właśnie w Japonii, jest swoiste ukierunkowanie tamtej kultury na obraz – japońskie ideogramy wywodzą się bezpośrednio z rysunków. Dla Japończyków budowanie znaczeń na podstawie rysunków i pisma jest więc czymś zbliżonym. My tego procesu wciąż się uczymy – nie bez oporów. Może więc warto sprawdzić, jak zaczerpnięte z globalnej kultury motywy zostały przetworzone przez uczestników „cywilizacji obrazu”? A jest to tylko jeden z powodów, dla których warto poważnie przyjrzeć się anime.

## Bibliografia

- A Capsule History of Anime*, <http://www.hot.ee/evanime/information.html>
- Anime History*, <http://www.belldandy.org/afistory.htm>
- Benedict Ruth, 1999, *Chryzantema i miecz*, Warszawa.
- Dimayuga Marie-Antoinette, 2000, *Nationalism in Manga and Anime*, <http://gwis2.circ.gwu.edu/~koulikom/japanpaper.htm>
- Gauntlett David, *Gender and Sexuality in Japanese anime*, <http://www.theory.org.uk/ctrl04.htm>
- Horn Carl Gustav, Jones Mason, Macias Patrick, Oniki Yuji, 1999, *Japan Edge – The Insider’s Guide to Japanese Pop Subculture*, 1999, San Francisco.
- Karaś Krzysztof, *Bada się go bardzo przyjemnie – wywiad z dr. Jerzym Szyłakiem*, „Dziennik Polski”, 26.02.1998.
- Kinder Marsha, 1991, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Ninja Turtles*, Berkeley, Los Angeles.
- McCarthy Helen, Clements Jonathan, 1998, *The Erotic Anime Movie Guide*, London.
- O’Connell Michael, *A Brief History of Anime*, <http://www.gwis2.circ.gwu.edu/~koulikom/history.html>
- Schiling Mark, 1998, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, New York.
- Schodt Frederik L., 1997, *Manga! Manga!*, New York.
- Schodt Frederik L., 1999, *Dreamland Japan*, New York.
- Szyłak Jerzy, 2000, *Komiks*, Kraków.

## Filmografia

- Aaa! Megamisamaa (Oh! My Goddess!)*, Hiroaki Goda, 1993-94
- Akira*, Katsuhiro Otomo, 1988
- Armitage III*, Atsushi Takeuchi, 1994
- Battle Angel Alita*, Akinori Endo, 1993
- Burn Up W*, Hiroshi Negishi, 1996
- City Hunter*, Tsukasa Hojo, 1989
- Dallos*, Mamoru Oshii, 1983
- Dragon Half*, Shinya Sadamitsu, 1993
- Dragon Knight*, Jun Fukuda, 1991
- Fushigi no Umi no Nadia (Nadia in the Seas of Wonder)*, Hideaki Anno, 1990
- Ghost In The Shell*, Mamoru Oshii, 1995
- Gunbuster*, Hideaki Anno, 1988
- Gunsmit Cats*, Takeshi Mori, 1995-96
- Hakkenden shin sho (Hakkenden)*, Takashi Anno, 1993
- Heisei Tanuki Gassen Pom Poko (Pom Poko)*, Isao Takahata, 1994
- Hotaru no Haka (Grave of the Fireflies)*, Isao Takahata, 1988
- Kaze no Tani no Naushika (Nausicaa of the Valley of Wind)*, Hayao Miyazaki, 1984
- Kurenai no Buta (Szkarlatny pilot)*, Hayao Miyazaki, 1992
- Mazinger Z*, Yugo Serikawa, Tomoharu Katsumata, Nobuo Onuki, Bonjin Nagaki, 1972 (92 odc.)
- Moldiver*, Hiroyuki Kitazume, 1993
- Mononoke Hime (Księżniczka Mononoke)*, Hayao Miyazaki, 1997
- More Otaku no Video*, Takeshi Mori, 1985
- Neon Genesis Evangelion*, Hideaki Anno, 1995-96 (26 odc.)

*Ninja Scroll*, Yoshiaki Kawajiri, 1995  
*Otaku no Video*, Takeshi Mori, 1982  
*Patlabor*, Mamoru Oshii, 1993  
*Patlabor 2*, Mamoru Oshii, 1990  
*Perfect Blue*, Satoshi Kon, 1997  
*Rupan Sansei (Lupin III)*, Hayao Miyazaki, 1971-72 (23 odc.)  
*Taiyo no Ouji – Horus no Daiboken (Prince of the Sun – The Great Adventure of Horus)*,  
Hayao Miyazaki, 1968  
*Tenchi Muyo*, Hiroki Hayashi, 1992 (pierwsza seria OAV, 4 odc.)  
*Tetsuwan Atom (Astro Boy)*, Osamu Tezuka, 1963-66 (193 odc.)  
*The Royal Space Force - Wings of Honneamise*, Hiroyuki Yamaga, 1987  
*The Professional: Golgo 13*, Osamu Dezaki, 1983  
*Tonari no Totoro (Mój sąsiad Totoro)*, Hayao Miyazaki, 1988  
*Urutsukidoji*, Hideki Takayama, 1987-91 (seria I i II), 1993 (seria III), 1995 (seria IV)  
*Urusei Yatsura*, Kazuo Yamazaki i Mamoru Oshii, 1981-86 (218 odc.)

Wszystkie filmy wyprodukowano w Japonii