

Damian Kutyla  
(Uniwersytet Rzeszowski)

## Filmy anime jako najpopularniejszy produkt eksportowy japońskiej popkultury

### **Anime movies as the most popular export product of Japanese pop culture**

**Keywords:** anime, Japan, movies, export, popculture, Pokemon, Dragon Ball

**Summary:** From the second half of the 20th century, Japanese cinematography has given Europe many films that have left its mark on the entire global film industry. The most exported goods in this regard (apart from Akiro Kurosawa's work) are horrors and anime. It is the latter that is devoted to this article. When and how was the global interest in Japanese cartoons born? The most popular Japanese anime productions are certainly series such as Pokemon, Final Fantasy, Dragon Ball and well-known world-wide movies: *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, *Akira*, *Grave of the Fireflies*. Cartoons can encourage people to learn about the culture of a given country - researchers often point out that many anime fans are eager to learn more about Japanese history and learn the language. At the turn of the 20th and 21st centuries, anime became the most popular export product of all Japanese cinematography. This export consists not only in the fact that the anime acquires new continents and areas on the world map, but also on the fact that from the sphere of cinema it also penetrates into other areas of pop culture - games, toys, etc.

### **Аниме фильмы как самый популярный экспортный продукт японской поп-культуры**

**Ключевые слова:** аниме, Япония, кино, экспорт, поп-культура, покемон, Драгон Балл

**Аннотация:** Со второй половины 20-го века японская кинематография дала Европе много фильмов, которые оставили свой след во всей мировой киноиндустрии. Наиболее экспортируемыми товарами в этом отношении (кроме работ Акиро Куросавы) являются ужасы и аниме. Именно этим последним посвящена эта статья. Когда и как родился глобальный интерес к японским мультикам? Самыми популярными японскими аниме-сериалами, безусловно, являются такие серии, как «Покемон», «Файнал Фэнтази», «Драконий шар» и известные во всем мире фильмы: «Мой сосед Тоторо»,

«Принцесса Мононоке», «Унесенные призраками - В Стране Богов», «Акира», «Гробница светлячков». Мультфильмы могут побуждать людей узнавать культуру данной страны - исследователи часто отмечают, что многие поклонники аниме стремятся узнать больше об истории Японии и выучить язык. На рубеже 20 и 21 веков аниме стало самым популярным экспортным продуктом всей японской кинематографии. Этот экспорт заключается не только в том, что аниме находит другие континенты и области на карте мира, но и в том, что из сферы кино он также проникает в другие области поп-культуры - а именно игр, игрушек и т. п.

Kultura japońska od wieków stanowi dla Zachodu obiekt fascynacji i podziwu. Powszechnie nazywana „Krajem Kwitnącej Wiśni” i „Wschodzącego Słońca” Japonia kojarzona jest głównie ze światem pokornych gejsz, nieustraszonych samurajów oraz boskich cesarzy. Takie „produkty” jak np. Ikebana czy Origami po dziś dzień stanowią inspirację dla Europy i szeroko pojmowanej kultury zachodniej. Jeśli dodać do tego specyficzne pojmowanie świąt, codzienne picie herbaty czy mentalność Japończyków, to kultura japońska jawi się jako bardzo oryginalna i wysmakowana w swej estetyce.

Trzeba jednak zaznaczyć, że pomimo swego wyalienowania i swej nieszablonowości, także i Japonia zetknęła się z kulturą popularną. W czasach współczesnych jednym z najbardziej rozpowszechnionych i wziętych twórców kulturowych jest kino. Z biegiem czasu zaczęło ono przenikać także do „Kraju Kwitnącej Wiśni”. Szybko okazało się, że specyfika całej kultury japońskiej przełożyła się także na kształt i charakter tamtejszej kinematografii. Tak jak kultura japońska, także i kino japońskie zaczęło fascynować europejskich odbiorców. Już w latach 50. XX wieku tamtejsze produkcje filmowe dość triumfalnie wkroczyły na zachodnie ekrany, błyskawicznie zdobywając pokaźne grono oddanych miłośników.

Tajemnica owego sukcesu japońskiego kina leży w dwóch aspektach. Po pierwsze, tamtejsze kino nie zawężyło grona swych odbiorców do jednej ściśle określonej kategorii widzów, ceni je bowiem zarówno szeroka publiczność, widownia festiwalowa, krytyka, jak i środowisko akademickie, choć nie zawsze - co należy podkreślić - z tych samych względów i nie zawsze te same utwory, nurty i gatunki. Po drugie, udanego „podboju Zachodu” dokonał niemal każdy segment japońskiej produkcji filmowej: czyli kino fabularne i animowane, autorskie i gatunkowe, historyczne i współczesne, popularne i niszowe, zachowawcze i ekstremalne, realizowane zarówno z myślą o międzynarodowych festiwalach, jak i kręcone na potrzeby rynku wideo. W mechanikę przepływu filmu japońskiego na rynki zachodnie od samego początku wpisana była dwutorowość - obok utworów o wysokiej wartości artystycznej (nieradko pretendujących przy tym do rangi ważnej wypowiedzi publicystycznej), eksportowano także produkcje lżejszego kalibru, których głównym zadaniem było dostarczenie widzom kilkudziesięciu minut niezobowiązującej rozrywki, w późniejszym zaś okresie również i kino eksploatacyjne, nastawione na szokowanie publiki<sup>1</sup>.

Od drugiej połowy XX stulecia japońska kinematografia obdarowała Europę wieloma filmami, które odcisnęły piętno na całym światowym przemyśle filmowym. Za najbardziej eksportowe towary w tym względzie (obok twórczości Akiro Kurosawy)

<sup>1</sup> Zob. D. Głownia, *Sześć widoków na kinematografię japońską*, Wrocław 2016, s. 11.

uchodzą horrory oraz produkcje filmowe i telewizyjne z gatunku anime. To właśnie tym ostatnim poświęcony jest niniejszy artykuł. Trzeba też odnotować fakt, że swoistym pośrednikiem pomiędzy Japonią a Europą są Stany Zjednoczone. Wiele japońskich produkcji anime najpierw trafia do Ameryki, a dopiero stamtąd do Europy.

Na samym początku należałoby podkreślić, że anime nie jest zwrotem jedynie popkulturowym, odnoszącym się do określenia japońskiej animacji, jak często przyjęło się uważać. Wśród ludności japońskiej dwie formy – animeshon i anime są jednakowo rozpoznawalne, równoznaczne i stosowane zamiennie<sup>2</sup>. Warto mimo to wspomnieć o odmiennym znaczeniu tego słowa w kulturze zachodniej i w kulturze japońskiej. Dla Japończyka termin anime odnosi się do wszelkich seriali oraz filmów animowanych niezależnie od kraju ich produkcji. Innymi słowy w „Kraju Kwitnącej Wiśni” tak animacje zachodnie, jak i rodzime, byłyby określone mianem anime. Natomiast dla Amerykanina bądź Europejczyka słowo anime zazwyczaj oznacza tylko filmy czy seriale pochodzące z Japonii<sup>3</sup>.

Kiedy i w jaki sposób narodziło się światowe zainteresowanie japońskimi kreskówkami? Z pierwszych prób przebicia się anime na zachodni rynek warto wspomnieć sukces serii *Mahha Go GoGo* (emitowana na Zachodzie pod tytułem *SpeedRacer*), która zaistniała w amerykańskiej telewizji w 1977 roku i skierowana była głównie do chłopców w wieku szkolnym. Innym pionierskim serialem przeznaczonym dla podobnej widowni był *Kagakuninja tai Gatchaman* (w Stanach Zjednoczonych funkcjonował tytuł *Battle of the Planets*, natomiast w Polsce *Zatoga G*). Animacja, jak na dzisiejsze standardy przestarzała pod względem narracji i wykonania, w latach siedemdziesiątych była dla przedstawicieli przemysłu kulturowego ze Stanów Zjednoczonych istnym objawieniem. Fabuła jest dość klasyczna: dobro walczy ze złem, gdzie to drugie przyjmuje formę tajemniczej organizacji terrorystycznej, która w niedalekiej przyszłości zagraża Ziemi i jej zasobom naturalnym. Na czele terrorystów stoi Lider X oraz jego prawa ręka Berg Katse. Z wyprodukowanymi na ich rozkaz mechanicznymi potworami walczy zespół G-Force powołany przez Międzynarodową Organizację Naukową – stanowi go pięć osób młodych ludzi (wojowników ninja), przeszkolonych i wyposażonych w najnowsze technologie militarne. Nie byłoby w opisywanej serii nic niezwykłego, gdyby nie to, co zachwyciło producentów amerykańskich, czyli zupełnie inne niż w Stanach Zjednoczonych sportretowanie super bohaterów. Wojownicy ninja nie są osiłkami, nikt nie poddał ich żadnym eksperymentom, w wyniku których upodobnili by się na przykład do pajaków, nie posiadają też niezwykłych mocy na wzór Supermana, Spidermana, Hulka, czy Kapitana Ameryki. Są to zwyczajni młodzi ludzie, pokonujący zło nie tyle przy pomocy super sprzętu i siły mięśni, ale za pomocą intelektu i sprytu<sup>4</sup>.

Jednakże najpopularniejszymi japońskimi serialami anime stały się późniejsze *Dragon Ball* oraz *Pokemon*. Z czysto komercyjnego punktu widzenia, to właśnie one odniosły największy sukces na Zachodzie. Potencjał tego pierwszego rozprzestrzenił się na niespodziewaną skalę. Początki *Dragon Balla* sięgają 1984 roku, kiedy to Akira To-

<sup>2</sup> Zob. S. Richmond, *The Rough Guide To Anime*, London 2008, s. 2.

<sup>3</sup> Zob. H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, *Patrzeć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych [w:] Patrzeć i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice, 2016, s. 197.

<sup>4</sup> Zob. D. Głownia, *Sześć widoków na kinematografię japońską*, Wrocław 2016, s. 11.

riyama stworzył gag mangę, stopniowo publikowaną w popularnym tygodniku „Shonen Jump”. Zebrane rozdziały wydawano w formie tomików, a każdy zawierał ich około 12. Sukces serii doprowadził do stworzenia wersji animowanej. Pierwszy odcinek *Dragon Balla* wyemitowany został w Japonii 26 lutego 1986 roku. W okresie emisji serii telewizyjnej wydawano także wiele filmów kinowych – dotychczas ukazało się ich kilkanaście.

W latach 90. potencjał tej telewizyjnej produkcji został wykorzystany na Zachodzie przez różne firmy z branży papierniczej, spożywczej oraz producentów zabawek. Bardzo dużym zainteresowaniem cieszyła się seria kart z postaciami z serialu wydawana w chipsach. Bohaterowie oraz stadia ich rozwoju podzielone były na grupy, dzięki czemu można było rozgrywać zarówno zwykłe karciane „wojny”, jak i skomplikowane pojedynki taktyczne. Uniwersum *Dragon Balla* odcisnęło znaczące piętno na kulturze zachodniej. Miliony fanów do dzisiaj ogląda nowe filmy kinowe czy spotyka się na zlotach. Powodem tego są nie tylko fabuła, bohaterowie czy ich starcia, ale także zasady moralne i przekazywana wiedza, niezbędna do życia w otaczającym nas świecie. Tajemnicą sukcesu jest to, że *Dragon Ball* jest przykładem rozrywki, która „ucząc bawi i bawiąc uczy”, przy czym zawiera wiele przekazów o życiu, których być może nie dostrzeżę się na pierwszy rzut oka. Pod powłoką animowanej przygodówki kryje się wiele elementów, którym warto się bliżej przyjrzeć.

W 2009 roku zrealizowano hollywoodzką produkcję opartą na tej animacji – tj. *Dragonball: Ewolucja*. Mający budżet 45 milionów dolarów film okazał się jednak kląpą, niezbyt pochlebnie przyjętą przez krytyków i fanów. Koszty realizacji minimalnie się zwróciły, bowiem film zarobił na całym świecie ledwie 57 milionów dolarów<sup>5</sup>.

Drugim, niezmiernie popularnym na całym świecie serialem anime jest *Pokemon*<sup>6</sup>, ukazujący losy Asha, trenera i zbieracza owych kieszonkowych potworów oraz jego nieodłącznego towarzysza Pikachu.. Oparta na grze konsolowej produkcja telewizyjna tworzona jest w Japonii od 1997 roku. Od tego czasu powstało ponad 900 odcinków podzielonych na sezony oraz kilkanaście filmów pełnometrażowych. Szacuje się, iż tylko w samych kinach *Pokemony* zarobiły ponad 400 milionów dolarów<sup>7</sup>.

Znamienną cechą omawianej serii anime jest kreatywność. Ogromny sukces globalny *Pokemonów* wynikał między innymi z tego, że bardzo trudno było ową animację jednoznacznie zaklasyfikować – serial był nowym, swoistym objawieniem. Mowa tu przede wszystkim o głównym bohaterze Pikachu – jaskrawożółtym potworku o ogromnych oczach. W przeciwieństwie do hollywoodzkich odpowiedników, takich jak Mickey, Donald, Dumbo czy Nemo, czyli do myszy, kaczora, słonia i ryby, Pikachu nie przypomina niczego, co znamy z otaczającej nas rzeczywistości<sup>8</sup>.

Dla odbiorców z państw zachodnich *Pokemony* stanowią coś niespotykanego. Pikachu razem ze swoimi 700 kolegami i koleżankami (liczba ta cały czas rośnie) stanowią o medialnej marce, która wciąż przynosi ogromne zyski. Tak jak w przypadku *Dragon Balla*, tak i w przypadku tej animacji od blisko 20 lat produkuje się masę dóbr okołoau-

<sup>5</sup> Zob. S. Richmond, *The Rough Guide To Anime*, London 2008, s. 2.

<sup>6</sup> Zob. H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, *Patrząc, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych* [w:] *Patrzenie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice, 2016, s. 197.

<sup>7</sup> Por. P. Siuda, A. Koralewska, *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014, s. 32-34.

<sup>8</sup> *Dragonball*, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=dragonball.htm> (dostęp 14.04.2018)

diowizualnych (tj. figurki, gadżety, karty do gry, zabawki itd.). Nabywca, jeśli tylko ma ochotę, może się zaangażować w sposób bardzo intensywny, bez wytchnienia pochłaniając związane z danym tekstem produkty. Zaryzykować można tutaj stwierdzenie, że anime jest fanogenne w globalny sposób, jak żaden inny gatunek – w związku z bogactwem, które oferuje, ma zdolność skupiania wokół siebie całe rzesze wielbicieli<sup>9</sup>.

Uniwersum *Pokemonów* nieustannie przynosi ogromne zyski. W lipcu 2016 roku światło dzienne ujrzała aplikacja mobilna *Pokemon Go* korzystająca z technologii rzeczywistości rozszerzonej, dzięki której fani na całym świecie mogli łapać kieszonkowe potwory za pomocą swych smartfonów<sup>10</sup>. Gra odniosła ogromny sukces (ponad 650 milionów pobrań), za którą ruszyła gigantyczna machina marketingowa na skalę światową (wspomniane już wyżej zabawki, gadżety, ubrania, maskotki zaczęły się sprzedawać jeszcze lepiej). Tak oto The Pokemon Company (wspólne przedsięwzięcie Nintendo, Game Freak oraz Creatures Inc.) zakończyło rok 2016 notując 3,3 miliarda dolarów przychodu ze sprzedaży swych licencji. Dzięki temu znalazło się ono na 19 miejscu rankingu najlepiej zarabiających licencjodawców, wyprzedzając takie znane światowe marki jak NBA, Ferrari, Mattel, Carton Network Enterprises, czy Ford Motor Company<sup>11</sup>. Na pierwszym miejscu znalazł się The Walt Disney Company, notując przychody w wysokości 56,6 miliarda dolarów.

Warto tutaj wymienić także dwie mniej znane serie animowane, które w sposób bezpośredni zainspirowały hollywoodzkich twórców, a mianowicie chodzi tutaj o takie tytuły jak *Kimba Biały Lew* oraz *Neon Genesis Evangelion*. Ten pierwszy opowiada o małym lwie, który w bardzo młodym wieku traci swego ojca. Kimba dorasta w towarzystwie wielu różnych zwierząt, poznaje ludzi, walczy ze złym lwem i hienami. W Japonii serial emitowany był już od roku 1965, jednakże do Europy (w tym do Polski) dotarł w latach 90. Jak łatwo zauważyć, fabuła *Kimby* (a nawet imię głównego bohatera) jest bliźniaczo podobna do epickiego hollywoodzkiego *Króla Lwa* z 1995 roku. Amerykańska „kopia” japońskiego anime zdobyła wiele nagród (m.in. Oscar, Złoty Glob) oraz zarobiła (i nadal zarabia) na całym świecie prawie miliard dolarów<sup>12</sup>.

Z kolei *Neon Genesis Evangelion* to post apokaliptyczne anime z elementami psychologii. Akcja rozgrywa się w roku 2015, piętnaście lat po globalnej katastrofie, spowodowanej przez meteor, który zmiotł z powierzchni Ziemi połowę populacji i wykrzywił jej oś obrotu. Kiedy ludzkości udaje się częściowo naprawić wyrządzone szkody, wtedy Ziemię atakują potężne, tajemnicze stworzenia, zwane Aniołami, które zdają się dążyć do zniszczenia całej ludzkiej populacji. Jedynym ratunkiem okazują się *Evangeliony* – ogromne humanoidalne roboty, połączone z układem nerwowym pilota. Cały ten pomysł i fabuła zostały wykorzystane później przez twórców filmu *Pacific Rim*. Hollywoodzka produkcja oparta na *Neon Genesis Evangelion* odniosła duży sukces kasowy, zarabiając na świecie ponad 400 milionów dolarów<sup>13</sup>.

<sup>9</sup> Nazwa pochodzi od połączenia dwóch słów: pocket – kieszonkowy, oraz monster – potwór.

<sup>10</sup> Pokemon, <http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=pokemon.htm> (dostęp 14.04.2018)

<sup>11</sup> Zob. P. Siuda, A. Koralewska, *dz. cyt.* s. 81-82.

<sup>12</sup> Zob. Tamże, s. 82.

<sup>13</sup> *Pokemon Go* to gra miejska należąca do gatunku komputerowych gier fabularnych, korzystająca z technologii rzeczywistości rozszerzonej. Dzięki wykorzystaniu technologii rzeczywistości rozszerzonej, gracz wyposażony w smartfon z żyroskopem i kamerą ma możliwość „chwytania” pokémonów, poja-

Obok wyżej wspomnianych seriali, japońska kinematografia zrodziła także kilka pełnometrażowych animowanych produkcji, które zaznaczyły swą obecność w zachodnim przemyśle filmowym. W 1995 roku swoją premierę miał futurystyczny obraz pt. *Ghost in The Shell*. Akcja tego filmu dzieje się w roku 2029, kiedy to świat został już całkowicie skomputeryzowany, prawo się zmieniło, a za najcięższe przestępstwo uchodzi włamanie się do sieci. Wizja przedstawiona w tej animacji to swoistego rodzaju dystopia, poruszająca tak ważne tematy jak multikulturalizm, globalizm, wirtualna rzeczywistość, wpływ Internetu na życie człowieka, czy sztuczna inteligencja. *Ghost in The Shell* w sposób niemalże natychmiastowy zainspirował wielu twórców, a szczególnie braci Wachowskich, gdy realizowali swego kultowego *Matrixa*. Bez wątplenia można stwierdzić, że obraz ten odcisnął piętno na całym gatunku science-fiction, jest kamieniem milowym zarówno dla anime ogólnie dla kina fabularnego. W roku 2017 światło dzienne ujrzała hollywoodzka adaptacja tego kultowego anime, jednakże nie została przyjęta zbyt przychylnie. Mająca ogromny budżet produkcja zarobiła na świecie zaledwie 170 milionów dolarów, tylko nieznacznie przekraczając koszty realizacji<sup>14</sup>.

Bodaj najbardziej kreatywnym reżyserem japońskich filmów anime jest Hayao Miyazaki, przez filmoznawców nazywany „japońskim Waltem Disneyem”<sup>15</sup>. W 1984 roku zadebiutował na ekranach filmem pt. *Nausicaa z Doliny Wiatru*. Wydzźwięk tej animacji jest postapokaliptyczny, jej historia rozgrywa się w przyszłości, prawdopodobnie po wojnie nuklearnej. Znaczna część planety ziemskiej jest pokryta zabójczym dla ludzkości Ugorem, w którym żyją ogromne rośliny i owady. Tytułowa Dolina Wiatru jest jedynym miejscem chronionym przed toksynami. Pewnej nocy w Dolinie rozbija się samolot z obcego królestwa, którego wojsko opanowuje teren i zabiera księżniczkę Nausiceę jako zakładnika. Wkrótce okazuje się też, że przybysze dysponują horrendalną bronią, zdolną do tego by zaburzyć równowagę między człowiekiem a naturą.

*Nausicaa z Doliny Wiatru* odbierana jest przede wszystkim jako film o wymowie ekologicznej. Świat zniszczony przez działania ludzkie oraz przyroda która powoli odbudowuje pierwotny stan rzeczy to jeden z najpopularniejszych motywów w literaturze i kinematografii końca XX wieku.

Drugim filmem Miyazakiego o podobnej tematyce jest *Księżniczka Mononoke* (1997). Tutaj z kolei akcja toczy się w Japonii w przeszłości, a dokładnie w epoce Muromachi<sup>16</sup> (okres 1336-1537). Osią fabuły są przygody oraz dylematy moralne księcia Ashitaki. W trakcie swej podróży dociera do puszczy, zamieszkałej przez mityczne stworzenia, wśród których żyje San (tytułowa Księżniczka Mononoke). Jak się okazuje, kraina ta jest dewastowana przez mieszkańców sąsiedniej osady. Księżę Ashitaka staje w obliczu wojny toczącej się między ludźmi, a naturą, ale jednocześnie będzie musiał stoczyć walkę z samym sobą i swymi ideałami. Animacja Miyazakiego stawia przede wszystkim pytania: Czy można pogodzić naturę z cywilizacją? Czy cele ekonomiczne są ważniejsze od dziedzictwa natury? Na przełomie wieków takie kwestie są nader istotne, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę globalne megatrendy rozwojowe. *Księżniczka Mononoke* zarobiła na świecie blisko 160 mi-

---

wiających się na jego ekranie. Używa technologii GPS do ustalenia lokalizacji gracza, a także aparatu do generowania świata rozszerzonej rzeczywistości.

<sup>14</sup> Zob. *Top 150 Global Licensors* [w:] „License Global”, Vol. 20, No. 2, April 2017, s. 4-14.

<sup>15</sup> Król Lew, <http://www.filmweb.pl/Krol.Lew> (dostęp 14.04.2018)

<sup>16</sup> Pacific Rim, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=pacificrim.htm> (dostęp 14.04.2018)

lionów dolarów, zdobyła Saturna w kategorii „Najlepsze wydanie filmu na kasie video” oraz nominację do Satelity w kategorii „Najlepszy film animowany”<sup>17</sup>.

W 2001 roku ukazała się kolejna „kreskówka” Miyazakiego, a mianowicie *Spirited Away: W krainie Bogów*. Historia 10-letniej dziewczynki Chichiro, która wraz z rodziną trafia do krainy bogów urzeka swoją plastycznością oraz odwołaniami do japońskiej kultury i mitologii. Główna bohaterka musi stawić czoła przeciwnościom w świecie bogów i demonów oraz odnaleźć sposób aby wrócić do świata ludzi. Animacja ta została nagrodzona wieloma prestiżowymi nagrodami, m.in. Oscarem za najlepszy film animowany, oraz Saturnem, Satelitą i Złotym Niedźwiedziem w tej samej kategorii. Była także nominowana do nagród BAFTA oraz Cezarów. Również pod względem finansowym okazała się sukcesem, bowiem zarobiła na całym świecie około 300 milionów dolarów<sup>18</sup>.

W podobnej baśniowej konwencji utrzymany jest film *Ruchomy zamek Hauru* z 2004 roku. Akcja filmu osadzona została w ogarniętym wojną bliżej nieokreślonym kraju. Główną bohaterką jest 18-letnia Sophie, która pewnego dnia spotyka niezwykle przystojnego czarnoksiężnika Hauru. Zazdrosna o ten fakt zła wiedźma rzuca na nią czar, zmieniając nastolatkę w staruszkę. Przerażona swoim losem Sophie ucieka z miasta i trafia do tytułowego Ruchomego Zamku Hauru – dziwacznej i tajemniczej budowli przemierzającej kraj i będącej mieszkaniem czarnoksiężnika.

Królestwo, w którym rozgrywa się akcja, ogarnięte jest straszliwą wojną z udziałem futurystycznych bombowców (film ma zauważalny antywojenny podtekst). Trauma atomowa z II wojny światowej odcisnęła piętno, co wyraźnie widać w tej produkcji Hayao Miyazakiego. W szczególny sposób ukazuje on latające maszyny wojenne, które przypominają upośledzone ptaki. Wydają się być „skaleczone” przez samo to, iż muszą nieść zagładę innym istnieniom. Także walczący żołnierze ukazani są w specyficzny sposób. W Hauru wszyscy ci, którzy oddali się walce, zmieniają się w potwory (dzieje się to także z głównym bohaterem). Miyazaki konsekwentnie demonizuje więc wojnę<sup>19</sup>. Animacja zyskała rozgłos na całym świecie, zarabiając 235 milionów dolarów. Została nagrodzona na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Wenecji, oraz była nominowana także do Oscara, Saturna i Satelity<sup>20</sup>.

W 2006 roku swoją premierę miał film *Papurika*. W tym anime motywem przewodnim jest wchodzenie w umysły ludzi poprzez sny i ingerowanie w ich świadomość. Naukowcy stworzyli urządzenie, które pozwala na takie właśnie czynności. Ma to zostać wykorzystane w psychoterapii do leczenia poważniejszych zaburzeń. Metoda ta budzi wiele kontrowersji, na dodatek tuż przed dopuszczeniem tej techniki do użytku, skradzione zostaje urządzenie, które do tego służy. Znana psychoterapeutka, która jest specjalistką w zakresie tej metody, postanawia wyruszyć w świat snów, by namierzyć sprawcę i odzyskać urządzenie.

<sup>17</sup> Ghost in the Shell 2017, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=ghostintheshell2017.htm> (dostęp 14.04.2018)

<sup>18</sup> Zob. J.M. Draper, *The Cool Japan Project and the Globalization of Anime and Manga in the United States*, Boone 2015, s. 16-18.

<sup>19</sup> Era Muromachi (lata 1336-1537), inaczej nazywana wojną prowincji, była okresem nieustannych walk między zwolennikami cesarza a poplecznikami szoguna. Cała Japonia ogarnięta była wtedy potworną wojną, wszystkich ze wszystkimi. Okres ten przeszedł do historii jako jeden z najbardziej krwawych w japońskiej historii, a co za tym idzie, jest okresem wdzięcznym do budowania na jego kanwie różnych legend i opowieści. To epoka, w której Cesarz utracił swą bezdyskusyjną władzę na wiele stuleci.

<sup>20</sup> Księżniczka Mononoke, <http://www.filmweb.pl/Ksiezniczka.Mononoke#> (dostęp 14.04.2018)

Fabula tej japońskiej animacji okazała się bezpośrednią inspiracją dla późniejszej hollywoodzkiej *Incepcji* z Leonardo Di Caprio w roli głównej. Także i w tym filmie osi fabuły jest wizja podróżowania po świadomości człowieka, poprzez świadomy sen. DiCaprio wciela się tutaj w szefa oddziału, który ingeruje w marzenia senne określonych ludzi, by zmienić ich świadomość i pozyskiwać określone informacje. Technika ta daje wielkie możliwości i jeśli oberze się odpowiednio potężny cel, może wpływać na sytuację polityczną całych państw. *Incepcja* wzorowana na *Papurice* okazała się wielkim światowym hitem, zarabiając ponad 800 milionów dolarów, zdobywając 4 Oscary, 3 nagrody BAFTA, 5 Saturnów, oraz 3 Satelity<sup>21</sup>.

Obok wyżej wymienionych tytułów powstało jeszcze wiele innych produkcji anime, które można uznać za godnych reprezentantów japońskiej kinematografii na Zachodzie. Należałoby tutaj wymienić takie filmy jak m.in.: *Zrywa się wiatr* (nominacja do Złotego Globu, nominacja do Złotego Lwa, oraz nominacja do Oscara w 2014 roku), *Księżniczka Kaguya* (nominacja do Oscara 2015), *Mój sąsiad Totoro*, *Akira*, *Grobowiec Świetlików*, *Laputa – podniebny zamek*, czy seriale *Czarodziejka z Księżyca*, *Naruto*, *Final Fantasy*.

Źródeł popularności kreskówek należy szukać w ich problematyce, przy tym za najbardziej pociągającą dla widzów uważa się tą związaną z technologicznym rozwojem, oraz historią Japonii. Jeśli chodzi o pierwszy ze wspomnianych obszarów, wiele animacji stara się nakreślać obraz przyszłych losów ludzkości, odpowiadając na pytania, w jakim kierunku potoczy się technologiczny progres oraz czy będzie to droga właściwa. Nie bez powodu wiele najznakomitszych filmów i seriali przynależy do cyberpunku, czyli operuje zabiegiem scalania człowieka z maszyną – znamionym motywem wielu animacji jest bowiem pokazywanie cyborgów, czyli ludzi, którzy dobrowolnie godzą się na zastępowanie pewnych części swojego ciała mechanicznymi implantami mającymi poprawić ich zdolności fizyczne (siła, refleks) czy psychiczne (inteligencja). Inny rodzaj anime, tak zwane mecha, głównymi bohaterami czyni humanoidalne roboty ukazywane w świetle pozytywnym bądź negatywnym. Zarówno kreskówki cyberpunkowe jak i mecha wydają się szczególnie ważne z perspektywy współczesnego świata, gdyż ciągly rozwój powoduje w ludziach obawy związane z przyszłością. Gdzie ten rozwój nas zaprowadzi? Czy da się go wykorzystać w sposób dobry, czy może skazani jesteśmy na powolną degradację naszego otoczenia społecznego? Właśnie w związku ze wzrastającym znaczeniem takich zagadnień szczególnie istotne są opisane wyżej typy animacji. Cieszą się one powodzeniem, ponieważ są próbą odpowiedzi na wspomniane pytania, a dodatkowo ukazują niezbyt optymistyczne wizje mające być swoistą przestroga<sup>22</sup>.

Anime wydaje się medium idealnie dopasowanym do współcześnie panujących, pełnych obawy nastrojów. Nieprzypadkowo jedne z najpopularniejszych tytułów (*Akira*, *Ghost in the Shell*, czy *Neon Genesis Evangelion*) pokazują uniwersa, gdzie postęp technologiczny przyniósł człowiekowi więcej strat niż pożytku, doprowadzając ludzkość do upadku. Wizje te przedstawiają koniec cywilizacji, rozumiany jako zupełne zniszczenie wszystkiego, co stworzył człowiek, lub jako rządy chciwych korporacji przeprowadzających na całych społeczeństwach socjotechniczne manipulacje<sup>23</sup>.

<sup>21</sup> *Incepcja*, <http://www.filmweb.pl/Incepcja> (dostęp 14.04.2018)

<sup>22</sup> Por. P. Siuda, A. Koralewska, *dz. cyt.* s. 87-88.

<sup>23</sup> Por. Tamże, s. 107-108.



Europejska i światowa popularność omawianych animacji w dużej mierze wynika także z ich inności, utożsamianej z japońskością. Anime jest atrakcyjne dla konsumentów właśnie dlatego, iż jest odmienne od popproduktów płynących ze Stanów Zjednoczonych. Owa dystynktywność kojarzona bywa ze specyficznym stylem kreskówek (tematyka, sposób rysowania itd.), ale też po prostu z samym pochodzeniem – pociągające jest to, że geneza danego popproduktu wiąże się z niezwykle egzotycznym miejscem. Ludzie z całego globu wiedzą, że dane animacje pochodzą właśnie z Japonii. Badani przez Susan Napier<sup>24</sup> amerykańscy fani anime, wymieniając obrazy godne szczególnego polecenia, wskazywali właśnie na te, które zdaniem krytyków znacząco nawiązują do tradycyjnej japońskiej kultury – *Mój sąsiad Totoro*, *Księżniczka Mononoke*, *Spirited Away* – *W Krainie Bogów*. W tym miejscu warto zaakcentować, iż fani anime określani są terminem „otaku”. W Japonii wyodrębniono nawet subkulturę o tej nazwie<sup>25</sup>.

Dla powyższych rozważań istotne są zwłaszcza badania Adrianny Wosińskiej przeprowadzone na uczestnikach kultury interesujących się japońską kulturą popularną, jak i takich, dla których dziedzina ta jest obca. Ankiety autorki wykazały, iż oglądający anime posiadają znacznie większą wiedzę na temat Japonii niż pozostali badani<sup>26</sup>.

Kreskówki mogą zachęcić do poznawania kultury danego państwa – badacze często wskazują, że wielu miłośników anime nabiera ochoty na bliższe poznanie japońskiej historii i nauk języka. Tutaj warto jeszcze zaznaczyć, że pobudzanie zaciekawienia opisywanym krajem wydaje się czymś naturalnym, bowiem jest on najlepszym źródłem tekstów będących przedmiotem fascynacji, a także informacji na temat ich genezy, twórców oraz gamy produktów okołoaudiowizualnych, czyli magazynów, gier, zabawek, itd<sup>27</sup>.

Mając na uwadze wielką, globalną popularność japońskich animacji, Roland Kelts wskazuje, iż przeżywamy aktualnie trzecią falę japonofilii, czyli wzmożonego zainteresowania Krajem Kwitnącej Wiśni, wyrażanego przez obywateli innych państw. Podczas fali pierwszej, na przełomie XVIII i XIX wieku europejscy artyści odkryli unikatową japońską estetykę. W trakcie fali drugiej, w latach 1950-1960, amerykańscy beatnicy fascynowali się religijnymi tradycjami shintoizmu. Z kolei fala trzecia, przypadająca na przełom XX i XXI wieku jest najintensywniejsza, ze względu na to iż Japonią interesują się masy społeczne z całego świata. Obecna japonofilia objęła swym zasięgiem nie tylko kulturę wysoką, lecz przede wszystkim kulturę masową, przy czym największą, fundamentalną rolę spełnia właśnie anime<sup>28</sup>.

Podsumowując, na przełomie XX i XXI stulecia anime stało się najpopularniejszym produktem eksportowym całej japońskiej kinematografii. Eksport ten polega nie tylko na tym, iż anime zdobywa kolejne kontynenty i tereny na mapie świata, lecz także na tym, iż ze sfery kina przenika także do innych sfer popkultury.

---

<sup>24</sup> S. Napier, *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, New York-Basingstoke 2007.

<sup>25</sup> H. Azuma, *Otaku*, Minnesota, 2009.

<sup>26</sup> Zob. A. Wosińska, *Czy zainteresowanie mangą i anime wpływa na stan wiedzy o Japonii i poglądy na jej temat*, [w:] *Japoński softpower. Wpływy Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, Toruń 2010, s. 217-234.

<sup>27</sup> Por. P. Siuda, A. Koralewska, dz. cyt. s. 77.

<sup>28</sup> Zob. R. Kelts, *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, New York, 2006, s. 5.

**BIBLIOGRAFIA:**

Azuma H., *Otaku*, Minnesota 2009.

Draper J.M., *The Cool Japan Project and the Globalization of Anime and Manga in the United States*, Boone 2015.

Głownia D., *Sześć widoków na kinematografię japońską*, Wrocław 2016,

Jadwiszczok-Molenccka H., Molencki J., *Patrzeć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych [w:] Patrzanie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016.

Napier S., *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, New York–Basingstoke 2007.

Pawlicka M., *Zobaczyć Japonię poprzez anime [w:] Patrzanie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016.

Richmond S., *The Rough Guide To Anime*, London 2008.

Siuda P., Koralewska A., *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014.

Wosińska A., *Czy zainteresowanie mangą i anime wpływa na stan wiedzy o Japonii i poglądy na jej temat, [w:] Japoński softpower. Wpływy Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, Toruń 2010.

