

Dzieci apokalipsy

Atomowa trauma jako motyw japońskiej animacji

AGNIESZKA KAMROWSKA

Zrzucenie bomb atomowych na Hiroszimę i Nagasaki to w historii świata wydarzenie bezprecedensowe, którego istota i dramat wymyka się opisowi. Ocalały z bombardowania Hiroszimy Japończyk Kijima Katsumi wspomina, że tego poranka powiedział do kogoś: *Patrz, nadlatuje nieprzyjacielski samolot...* Potem nie było już słów¹. Jego relacja trafnie oddaje kryzys środków wyrazu, jaki napotykaamy, poruszając temat tragedii, która w dwa sierpniowe dni 1945 roku dotknęła dwa japońskie miasta. Jej ogrom domagał się jednak opisu, aby uczcić pamięć ofiar oraz by przestrzec następne pokolenia przed skutkami użycia broni masowej zagłady. Pytanie, jak przekazać to, co nieprzekazywalne, zadawali sobie japońscy twórcy reprezentujący wszystkie dziedziny sztuki i środków przekazu, w tym również anime². Pod wieloma względami medium animacji wydaje się predysponowane do przedstawienia historii japońskiej hekatombi. Film animowany pozwala bowiem na identyfikację z bohaterem, jaką zapewnia także film fabularny czy powieść, jednak umowny charakter rysunkowego obrazowania zapewnia widzowi pewien dystans, niezbędny w odbiorze tak trudnej i dramatycznej historii.

W niniejszym tekście motyw wybuchu bomby atomowej i związanej z nim traumy, która dotknęła japońskie społeczeństwo, postaram się ukazać na przykładzie czterech filmów animowanych: *Bosonogi Gen*, *Akira*, *End of Evangelion* i *Wilcza brygada* oraz serii telewizyjnej *Neon Genesis Evangelion*. Każdy z nich prezentuje inne ujęcie traumatycznego wydarzenia, jednak wspólnym elementem jest apokaliptyczny wymiar bombardowania. Motyw apokalipsy jako końca świata nie pojawia się w tradycyjnej kulturze japońskiej ani w religii buddyjskiej czy szintoistycznej. Dopiero po zbombardowaniu Hiroszimy i Nagasaki tego rodzaju ton na stałe zagościł w kulturze Japonii. *Niedawne wydarzenia historyczne, niektóre aspekty współczesnego społeczeństwa japońskiego oraz sztuka animacji są uważane za wpływowy czynnik w konstruowaniu specyficznego, japońskiego wątku apokalipsy. (...) Nacisk, jaki jest położony na ten wątek w anime, nie jest w japońskiej animacji czymś wyjątkowym. W rzeczy samej być może jedną z najbardziej uderzających cech anime jest jej fascynacja motywem apokaliptycznym*³. Japońska apokalipsa to wizja totalnej zagłady wywołanej eksplozją atomową. Ton taki stanowi główny element stylistyki anime, lecz jest też głęboko zakorzeniony we współczesnej tożsamości japońskiej.

Opowieść hibakusha⁴

Animacją, która w najbardziej dosłowny sposób ukazuje moment wybuchu bomby atomowej i jego konsekwencje, jest *Bosonogi Gen* (*Hadashi no Gen*,

DZIECI APOKALIPSY

1983) w reżyserii Masakiego Mori. Scenariusz jest adaptacją autobiograficznego komiksu Keijiego Nakazawy, który jako sześciolatek przeżył bombardowanie Hiroszimy i w latach 1973-1974 utrwalił własne przeżycia z tamtego okresu na kartach mangi. Fakt, że Nakazawa wybrał formę komiksu, wzbudził na początku falę krytyki, jednak pod wpływem popularności powieści graficznej *Maus* Arta Spiegelmana ukazującej przeżycia ojca autora z czasów Holocaustu głosy sprzeciwu zamilkły. Opowieść Nakazawy jest relacją *hibakusha* – osoby, która ocalała z bombardowania atomowego. Stanowi wstrząsającą relację z wybuchu bomby z perspektywy sześciolatka, którego dzieciństwo w jednej chwili zostaje mu odebrane. Historia opowiedziana przez Nakazawę jest dokładnym zapisem tego, co się stało 6 sierpnia 1945 roku w Hiroszynie, dlatego zarówno manga, jak i anime *Bosonogi Gen* bardzo wiernie odtwarzają sam moment wybuchu i jego bezpośrednie następstwa.

Bohaterem komiksu i filmu jest tytułowy Gen, sześciolatek, *alter ego* autora. Imię to w języku japońskim oznacza „fundament” oraz „pełnię zdrowia”⁵. Obdarzony tym imieniem bohater jest i w filmie, i w mandze opoką rodziny oraz uosobieniem sił witalnych. Anime *Bosonogi Gen* rozpoczyna się od przedstawienia chłopca i jego rodziny: młodszego brata Shinjiego, starszej siostry Eiko, ojca oraz ciężarnej matki Kimie. Pierwsze pół godziny filmu to właściwie obraz rodzinnej sielanki. Mimo trudności ze znalezieniem pożywienia rodzina Gena jest szczęśliwa i kochająca. To właśnie na gruncie rodziny wybuch bomby atomowej spowoduje największe spustoszenia. Dźwiękowym leitmotywem pierwszej części filmu jest odgłos przelatujących samolotów. Uwagę przykuwa również ujęcie lecącego nad miastem bombowca oraz informacja o zbombardowaniu Pearl Harbour i odwetowych nalotach alianckich, które miały miejsce w roku 1945. Po raz pierwszy na tak wielką skalę bombardowania wymierzone były w ludność cywilną. Na ekranie pojawiają się nazwy zniszczonych miast japońskich. Matka Gena wspomina historię małej dziewczynki zastrzelonej przez amerykańskie myśliwce. Jej słowa zamieniają się w serię obrazów: cienie samolotów nisko nad horyzontem ścigają ledwie zarysowaną sylwetkę zapłakanej dziewczynki uciekającej przed wszechobecnymi pociskami. Po chwili pada ona na ziemię, która zabarwia się czerwienią wypełniającą cały ekran. Mała dziewczynka z lalką na plecach jest pierwszą ukazaną w tym filmie ofiarą wojny. Jej śmierć jest przedstawiona w sposób uproszczony, niemalże symboliczny. Scena ta będzie stanowić kontrast z realistycznymi agoniami ofiar bomby atomowej przedstawionymi w dalszej części filmu.

Wybuch bomby atomowej jest poprzedzony faktograficzną narracją z offu i ilustrującym ją ujęciem trzech bombowców B29, które nad ranem 6 sierpnia 1945 przelatywały nad Hiroszimą. Jednym z nich był „Enola Gay” – samolot, z którego zrzucono bombę. Narrator informuje, że nazwa ta pochodzi od imienia matki kapitana bombowca, zaś na ekranie widzimy kadłub oraz wnętrze samolotu. Z tej perspektywy oglądamy moment zrzucenia bomby. Ów punkt widzenia „znad bomby” jest jak najbardziej adekwatny, ponieważ Amerykanie wraz z pociskiem o nazwie „Chłopczyk” („Little Boy”) zrzucili również aparaturę rejestrującą, aby poznać skutki wybuchu i ocenić militarną wartość bomby atomowej. Nagrania te pojawiły się wiele lat później w filmach dokumentalnych. Biały spadochron niosący „Chłopczyka” niknie nad oglądaną z lotu ptaka Hiroszimą. W chwili zet-

knięcia bomby z ziemią biały staje się cały ekran, kilka sekund później z tła wyłaniają się czarne zarysy budynków. Pośrodku kadru rozlewa się okrągła czerwona plama, z niej zaś wykwitła biała chmura dymu, grzyb atomowy.

Scena wybuchu bomby atomowej ukazana z lotu ptaka nie ma w komiksie tak szczegółowego odpowiednika. Gen – Keiji Nakazawa – nie mógł oglądać wybuchu z tej perspektywy. Moment atomowej eksplozji zostaje w filmie powtórzony, tym razem z perspektywy głównego bohatera. Widzimy zegar, którego wskazówki na zawsze zatrzymały się na 8:15, godzinie bombardowania. Tarcza zegara miękko przechodzi w twarz Gena, który pochyla się, aby podnieść coś z ziemi. Dzięki temu chłopiec ocaleje. *Pierwsza część filmu jest utrzymana w stylistyce realistycznej, samo bombardowanie Hiroszimy pokazane jest za pomocą silnie zmetaforyzowanej sekwencji surrealistycznej grozy*⁶. Ekran zalewa ostre białe światło, świat staje się na chwilę czarno-białą fotografią, po chwili zostają z niego tylko zgliszcza i płomienie. Następuje seria porażających scen śmierci pierwszych ofiar wybuchu. Mała dziewczynka z czerwonym balonikiem dosłownie rozpada się, jej ubranie i włosy zostają zerwane przez podmuch o niewyobrażalnej sile. Jej skóra czerwienieje, gałki oczne wypadają z nagiej czaszki. Kolejne ofiary to mężczyzna, starzec, kobieta z niemowlęciem na plecach, pies... Hiroszima po raz kolejny jest pokazana z lotu ptaka, jednak tym razem w miejscu, gdzie kiedyś znajdowało się miasto, jest tylko ogromny obłok dymu.

Scena wybuchu bomby trwa w filmie 3 minuty. Ten traumatyczny moment został ukazany na podobieństwo obrazów znanych z fotografii i kronik filmowych, ale również z perspektywy ofiar. W anime *Bosonogi Gen* jest ukazany nie tylko obrazowy desygnat tragedii, ale również jej istota – potworna śmierć stu tysięcy ludzi. Jednak na tym dramat się nie kończy. Dzięki perspektywie *hibakusha* – naocznego świadka – film ukazuje również bezpośrednie następstwa wybuchu. Cudem ocalały Gen próbuje pomóc dziewczynce, z którą jeszcze przed sekundą rozmawiał, jednak ta okazuje się martwa. Oczami Gena widzowie oglądają pochód żywych trupów o zdeformowanych ciałach, na których topi się skóra, zwęglone zwłoki matek próbujących własnym ciałem osłonić dzieci... Świat dookoła zmienia się w gruzy i morze ognia. Płonie również dom Gena, w którym uwięzieni są ojciec, siostra Eiko i młodszy brat. Mimo wysiłków bohatera i jego matki na ich oczach pozostali członkowie rodziny płoną żywcem. Scena śmierci ojca i dwójki dzieci stanie się od tej pory powracającym leitmotywem filmu. To właśnie ta przejmująca scena stanowi centralny moment filmu i jednocześnie najlepiej ukazuje tragedię ofiar bombardowania. Identyfikując się z Genem, widzowie oglądają śmierć najbliższych jego oczami i współodczuwają bezsilną rozpacz. Surrealistyczna do tej pory groza wybuchu nabiera dla Gena – i widzów – realnego kształtu, dotyka bowiem członków rodziny bohatera. Na półce prowizorycznego domu, który Gen zbudował dla matki i narodzonej w dniu bombardowania siostrzyczki Tomoko, spoczywają czaszki ojca, starszej siostry i młodszego brata. Wkrótce osłabiona niedożywieniem i napromieniowaniem dziewczynka umiera, a po jej kremacji nie zostają nawet kości...

Bosonogi Gen jest szczegółowym zapisem nie tylko samego momentu zrzucaenia bomby atomowej na Hiroszimę ale również jego bezpośrednich skutków: zniszczenia miasta, śmierci jego mieszkańców, choroby popromiennej dotykającej tych, którzy przeżyli, i tych, którzy przybyli na pomoc konającemu miastu.

DZIECI APOKALIPSY

Film ten ma wartość dokumentalną, ale jest też emocjonalnym zapisem losów człowieka, który przeżył piekło. Odbiorcami tej historii są nie tylko następne pokolenia – młodzi ludzie, dla których Hiroszima jest tylko historycznym wydarzeniem, ale również inni *hibakusha*, którzy w historii Keijiego Nakazawy mogą odnaleźć echa własnej tragedii.

Perspektywa uczestnicząca obecna jest także w anime *Grobowiec świetlików* w reżyserii Isao Takahaty (*Hotaru no haka* – 1988), filmie opartym na autobiograficznej powieści Akiyukiiego Nosaka, który opisał bombardowanie Kobe i śmierć matki na skutek poparzeń oraz młodszej siostry z niedożywienia. Pod wieloma względami filmy te są do siebie podobne, opisują bowiem autentyczne tragedie wojenne z perspektywy dzieci, które walczą o przetrwanie w zbombardowanych miastach. *Obydwa najbardziej znane dramaty animowane opisujące drugą wojnę światową – „Bosonogi Gen” i „Grobowiec świetlików” – ukazują zarówno kolektywne wspomnienia Japończyków, jak i indywidualne, autobiograficzne opisy osobistego cierpienia. (...) Próbuje mówić o historii tonem osobistym i dzięki sile obrazów cierpienia i destrukcji stają się wspólnym głosem mieszkańców Japonii*⁷. Perspektywa *hibakusha* obecna filmie *Bosonogi Gen* ma na celu przypomnieć następnym pokoleniom o wydarzeniach, które nie mogą zostać zapomniane. *W historycznych zapisach poświęconych bombie atomowej uderzająca jest powściągliwość historyków i odwoływanie się do wspomnień bezpośrednich uczestników wydarzeń. W obliczu kryzysu środków reprezentacji zwracają się oni ku świadkom – tym, których doświadczenia nie zostały zapośredniczone przez innych, przez teksty, dźwięki, obrazy czy nawet cienie ludzkich istnień odbite na kamieniach. Głos oddano tym, którzy sami przez to wszystko przeszli. Decyzja ta ujawniła potrzebę, aby owe osobiste świadectwa stały się częścią pamięci publicznej*⁸. Anime na podstawie komiksu Nakazawy jest jedynym japońskim filmem animowanym ukazującym wybuch bomby atomowej w 1945 roku i jego bezpośrednie konsekwencje, żaden inny scenarzysta animacji nie powrócił do tamtych sierpniowych dni.

Postmodernistyczna apokalipsa

Nie oznacza to jednak, iż wątek nuklearnej hekatombi jest nieobecny w innych produkcjach anime. Motyw wybuchu bomby atomowej pojawia się w wielu japońskich animacjach, lecz nie jest on bezpośrednio powiązany z drugą wojną światową. Do głosu doszło następne pokolenie twórców, którzy znają eksplozję tylko z relacji innych czy z kronik filmowych, zaś ich filmy są adresowane do podobnej im wiekowo i młodszej generacji widzów. Animacją zdominowaną przez wątek japońskiej traumy postatomowej jest *Akira* (1988), autorskie dzieło Katsuhiro Otomo, który scenariusz i obrazowanie tego filmu oparł na własnej mandze o tym samym tytule. Fabuła filmu i komiksu jest niezwykle złożona, można w niej znaleźć wiele postaci i krzyżujące się wątki. Na pierwszy plan wysuwa się postać Tetsuo – osieroczonego nastolatka, który po wypadku motocyklowym został poddany eksperymentom medycznym. Pod ich wpływem w ciele bohatera wyzwała się energia, nad którą on sam przestaje panować. 30 lat wcześniej ówczesne Tokio zostało zniszczone w gigantycznej eksplozji, której wywołanie przypisywane jest chłopcu o imieniu Akira, również wyposażonemu

w pokłady tajemniczej mocy. Po wybuchu szczątki Akiry zostały zamrożone, aby przyszli naukowcy mogli je zbadać i wyjaśnić tajemnicę pochodzenia energii, a także ustalić, jak nad nią zapanować. Żądny konfrontacji Tetsuo postanawia wydobyć szczątki Akiry. Tracąc kontrolę nad własnym ciałem doprowadza do kolejnej gigantycznej eksplozji...

Akira zaczyna się w ciszy: podążamy wzdłuż zwyczajnej ulicy w dużym mieście, a na ekranie ukazuje się data 18 lipca 1989 roku. Nagle kadr wypełnia się białymi promieniami. W następnej scenie widać wielki, czarny krater i napis *Neo Tokio, A.D. 2019... 31 lat po trzeciej wojnie światowej*⁹. Scena inicjalna *Akiry* to reprezentacja wybuchu atomowego. Podobnie jak w *Bosonogim Genie* scena ta rozgrywa się w ciszy, widać jedynie eksplozję oślepiającego, białego światła, o którym mówili naoczni świadkowie wybuchu z 1945 roku. W podobnej estetyce również jest utrzymana ostatnia sekwencja, w której Tetsuo ulega zniszczeniu. Te dwie sceny w filmie – kiedy *ekran wypełnia się bielą i ciszą – stanowią reprezentację doświadczenia, które wymyka się przedstawieniu za pośrednictwem obrazu i dźwięku. Stanowią one kontrast w stosunku do reszty filmu wypełnionej histerycznym nadmiarem dźwięków i obrazów. Białe kadry na początku i na końcu filmu ukazują majestat nuklearnej destrukcji*¹⁰. Eksplozja atomowa w *Akirze* jest przywołana wyłącznie jako czyste unaocznienie niszczycielskiej siły, nieukazujące skutków samego wybuchu. W animacji Otomo bezpośrednim jego efektem jest jedynie wielki i pusty krater. Inne konsekwencje ujawniają się w wymiarze społecznym, nie przypominają jednak drastycznych scen z *Bosonogiego Gena*. W świecie przedstawionym *Akiry* krążą pogłoski, że eksplozja zapoczątkowała trzecią wojnę światową, jednak nie zostają one potwierdzone. Jedynym dowodem katalizmu jest głęboka destabilizacja porządku społecznego oraz zrujnowane Tokio, które dopiero teraz powstaje z gruzów, by przygotować się do Olimpiady. Na ulicach miasta toczą się walki protestujących z policją. Demonstrują również członkowie apokaliptycznej sekty religijnej wyczekujący ponownego przebudzenia Akiry, który w morzu ognia utopi zdegenerowane miasto.

Jednym z symboli destrukcji społecznej jest w *Akirze* kryzys władzy i wszelkich autorytetów. Rząd nie potrafi zapanować nad bezrobociem i kryzysem gospodarczym, a dowódcy wojskowi nie radzą sobie z zaprowadzeniem spokoju na ulicach. W szkole, do której uczęszcza Tetsuo i jego koledzy, nauczyciel wychowania fizycznego próbuje biciem podeprzeć autorytet dyrektora. Również rodzice młodych są nieobecni – Tetsuo i jego przyjaciel Kaneda wychowali się w sierocińcu. W *Akirze* postaciami działającymi i przejawiającymi inicjatywę są nastolatki: Tetsuo i Kaneda. Każdy z nich na własną rękę podejmuje działania, które mają największy wpływ na przebieg fabuły. Osobny przypadek stanowią Dzieci – efekty nieudanych eksperymentów wojskowych naukowców. Zamknięte w laboratoriami sieroty przypominają starców, dysponują jednak wystarczającą energią, aby w finale przywołać Akirę. Dzieci są też dowodem nadużyć władzy, które doprowadziły do pierwszej eksplozji. *Akira to energia absolutna. Dawno temu grupa naukowców próbowała zapanować nad tą siłą na zlecenie swojego rządu. Próba się nie powiodła, spowodowali zagładę Tokio. Ta moc wciąż jest dla nas zbyt wielka* – mówi w filmie jedno z Dzieci. Pozbawiona kontroli moc jako efekt eksperymentów naukowych jest bardzo czytelną metaforą bomby atomowej. Odczytanie to podkreślają sceny destrukcji Tokio w drugiej części filmu poprzedza-

DZIECI APOKALIPSY

jące zbliżającą się katastrofę. *Finalna sekwencja filmu ma miejsce na odbudowanym stadionie Yoyogi, gdzie w 1964 roku odbywały się igrzyska olimpijskie, symbolu japońskiego wskrzeszenia z ruin drugiej wojny światowej. Przez zniszczenie stadionu i wizję mrocznego krateru w Starym Tokio „Akira” dosłownie dekonstruuje najnowszą historię Japonii, wysadzając ją w powietrze*¹¹.

Film Katsuhiro Otomo przenosi wątek atomowej traumy w czasy współczesne, a nawet w przyszłość. Odrywając go od historycznego desygnatu, autor na nowo definiuje grozę wybuchu, przy czym używają do tego współczesnych środków wyrazu. *Film „Akira” został zrealizowany w 1988 roku przez i dla pokolenia Japończyków, które nie miało własnych wspomnień Hiroszimy i Nagasaki*¹². Otomo proponuje temu pokoleniu nową wizję; w jego filmie postmodernistyczne ujęcie apokalipsy składa się z czterech elementów: szybkiego tempa narracji filmowej (podkreślonego ścieżką dźwiękową), fascynacji płynną tożsamością – ewidentną w scenach metamorfozy Tetsuo, zastosowania pastiszu w odniesieniu do japońskiej historii i gatunków filmowych oraz ambiwalentnej wobec nich postawy¹³. Wykorzystując te zabiegi, autor wpisuje się w paradygmat tekstu postmodernistycznego, który Frederic Jameson definiuje przez pojęcia pastiszu i schizofrenii¹⁴. Otomo buduje kolaż konwencji i treści filmowych obecnych w anime. Można tu znaleźć elementy filmu o nastoletkach, stylistyki technologicznego thrilleru i cyberpunkowego science fiction. Element pastiszu jest także widoczny w stosunku do japońskiej historii, której dalekie echa odbijają się w filmie, nigdy jednak nie pojawiając się jako fakty. Z kolei schizofreniczność tekstu Otomo ujawnia się w wymiarze narracji i czasu. *Narracje w „Akirze” nie są połączone, brakuje im linearnej ciągłości czy organicznej koherencji. Czas nie jest doświadczany jako kontinuum, linearna progresja od przeszłości do teraźniejszości czy przyszłości, od dzieciństwa do dojrzałości i wieku starczego, lecz jako seria ciągłych teraźniejszości. Zamiast doświadczania historii przepływającej przed naszymi oczyma otrzymujemy zintensyfikowany atak na zmysły*¹⁵.

De(kon)strukcja totalna

Podobne strategie postmodernistyczne wykorzystał Hideaki Anno – twórca telewizyjnej serii animowanej *Neon Genesis Evangelion* (1995). Z pozoru seria ta oraz towarzyszące jej filmy kinowe przynależą do podgatunku anime o wielkich robotach sterowanych przez znajdujących się w środku nich ludzi. Wielkie roboty stanowią na obszarze kultury popularnej pomost pomiędzy klasycznym motywem samuraja zaczerpniętym z japońskiej tradycji, a innym zjawiskiem charakterystycznym dla tego kraju – industrializacją. *Wizerunek transformera – człowieka umieszczonego w maszynie, z joystickiem w każdej ręce, był i jest kwintesencją japońskiego snu o technologii*¹⁶. Wielkie roboty pojawiły się w mangach pod koniec drugiej wojny światowej, podczas której komiksy – ze względu na masowe oddziaływanie – pełniły ważną funkcję propagandową. Humanoidalne maszyny były samurajami industrialnej Japonii, wojownikami ulepszonymi o zdobycze technologii, by efektywniej zwalczać wroga dotkliwie nękającego kraj bombardowaniami. W sferze propagandowej i militarnej wywodzące się z dziedziny fantastyki wielkie roboty były ostatnim ratunkiem dla Japończyków przegrywających z aliancami nawet we własnym kraju.



Grobowiec światełków, reż. Isao Takahata (1988)

W serii *Neon Gesis Evangelion* Hideaki Anno pod płaszczykiem popularnej, animowanej konwencji zawarł skomplikowane studium psychologiczne japońskiej tożsamości definiowanej przez kolejne traumy, których doświadcza para głównych bohaterów – czternastolatek Shinji Ikari i jego rówieśnica Asuka. Docelową publicznością *Neon Genesis Evangelion* była nastoletnia młodzież (stąd młody wiek głównych bohaterów), jednak Hideaki Anno zrealizował serial dla swoich rówieśników – trzydziestopięcioletników, którzy identyfikowali się z młodymi pilotami wielkich robotów, Evangelionów (zwanymi Eva). Większość widzów utożsamiała się z neurotycznym Shinjim, którego postać była głównym powodem powstania serii. W nim Anno zawarł najwięcej własnych cech: trwożliwość, niezdecydowanie, niemożność działania. Zadaniem Shinjiego i Asuki jest pilotowanie Eva w walce z tajemniczymi przybyszami z kosmosu – Aniołami. Walka z Aniołami stanowi tylko pretekst do ukazania konfliktów wewnętrznych targających psychiką bohaterów. *Większość akcji w „Neon Genesis Evangelion” rozgrywa się w wymiarze psychologicznym. Prócz koniecznych i niezwykle dynamicznych scen walk z Aniołami, seria zawiera wiele sytuacji, w których bohaterowie kłócą się i obrażają lub oddają się wspomnianiu trudnego dzieciństwa czy też dysfunkcyjnych i rozczarowujących rodziców. Bohaterowie filmu to obciążone traumą, nadwrażliwe jednostki* ¹⁷. Shinji i Asuka są pólserotami – ich matki zmarły, kiedy oboje byli małymi dziećmi. Również ojcowie byli w ich życiu praktycznie nieobecni. Shinjiego poznajemy, kiedy na zaproszenie ojca, którego prawie nie zna, udaje się do siedziby tajemniczej organizacji NERV zlokalizowanej w Tokio-3. Tam chłopiec dowiadyuje się, że ma pilotować wielkiego robota

DZIECI APOKALIPSY

bojowego Eva 01. Musi zacząć od zaraz, bowiem miastu zagraża Anioł, wobec którego wszelkie konwencjonalne rodzaje broni są bezużyteczne.

Wątek Aniołów także stanowi symboliczne nawiązanie do motywu bomby atomowej. Pojawienie się tajemniczych potworów z kosmosu jest konsekwencją kataklizmu o nazwie „Drugie Zderzenie”, do którego doszło na Antarktydzie w roku 2000 na skutek nadużycia technologii przez naukowców. Po katastrofie stopiły się lodowce, na Ziemi zapanowało wieczne lato, zaś poziom wód na całym globie podniósł się o 80 centymetrów. Wybuchły wojny, świat ogarnął głód i chaos, połowa populacji Ziemi zginęła pod wodą lub w wyniku działań militarnych. Akcja filmu rozgrywa się w roku 2015, kiedy Ziemi zagraża trzeci z osiemnastu Aniołów. Starcia Evangelionów z Aniołami wypełniają sporą część fabuły serialu, jednak pomiędzy tymi epizodami „apokaliptycznej akcji” widzowie mają okazję prześledzić problemy psychiczne Shinjiego i Asuki, którzy mimo coraz większej wprawy w operacjach bojowych coraz silniej alienują się od otoczenia. Analizie tego procesu jest poświęcony animowany film kinowy *End of Evangelion* (1997), stanowiący alternatywne zakończenie serii i obfitujący w sceny destrukcji w warstwie zarówno fizycznej, jak i psychologicznej. Siedziba organizacji NERV zostaje zaatakowana przez oddziały SEELE i Japońskich Sił Samoobrony¹⁸, naukowcy jednak nie są w stanie stawić czoła wyszkolonym i uzbrojonym żołnierzom. Gendo Ikari – ojciec Shinjiego – wymyka się do podziemi, by tam zainicjować Trzecie Zderzenie – kataklizm mający zniszczyć całą ludzkość, która rozplynie się w morzu krwi. Ogniste krzyże, w które zmieniają się ludzkie dusze podczas Trzeciego Zderzenia, oznaczają ofiarę z ludzi, która musiała zostać złożona, aby można było osiągnąć wyższe stadium ewolucji. Tymczasem ukryta w swym Evangelionie Asuka podejmuje nierówną walkę z robotami nieprzyjaciela. W serii krwawych pojedynków udaje jej się zniszczyć wrogie maszyny, jednak te smartwychwstają i pożerają żywcem skrywające ją ciało robota.

Odwolania do drugiej wojny światowej i traumy bombardowania atomowego są w serii *Neon Genesis Evangelion* niezwykle liczne, aczkolwiek nigdy nie są dosłownie przywoływane. Wątek Drugiego Zderzenia – kataklizmu wywołanego przez naukowców i ich technologię, który doprowadził do zagłady połowy ludności świata, wykorzystuje motyw ludzkiej transgresji, nadmiernego ingerowania w naturę. W warstwie świata przedstawionego Drugie Zderzenie przypomina wybuch nuklearny – następuje potężna eksplozja, której towarzyszy białe światło, olbrzymi podmuch i wysoka temperatura. Opracowane i zainicjowane przez naukowców Trzecie Zderzenie ma na celu poświęcenie całej ludzkości na ołtarzu naukowej ewolucji. Wątek tych kataklizmów jest czytelnym nawiązaniem do bomby atomowej. Postęp technologiczny i naukowy, w konsekwencji którego skonstruowano bombę, został wykorzystany do celów destrukcyjnych. Nauka i technologia, które z założenia miały ułatwiać i ratować ludzkie życie, w Hiroszimie i Nagasaki doprowadziły do absolutnego zniszczenia. Niezwykle czytelnym symbolem są w *Neon Genesis Evangelion* Anioły – tajemnicze potwory, które po Drugim Zderzeniu przybywają z kosmosu bądź z morskich głębin. Symbolika Aniołów jako konsekwencji kataklizmu atomowego wyraźnie odnosi się do japońskiej tradycji filmowej. Jedną z pierwszych reakcji kina na tragedię Hiroszimy i Nagasaki był film katastroficzny *Godzilla* (*Gojira*, 1954) Ishiro Hondy, który ustanowił konwencję *monster movie* reprezentowaną przez serię filmów

o potworach ery postatomowej. Podobnie jak adwersarze dzielnej Godzilli Anioły przybierają różne kształty i postaci – od klasycznych monstrów przez rdzę, wirusa komputerowego, po wiązki energii. Ostatni, osiemnasty Anioł okazuje się człowiekiem, bowiem ludzkość przez swoje działania sama skazuje się na zagładę.

Kolejnym znaczącym wątkiem jest w *Neon Genesis Evangelion* bomba typu N wykorzystywana w walce z Aniołami, zaś w finale użyta przeciwko bezbronnym naukowcom z NERV. W filmach Hideakiego Anno jej wybuch do złudzenia przypomina eksplozję bomby atomowej, jednak nie następują po nim tak poważne konsekwencje. Podobnie jak w *Akirze* animatorzy należący do pokolenia, które nie pamięta wojny, odwołali się jedynie do reprezentacji wybuchu atomowego jako symbolu potężnej, destrukcyjnej siły. Kolejnym nawiązaniem do wojennej sytuacji Japończyków jest zdrada starszego pokolenia naukowców, którzy potajemnie opracowują plan zniszczenia ludzkości. Już w czasie drugiej wojny światowej nieliczni opozycjoniści japońscy uważali, że kraj został uwikłany w wojnę przez rząd i wojskowych, a więc otoczenie bliskie cesarzowi – ojcu narodu. Twórcy serialu *Neon Genesis Evangelion* oraz jego filmowych kontynuacji wykorzystali popularną konwencję anime o nastolatkach i wielkich robotach, aby zmierzyć się z meandrami japońskiej tożsamości. Psychiczne problemy Shinjięgo i Asuki doskonale oddają stan ducha Japończyków zmuszonych do funkcjonowania od najmłodszych lat w społeczeństwie w ogromnym stopniu opartym na współzawodnictwie. Jednak w zawilej i złożonej fabule *Neon Genesis Evangelion* znalazło się również miejsce na rozliczenie z traumą bombardowania atomowego oraz dramatem drugiej wojny światowej, w którą w ujęciu rewizjonistycznym Japończycy zostali uwikłani wbrew swojej woli.

Człowiek człowiekowi wilkiem

Wilcza brygada (Jin-Rô, 1998) Hiroyuki Okiury rozpoczyna się od czarno-białego kadru ukazującego wybuch bomby atomowej. W centrum znajduje się charakterystyczny olbrzymi obłok w kształcie grzyba. Mimo że jest to film animowany, obraz wygląda tak realistycznie, że mógłby być częścią amerykańskiej dokumentacji filmowej rejestrującej zrzućenie bomby na Hiroszimę czy Nagasaki. Jednak pierwszy kadr *Wilczej brygady* jest jedynie reprezentacją wybuchu, przywołaniem go jako symbolu destrukcji i agresji wrogich sił. Scenariusz autorstwa słynnego twórcy anime Mamoru Oshii opowiada alternatywną historię Japonii, która przegrała wojnę z Niemcami i po dziesięciu latach okupacji próbuje odbudować swą suwerenność. Porażka wojenna odcisnęła głębokie piętno na społeczeństwie nękanym ogromnym bezrobociem i wzrostem przestępczości. Liczne grupy opozycyjne organizują demonstracje antyrządowe na ulicach Tokio. Do walki z opozycją okupacyjny rząd powołuje Policję Bezpieczeństwa Miejskiego – zmotoryzowane i pancerne oddziały przypominające futurystyczną armię. Główny wątek filmu ukazuje losy Kazukiego Fuse – funkcjonariusza PBM, który w konfrontacji z uzbrojoną opozycjonistką zawodzi i nie potrafi jej zabić. Jednak osaczona, przyparta do muru dziewczyna popełnia samobójstwo, wysadzając na jego oczach ładunek wybuchowy, który niesie w torbie. Samobójcza śmierć kobiety wywołuje uraz w psychice Fusego. Nie potrafi on ani zrozumieć jej czynu, ani też wytłumaczyć, czemu mimo rozkazu nie zastrzelił dziewczyny.

DZIECI APOKALIPSY

Umieszczona na początku *Wilczej brygady* scena wybuchu bomby atomowej oraz obrazy zniszczonego Tokio służą jako preludium do ukazania skutków przegranej wojny. Przedstawione w sekwencji inicjalnej migawki z lat okupacji są jedynie rozwinięciem tego obrazu. Prawdziwą konsekwencją zrzucenia bomby atomowej są w filmie niepokoje społeczne, które przeradzają się w zbrojne zamieszki. Aby zaprowadzić pokój, rząd nie waha się użyć specjalnie wyszkolonych żołnierzy, których wysyła do strac z protestującymi. Przedstawiciele Policji Bezpieczeństwa Miejskiego są zakuci w pancerze przypominające dawne zbroje samurajów, na głowach mają niemieckie hełmy, oddychają przez maski tlenowe, zaś ich oczy zasłaniają termowizyjne gogle. Są porównywani do sfory krwiożerczych wilków. Mamoru Oshii umieścił w scenariuszu *Wilczej brygady* cytat z opowieści o Czerwonym Kapturku i złym wilku, który pożera dziewczynkę. Ofiarą wilka jest w filmie opozycjonistka Nanami Agawa, która w chwili pojmania ma na sobie czerwony płaszcz. Wcieleniem wilka jest Fuse, który spowodował jej śmierć, oraz podobni mu funkcjonariusze. Pancerna policja służy tym, którzy przed laty zrzucili bombę. Nie mogąc sobie poradzić z jej destrukcyjnymi skutkami, próbują teraz spacyfikować społeczeństwo za pomocą brutalnej siły. W filmie pada zdanie, że po starciu z Korpusem Pancernym PBM miasto zamieniło się w krew i ogień. Zdanie to trafnie oddaje również stan Hiroszimy i Nagasaki po wybuchu bomby.

Wilcza brygada nie odwołuje się bezpośrednio do atomowej hekatombi, lecz jedynie przywołuje moment wybuchu oraz jego symboliczne znaczenie jako destrukcji dotyczącej każdego wymiaru ludzkiego życia. W filmie autorstwa Okiury i Oshii zniszczenie jest obecne w wymiarze społecznym: w krwawych starciach z policją na ulicach i w podziemnych kanałach giną ludzie. W *Wilczej brygadzie* lata okupacji to czas bezrobocia i wzrostu przestępczości. Motyw ten Mamoru Oshii zaczerpnął z powojennych losów Japonii, kiedy to podczas okupacji amerykańskiej społeczeństwo zmagało się z głodem i ubóstwem. Obaj twórcy filmu należą do pokolenia, które nie przeżyło wojny, lecz zna ją z relacji starszych lub przekazów historycznych. Podobnie jak autorzy *Akiry* i *Neon Genesis Evangelion*, Mamoru Oshii i Hiroyuki Okiura odwołują się do reprezentacji wybuchu bomby atomowej. Twórcy położyli nacisk na destrukcyjny efekt bomby w wymiarze społecznym, przez co ich fabularna wizja zawiera elementy historycznych realiów powojennej Japonii.

Przedstawione w anime apokaliptyczne obrazy atomowej zagłady świata pomimo wielu różnic mają jeden wspólny element – dziecięcego bohatera. To dzieci są w japońskiej animacji przewodnikami po nuklearnej zagładzie. Osierocone i pozbawione opieki samotnie muszą walczyć o przetrwanie w świecie, którego nawet nie rozumieją. Szczególnie wymowna jest w analizowanych filmach nieobecność ojca, która w japońskiej kulturze ma wymiar symboliczny. *Powody utraty ojca są mocno zakorzenione w historycznych realiach okresu powojennego. Japończycy nie tylko stracili swoich ojców w działaniach wojennych, ale również utracili kult cesarza, który w przedwojennej propagandzie był przedstawiany jako symboliczna głowa japońskiego narodu-rodziny*¹⁹. Dziecko jest także symbolem niewinności i bezradności. Nie jest zdolne do czynienia zła, nie może więc być za zło obwiniane. *Jak wskazuje wielu historyków, japońska wersja drugiej wojny światowej może być określana jako „historia ofiar”, w której bezbronni Japończycy byli*

postrzegani jako bezradne ofiary skorumpowanego, okrutnego spisku rządu i wojska²⁰. Tę wizję podtrzymują również zawarte w anime interpretacje postatomowej traumy, która dotyka dziecięcych bohaterów. Japońska animacja jest medium masowym i pomimo jej ogromnej popularności poza granicami kraju prezentowane w niej treści służą kształtowaniu i podtrzymywaniu tożsamości narodowej Japończyków, w której pamięć o skutkach bombardowania zajmuje znaczące miejsce. Przez liczne i różnorodne reprezentacje w filmie animowanym tragedia Hiroszimy i Nagasaki nabiera metatekstualnego wymiaru, stając się zarówno częścią historycznej pamięci narodu, jak i kulturą projekcją przyszłych wojen.

AGNIESZKA KAMROWSKA

¹ Por. J. Treat, *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, University of Chicago Press, Chicago, 1995.

² Termin *anime* pochodzi od angielskiego słowa *animation*. Początkowo oznaczał on japońskie filmy animowane, które były adaptacjami mang – japońskich komiksów. Wraz z rozwojem rynku animacji mianem *anime* zaczęto określać wszystkie filmy animowane wyprodukowane w Japonii.

³ S. Napier, *Anime from „Akira” to „Princess Mononoke”*. *Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave, New York, 2001, s. 193 i 196.

⁴ Hibakusha – osoba uczestnicząca w wybuchu bomby atomowej w Hiroszynie lub Nagasaki.

⁵ Znak kanji, jakim zapisane jest imię Gen, jest też częścią wyrazów oznaczających zdrowie – *genki* oraz *ganjitsu* – pierwszy dzień nowego roku.

⁶ S. Napier, dz. cyt., s. 168.

⁷ Tamże, s. 161-162.

⁸ A. M. Nornes, *The Body at the Center – The Effects of the Atomic Bomb on Hiroshima and Nagasaki*, w: *Hibakusha Cinema: Hiroshima*,

Nagasaki and the nuclear image in Japanese film, red. M. Broderick, Kegan Paul, London, 1996, s. 122.

⁹ S. Napier, dz. cyt., s. 201.

¹⁰ F. Freiberg, „Akira” and the Postnuclear Sublime, w: *Hibakusha Cinema...* dz. cyt, s. 95.

¹¹ S. Napier, dz. cyt., s. 203.

¹² F. Freiberg, dz. cyt., s. 92.

¹³ S. Napier, dz. cyt., s. 203.

¹⁴ Por. F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków, 1996.

¹⁵ F. Freiberg, dz. cyt., s. 94.

¹⁶ R. Tanner, *Mr. Atomic, Mr. Mercury and Chime Trooper: Japan's Answer to the American Dream*, w: *Asian Popular Culture*, red. J. A. Lent, Westview Press, Boulder, 1995, s. 90.

¹⁷ S. Napier, dz. cyt., s. 211.

¹⁸ Nazwa japońskich sił zbrojnych.

¹⁹ S. Napier, dz. cyt., s. 171.

²⁰ Tamże, s. 162.