

Akira Katsuhiro Otomo

Animacja japońska, animacja globalna

MIROSŁAW FILICIAK

Animacja (anime) stała się w ciągu ostatniej dekady jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli kultury popularnej Japonii. Zjawisko to zostało nie tylko dostrzeżone przez globalną publiczność, ale i uznane za wartościowe artystycznie, czego najlepszym dowodem może być deszcz prestiżowych nagród, jaki spłynął na wielkiego mistrza anime, Hayao Miyazakiego. W ciągu trzech ostatnich lat Miyazaki zdobył Złotego Niedźwiedzia, Złotego Lwa i Oscara, by wymienić tylko najważniejsze wyróżnienia. W niczym jednak nie umniejszając zasług twórcy *Księżniczki Mononoke* i *Ruchomego zamku Hauru*, jest on dla kinomanów spoza Japonii nie tylko wybitnym twórcą, ale też właśnie ikoną współczesnych produkcji anime – filmów, które są obecne na ekranach całego świata od bardzo dawna, jednak dopiero w ostatnich latach przetańczyły sobie drogę do świadomości masowego widza. Jak pisze znawca kina azjatyckiego, Jasper Sharp: *Zdobycie Oscara przez Miyazakiego ma znaczenie symboliczne, gdyż jest nie tylko zwieńczeniem 40 lat jego wspaniałych dokonań. Jego statuetka – przyznana w tym samym roku, co nominacja dla dziwacznej 10-minutowej kreskówki Kôji Yamamury „Mt. Head” („Atama Yama”, 2002) – to także potwierdzenie ze strony głównego nurtu kina światowego, że japońska animacja nie jest już postrzegana jako produkcje dla garstki maniaków, ale raczej jako główny wkład kulturowy tego kraju w świat kina (...)*¹. W pewnym sensie podobne znaczenie ma umieszczenie przygotowanych przez czołowe japońskie studio Production IG animowanych sekwencji w ostatnim filmie Quentina Tarantino czy wyprodukowanie w ramach promocji kontynuacji kasowego przeboju *Matrix* animowanego filmu *Animatrix*, prezentującego prace twórców japońskich i koreańskich. Japońskie kino animowane przestaje być już kojarzone wyłącznie z pokemonami, zyskując uznanie odbiorców otwartych na poznawanie nowych form filmowych.

Wzrostu popularności japońskich animacji nie można wytłumaczyć modą na kulturę Azji czy upraszczającym nieco przeciwstawianiem anime filmom ze studia Disneya (wszak Miyazaki tworzy właśnie japońską wersję animowanego kina familijnego). Nie można też powiedzieć, że dopiero niedawno widzowie na całym świecie zyskali dostęp do animacji z Japonii – wszak przez całe dekady pełniła ona rolę jednego z największych światowych producentów filmów animowanych, ale zarazem jednego z najmniej rozpoznawalnych. Tak właśnie było z anime – wytworem przemysłu, który narodził się zaraz po II wojnie światowej i chętnie czerpał z wzorców zachodnich, a rynek zdobywał dzięki niskim kosztom produkcji i... starannemu wypraniu z „japońskości”. Dlatego dzieci na całym świecie – od Stanów Zjednoczonych przez Iran po Polskę – oglądały

japońskie animacje, nie mając świadomości, z jakiego kraju pochodzą. Bo czyż pokolenie dzisiejszych 30-latków, wychowane na *Załodze G* czy *Przygodach pszczołki Mai* ma świadomość, że w dzieciństwie obcowało z anime?

Po raz pierwszy japońska animacja trafiła na zagraniczne ekrany w 1917 r., a już na przełomie lat 50. i 60. w Japonii powstawały pełnometrażowe filmy, które znajdowały dystrybucję za granicą. Wtedy też zaczęto realizować pierwsze produkcje z myślą o sprzedaży na inne rynki. Warto o tym wspomnieć, gdyż – jak trafnie podsumował Michael Arnold: *Japońska animacja nie pojawiła się na rynku międzynarodowym znikąd; była tutaj cały czas*². „Poważne” oblicze anime świat poznał jednak dopiero wtedy, gdy boom gospodarczy pozwolił japońskim twórcom zajmującym się animacją na realizację produkcji o wysokim budżecie. Choć to właśnie dziś japońskie filmy animowane święcą sukcesy na ekranach całego świata, to z pewnością nie mogłyby powstać, gdyby nie okres znany jako „złota era anime”. Przypada on na drugą połowę lat 80., kiedy pojawienie się w japońskich domach aparatury wideo uwolniło twórców od wymogów cenzury obyczajowej, a działalność twórców takich jak Hayao Miyazaki sprawiła, że zarówno w ojczyźnie anime, jak i poza nią zainteresowanie tą formą filmową wyraźnie wzrosło. Produkcją, która zamknęła ten okres w historii japońskiego filmu animowanego, a zarazem jest uznawana za jego ukoronowanie, jest stworzony przez Katsuhiro Otomo (na podstawie własnego komiksu) *Akira*. Przez długie lata tytuł ten utrzymywał status najdroższej animacji w dziejach kina japońskiego³. Odniosł jednak tak spektakularny sukces, że gdy rozpoczął się trwający do dziś kryzys japońskiej gospodarki, anime miało już rzeszę oddanych fanów na całym świecie, a więc i dostęp do nowych źródeł finansowania⁴.

Od komiksu do filmu

Urodzony w 1954 r. Katsuhiro Otomo jest osobą spoza branży filmowej. Głównym polem jego działalności jest komiks – w tym środowisku Otomo od początku lat 80. ma status gwiazdy. W roku 1983 za mangę⁵ *Domu* otrzymał nawet jako pierwszy autor komiksów prestiżową japońską nagrodę Science Fiction Grand Prix. Oczywiście największym sukcesem w komiksowej karierze Otomo był *Akira*. Ekranizacja tego dzieła zburzyła pokutujący na Zachodzie stereotyp anime, kojarzonego albo z infantylnymi historyjkami dla dzieci, albo z niezwykle brutalnymi filmami z pogranicza pornografii, takimi jak słynny, łamiący wszelkie tabu *Urutsokidoji* z roku 1987.

Akira, film z roku 1988, jest jednym ze szczytowych osiągnięć tradycyjnej animacji. Choć przy tworzeniu tego obrazu wykorzystywano także raczkujące wówczas techniki komputerowe, to każda klatka została namalowana ręcznie, z obsesyjną wręcz dbałością o szczegóły. Ponieważ większa część akcji rozgrywa się w nocy, animatorzy potrzebowali rozszerzonej palety barw – podczas produkcji używano rekordowej liczby 327 farb, z których część stworzono specjalnie z myślą o filmie Otomo. *Akira* wyznaczyła też kanon oprawy muzycznej anime: obecne w niej elementy tradycyjnej muzyki japońskiej, z licznymi instrumentami perkusyjnymi, powracają choćby w ścieżce dźwiękowej innego klasika, *Ghost In the Shell* (reż. Mamoru Oshii, 1995). Także w warstwie wizualnej film Otomo koliduje z rozpowszechnionym przekonaniem, że znakiem rozpo-

znawczym anime są przerysowane, nienaturalnie duże oczy postaci, będące wypadkową kompleksów Japończyków i wpływów animacji Walta Disneya. U Otomo nietrudno zauważyć wpływy komiksów i animacji z USA i Europy, jednak łatwo też dostrzec azjatycki wygląd bohaterów. Choć brzmi to nieprawdopodobnie, promowany w Japonii ideał piękna tak silnie zaważył na pracy japońskich rysowników, że Otomo jest jednym z pierwszych powojennych twórców, którzy swoim postaciom nie nadają europejskiego wyglądu. *Akira* jest ikoną nowej szkoły anime, za której wyznaczniki przyjmuje się realistyczny rysunek, dbałość o detale, opowiadanie wielowątkowych, skomplikowanych fabuł i korzystanie z technik obrazowania wykorzystywanych w kinie fabularnym. Oprócz Otomo do tej grupy zalicza się takich twórców, jak Satoshi Kon, Rintarō, czy Yoshiaki Kawajiri (dwaj ostatni zrealizowali wspólnie z Otomo film *Neo Tokyo* – każdy z twórców wyreżyserował jedną nowelę).

Komiks, który posłużył za podstawę filmu, liczy przeszło 2000 stron. Dlatego też, adaptując swoją mangę, Otomo był zmuszony dokonać dość radykalnego skrócenia opowiadanej historii – z tego względu komiks i film znacząco się od siebie różnią. Jednak oś fabuły pozostaje ta sama. Akcja rozgrywa się w przeszło trzydzieści lat po gigantycznym wybuchu, który miał miejsce obok stadionu olimpijskiego w Tokio. Eksplozja zapoczątkowała III wojnę światową (w filmie szczegóły początków konfliktu pozostają niewyjaśnione – w komiksie zawarto informację, że ZSRR i USA uznały wybuch za atak atomowy). Stolica Japonii, nosząca teraz nazwę Neo-Tokio została odbudowana i znów przygotowuje się do organizacji igrzysk. Tetsuo, nieudolny chłopak z gangu motocyklowego, ulega wypadkowi na zamkniętej autostradzie w starej części miasta, gdy tuż przed jego maszyną pojawia się dziwnie wyglądające dziecko. Po wypadku na miejsce przybywają nie tylko kompani Tetsuo (w tym jego kolega z sierocińca, a zarazem lider gangu, Kaneda), ale też wojskowe helikoptery. Wojsko zabiera ze sobą dziecko oraz pechowego motocyklistę. Tak zaczyna się opowieść o armii prowadzącej tajne eksperymenty na ludziach oraz historia chłopaka, który z outsidera staje się dysponentem tajemniczej mocy, która spowoduje ponowne zniszczenie japońskiej stolicy i niemal doprowadzi do zagłady świata. To historia o życiu nastolatków, ich buncie i kompleksach. To także opowieść o skorumpowanych politykach i niebezpiecznym igraniu nauki z boskimi kompetencjami. Tło dla działań Tetsuo i jego rówieśników stanowi monumentalne i nowoczesne, ale zarazem mroczne i przerażające miasto przyszłości, na którego ulicach demonstranci walczą z policją, a członkowie rozmaitych kultów religijnych wieszczą koniec cywilizacji. Mroczny, niełatwy w odbiorze, ale i po mistrzowsku zrealizowany film wydaje się „skrojony” pod kątem gustów generacji MTV – tempo montażu często jest porównywane do szybkości jazdy na motocyklu. Pomimo prezentowania tak uniwersalnego tematu, jak bunt młodego pokolenia, i futurystycznego sztafażu *Akira* jest jednak w istocie opowieścią o rozczarowaniu powojenną Japonią.

Otwierająca film eksplozja atomowa nad Tokio nawiązuje do być może najbardziej dramatycznych wydarzeń w historii Japonii – zwłaszcza że według wielu historyków eksplozje w Hiroszimie i Nagasaki paradoksalnie oszczędziły życie wielu Japończyków. W wypadku inwazji lądowej japońska generalicja szykowała bowiem plan uzbrojenia w bambusowe piki dwudziestu milionów zdolnych do noszenia broni obywateli. Nietrudno wyobrazić sobie konsekwencje

starcia takiej armii z żołnierzami amerykańskimi. Zrzucenie bomby odebrało Japończykom nadzieję na skuteczną walkę z wrogiem⁶. Film odwołujący się do atomowej traumy jest prześląknięty atmosferą nieuchronnej zagłady, którą wprowadzają na miasto politycy – bardziej niż dobrem ogółu zainteresowani swoimi partykularnymi interesami – oraz ulegający poczuciu wszechwładzy naukowiec. Bomba atomowa jest bowiem dla Japończyków nie tylko symbolem tragedii, której ślad w filmie można odnaleźć choćby w postaciach poddawanych eksperymentom dzieci. Ich sina, pomarszczona skóra i konieczność stałego dozoru medycznego budzą jednoznaczne skojarzenia z chorobą popromienną. Hiroszima i Nagasaki to także dramatyczny finał imperialnej polityki Japonii, która już od roku 1910 okupowała Koreę, a od roku 1931 także chińską Mandżurię. Film Otomo wyraźnie wpisuje się w nurt rozliczenia z historią Japonii, jak i protestu przeciwko odbudowie militarnej potęgi w zakamuflowanej formie coraz silniejszych Sił Samoobrony. Wojskowe eksperymenty w poszukiwaniu superbroni, stanowiące jeden z głównych wątków fabuły *Akiry*, można niemal wprost odnieść do Jednostki 731, która od początku okupacji Mandżurii dokonywała eksperymentów biologicznych na Chińczykach. Prowadząca do tragicznego finału filmu współpraca naukowców i wojska przywodzi na myśl okres, który przez japońskich historyków jest określany mianem „ciemnej doliny” (*Kurai Tani*). Chodzi o wsparcie, jakiego od początku lat 30. udzielił wojsku przemysł, włączając się w realizację militarystycznej polityki kraju. Bomba atomowa jest również symbolem nauki, która miała służyć polepszeniu ludzkiej egzystencji, powoduje śmierć i spustoszenie. Zapał i brak skrupułów prezentowanych w filmie badaczy, którzy prowadząc eksperymenty na dzieciach mających paranormalne zdolności, już raz doprowadzili do katastrofy, mogą dziwić, jednak w analogicznej sytuacji podczas II wojny światowej obserwowano identyczną postawę środowiska naukowców: *Kiedyś Fermi* (włoski fizyk, który odegrał bardzo istotną rolę w amerykańskim projekcie „Manhattan” – przyp. M. F.) *powiedział, że bomba atomowa to nie tylko straszliwa broń, ale i wspaniała fizyka. Po stronie alianckiej dla tysięcy naukowców udział w programie atomowym był paktem iście faustowskim – za niepowtarzalną przygodę intelektualną zapłacić musieli swoim udziałem w śmierci dziesiątek, a może i setek tysięcy ludzi, w większości cywilów. Dla wielu z nich, zdaje się, że dla większości, nie stanowiło to szczególnego problemu*⁷. Nie jest to więc sytuacja wydumana czy nierealna. W istocie *Akira* jest bowiem obrazem, który prezentując przyszłość, krytykuje przeszłość. Nie przypadkiem wybuch bomby atomowej otwiera film. Dzieło Otomo to opowieść o tym, co się działo po prawdziwej eksplozji – o najnowszej, powojennej historii Japonii. To modelowa dystopia: prezentowany negatywny obraz przyszłości jest wywiedziony bezpośrednio z faktów historycznych i jest krytyką współczesności, przebraną jedynie w futurystyczny kostium. Zaś utrzymany w konwencji cyberpunk *Akira* jest opowieścią o ruchach kontrkulturowych we współczesnej Japonii.

Rozliczenie z przeszłością

Fabuła, którą stworzył Otomo, odnosi się nie tylko do dramatycznych doświadczeń wojennych Japończyków, ale też przemian, jakim podlegał ich wcho-

dząc w okres odbudowy i szybkiego rozkwitu gospodarczego. W *Akirze* może „przejrzyć się” pokolenie *shinjinrui* – urodzone w latach 60. dzieci boomu gospodarczego, które nie chcąc podążać śladami swoich rodziców, odrzuciły ich wartości, etos pracy zastępując rozbuchanym konsumpcjonizmem. Doświadczenia swojego pokolenia mogą odnaleźć tu także Japończycy, którzy po wojnie mieli nadzieję, że ich kraj uwolni się spod wpływów Ameryki i przyjmie ustrój socjalistyczno-demokratyczny. Prezentowane w filmie zamieszki to niemal bezpośrednio nawiązanie do rozruchów z roku 1960, kiedy to japońscy studenci organizowali największe w historii kraju demonstracje, skierowane przeciwko przedłużeniu narzuconego przez Amerykanów układu pokojowego AMPO. W protestach przeciwko umieszczeniu Japonii pod amerykańskim „parasolem atomowym” brały udział setki tysięcy obywateli. Echa tamtego okresu powracają też w sposobie, w jaki w *Akirze* są przedstawieni politycy. Najbardziej charakterystycznym przykładem może być wspierający walczących na ulicach Neo-Tokio rebeliantów Nezu (po japońsku – „szczur”). Po wojskowym puczu i przejęciu władzy przez nadzorującego m.in. eksperymenty z dziećmi Pułkownika spanikowany polityk pali dokumenty, zabija swych współpracowników, by następnie spakować do walizki pieniądze i papiery wartościowe. Bez wahania strzela też do „towarzysza broni”. Sprawiedliwości staje się jednak zadość, gdy w chwilę później Nezu umiera na atak serca. Z otwartej walizki wiatr porywa papiery i banknoty. Niesione po ulicy pieniądze i dokumenty lepią się do pokrwawionego ubrania rannego rebelianta. Nieopodal jego koledzy znów walczą z policją. Ta scena jest kwintesencją nihilizmu *Akiry* – tam gdzie jest walka o władzę, nie może obejść się bez przemocy i brudnych pieniędzy. Tym samym każdy zryw jest skazany na porażkę. Co jednak niezwykle, w swoim anarchistycznym manifestcie Otomo wciąż posługuje się tradycyjną japońską etyką, w której poczucie obowiązku jest cenione najwyżej.

Doskonałym przykładem sentymentu, jakim w *Akirze* zostały obdarzone tradycyjne wartości, mogą być kontrowersyjne postaci Kanedy i Pułkownika. Pierwszy z nich jest młodocianym przestępcą, drugi – wojskowym, który chce się wyrwać spod kontroli polityków i działać samodzielnie, a więc bohaterem, który w kinie zachodnim wzbudzałby w najlepszym wypadku sporą nieufność. Choć podejmowane przez nich działania mogą budzić wątpliwości – Pułkownik wydaje się zwolennikiem rządów silnej ręki czy wręcz totalitaryzmu; Kaneda w swej zapalczywości również nie stroni od przemocy – to jednak ich intencje wydają się szlachetne. Opisywana dwójka to silne postaci, budzące skojarzenia z konwencją *nagaremono* – japońskich filmów z lat 50. i 60., w których samotny outsider, samuraj lub gangster, działa poza prawem, ale w imię własnych zasad, a przede wszystkim kierując się tym, co w tradycyjnym kodeksie bushido jest najważniejsze: lojalnością. Na początku *Akiry* następuje gabinetowa scena, w której Pułkownik dostaje reprimendę od swojego przełożonego, polityka. Widz nie ma wątpliwości, że politycy to najwięksi krętacze; na znacznie większą sympatię zasługuje prostolinijny żołnierz. Swoją „kręgosłup moralny” Pułkownik ujawnia też w scenie, gdy szef zespołu naukowców przedstawia mu zaskakujące wyniki badań Tetsuo, którego organizm – jak się okazuje – ma szczególne właściwości. Chłopak ma zostać włączony do eksperymentu, czym naukowiec jest wyraźnie podekscytowany. Pełen obaw Pułkownik przypomina mu o potrzebie

zachowania ostrożności. Zadaje pytanie: *Może nie powinniśmy ruszać tej mocy?* Po chwili jednak dodaje, że tak naprawdę nie ma wyboru – a obowiązek trzeba przecież wypełnić. W jednym z dialogów żołnierz narzeka, że choć odbudowane miasto kwitnie, to mieszkają w nim „hedonistyczni głupcy”. Swoje motto formułuje podczas jednej z rozmów z naukowcami: *Moja praca nie polega na wierzeniu lub nie. Chodzi o działanie*. Skuteczność takiego sposobu myślenia prezentuje w sytuacji, gdy siły wierne rządowi próbują go aresztować – Pułkownik przeciwstawia się dowodzącemu oddziałem żołnierzy mężczyźnie w garniturze i choć obaj mają broń, to tylko wojskowy nie waha się strzelić. Można więc opisać Pułkownika jako współczesnego samuraja, którego przywiązanie do tradycji podkreśla także niechęć do narzuconego przez Amerykanów systemu ekonomicznego i związanego z nim stylu życia. W przemowie do żołnierzy Pułkownik mówi: *Nie możemy tańczyć tak, jak nam zagrają skorumpowani politycy i kapitaliści!* Można się wręcz pokusić o stwierdzenie, że jednym z wzorów tej postaci i kluczowego dla niej motywu przewrotu wojskowego dokonanego w imię tradycyjnych wartości był Yukio Mishima⁸. Jednak stylizacja, której raczej nie zauważy przeciętny widz zachodni, to odwołanie do generała Korechika Anami, Japończykom znanego nie tylko z lekcji historii, ale i kinowego hitu z roku 1963, który – co znaczące – w innych krajach przeszedł prawie niezauważony: *Japan's Longest Day*. Akcja filmu rozgrywa się po zrzuceniu bomb atomowych na Hiroszimę i Nagasaki, a postać generała gra w nim Toshirō Mifune. Obraz przedstawia autentyczny konflikt między cesarzem, który chce chronić naród i planuje kapitulację, a wojskowymi, którzy zamierzają walczyć do ostatniego Japończyka (w rzeczywistości przed podpisaniem przez Japończyków kapitulacji doszło nawet do próby przewrotu podjętej przez młodą kadrę oficerską). Anami był w roku 1945 ministrem wojny, a więc najwyższym rangą żołnierzem japońskiej armii. Jego wiara w możliwość pokonania aliantów chwilami przeczyła zdrowemu rozsądkowi – na posiedzeniu rządu w kilka godzin po zrzuceniu drugiej bomby atomowej Anami powiedział, że choć zwycięstwo nie jest pewne, to na pewno zbyt wcześnie, by mówić, że wojna jest przegrana. Gdy przeciwna kapitulacji rządowa frakcja – której Anami był liderem – musiała ulec pogodzonemu z kapitulacją cesarzowi, generał popełnił samobójstwo.

Młodzi bohaterowie filmu, których los zetknął z Pułkownikiem, to także nawiązanie do autentycznych wątków z japońskiej historii. Bezpośrednim pierwowzorem postaci członków gangu motocyklowego jest japońska subkultura *bōsōzoku* (określenie to pojawia się zresztą w ścieżce dialogowej filmu). Nazwa *bōsōzoku* stanowi zbitkę trzech słów: „bō” – furia, „sō” – pęd i „zoku” – grupa. Odnosi się ona do zjawiska, które spowodowało panikę w japońskich mediach na przełomie lat 70. i 80. Członkowie tej subkultury to wyrzutki japońskiego boomu ekonomicznego: dzieci słabo wykształconych i źle zarabiających robotników (dla tej grupy niełatwo znaleźć odpowiednik w naszym kręgu kulturowym, gdyż 90% japońskiego społeczeństwa uważa się za przedstawicieli klasy średniej). *Bōsōzoku* byli owocem frustracji spowodowanej brakiem pieniędzy na zaspokojenie konsumpcjonistycznych potrzeb rozbudzonych w czasie rozkwitu gospodarczego. Młodzi buntownicy stali się wyzwaniem rzuconym tradycyjnej etyce japońskiej, a przy tym zjawiskiem silnie obecnym w mediach i dysponującym sporą siłą oddziaływania. Motocykliści dbali bowiem o „promocję” włas-

nych działań – kontaktowali się z dziennikarzami i domagali upublicznienia relacji z wybryków gangów. Tym samym oprócz antyspołecznych aktów wandalizmu dokonywali transgresji japońskich ideałów na jeszcze jednej płaszczyźnie: manifestowali indywidualizm, sprzeciwiali się ogółowi, a zamiast szukać akceptacji grupy, obnosili się ze swym buntem. Wywołało to niepokój w społeczeństwie i oczywiście znalazło odbicie w wytworach popkultury. Na fali ogólnonarodowego przerażenia degrengoladą młodych powstał znany w Polsce *Violent Cop* Takeshiego Kitano. Jednak sami *bōsōzoku* postrzegali siebie zupełnie inaczej – jako bohaterów-straceńców. Podkreślała to stylistyka ich strojów, często nawiązujących do ubrań pilotów kamikaze. Do charakterystycznych elementów uniformu *bōsōzoku* należały też chusty z cesarską chryzantemą lub wschodzącym słońcem. Podobne elementy można zobaczyć w *Akirze* – jeden z członków gangu motocyklowego ma na swoim stroju i pojeździe wizerunek góry Fudzi i wschodzącego słońca. Inna sprawa, że do samurajskiego mitu w Japonii odwołuje się bardzo dużo grup – od prawicy po jakuzę. W filmie łatwo zresztą zauważyć, że różnice pomiędzy ludźmi z różnych stron barykady są tak naprawdę umowne: odwołujące się do tradycji narodowej znaki nosi zarówno motocykl zbuntowanego młodzieńca, jak i czołg, z którego wojskowi strzelają do rebeliantów (na pancerzu widnieje napis „samurajski duch”). Młodzi łamiący prawo *bōsōzoku* nie tylko chcą działać. Chcą także – a może przede wszystkim – być widziani. Paradoksalnie jednak do rozgłosu medialnego uciekają się też władze miasta przyszłości. Dowodem prosperity Neo-Tokio ma być więc organizowana w mieście olimpiada. Przygotowania do spektaklu sportowego budzą jednak wśród mieszkańców Neo-Tokio mieszane uczucia – na obrzeżach metropolii stoi zrujnowany stadion, który miał gościć olimpiadę przed zniszczeniem miasta. To właśnie tam nastąpiła gigantyczna eksplozja, o której wciąż przypomina wielki krater. Stadion olimpijski jest pamiątką zagłady i zarazem miejscem, w którego podziemiach tkwi załazek ponownej apokalipsy. Tam bowiem, w gigantycznej zamrażarce, spoczywa tytułowy Akira – dziecko, z którego wojskowy projekt miał uczynić potężną broń. Teraz śladami Akiry podąża Tetsuo – kierujący eksperymentami wojskowymi badacz wiążą z nim wielkie nadzieje... Neo-Tokio żyje więc w oczekiwaniu na olimpiadę, której nie dane będzie się odbyć. Trudno nie dostrzec tu analogii do II wojny światowej, której wybuch uniemożliwił otwarcie igrzysk zaplanowanych w Tokio na rok 1940. Z kolei następna tokijska olimpiada – z roku 1964 – jest uznawana za początek japońskiego bo-omu gospodarczego, zakończonego krachem ćwierć wieku później.

Kino upadku

W *Akirze* niełatwo wskazać bohaterów jednoznacznie pozytywnych, trudności nie nastręcza za to wskazanie osób budzących zdecydowaną niechęć. Są to niemal wszystkie postaci, które mają związek z polityką – „brudną” sferą. Irytują egocentryczni politycy, wysługujący się władzy naukowcy, a nawet walczący o władzę terroryści. Rebelianci nie są bohaterami, a raczej nieudacznikami – dyskredytuje ich już scena, w której po aresztowaniu przez policję gang młodych motocyklistów jest przesłuchiwany na komisariacie wypełnionym przez aresztowanych demonstrantów. Jeden z rebeliantów wrywa się strażnikowi, wypada na

korytarz i wyciąga ukryty pod ubraniem granat. Odbezpiecza go z okrzykiem *Niech żyje rewolucja!* jednak napięcie trwa zaledwie sekundę – zamiast spodziewanej eksplozji, pojawia się tylko chmura dymu. Policjanci, widząc, że atak kamikaze poniósł klęskę, z podwójną energią zabierają się do bicia więźnia. Także wypadek Tetsuo, inicjujący feralny splot wydarzeń, obciąża konto rewolucjonistów. Tetsuo dostał się bowiem w ręce wojska, bez czego zapewne moc młodego *bôsôzoku* pozostałaby w uśpieniu. Fabuła filmu nie pozostawia więc złudzeń: rewolucja jest skazana na porażkę. Ten fatalizm potwierdza scena, w której „przebudzony” Tetsuo – dysponujący gigantyczną mocą pozwalającą mu niszczyć wszystko siłą umysłu – zmierza w stronę stadionu, w którego podziemiach został zamrożony mityczny Akira. Gdy wojsko próbuje go zatrzymać, do chłopaka dołączają rewolucjoniści, a także antynaukowa sekta, ukazana zresztą w równie bezlitosny sposób jak wyznawcy nauki (obok jej ulicznego stanowiska znajdują się dwie kartki: *Dzień przebudzenia jest bliski* oraz... *Broszurki – 500 jenów*). Wobec mocy Tetsuo poglądy nie mają jednak znaczenia – atak wściekłości chłopaka zabija wszystkich. Wydaje się, że w pozbawionym nadziei świecie Otomo na sympatię widza zasługuje jedynie młodzież – trudna i zbuntowana, jednak pełna energii, której wcieleniem jest przecież Tetsuo. W finale filmu, gdy Nowe Tokio zostaje niemal doszczętnie zniszczone, wśród ocalałych oprócz grupy młodych motocyklistów z Kanedą na czele zostaje pokazany również Pułkownik. Jak widać, człowiek kierujący się surowymi zasadami etycznymi zasłużył, by przeżyć apokalipsę.

Konflikt pokoleń jest jedną z osi fabuły filmu. Przedstawienie okropieństw świata dorosłych znajduje apogeum w retrospekcji prezentującej historię małego Akiry i jego rówieśników, których naukowcy i wojsko zamknęli w laboratorium. W pozornie sielskim wnętrzu przypominającym zwykłe przedszkole widzowie łatwo rozpoznają postaci, które Tetsuo poznaje już jako sine i pomarszczone. Widzowie oglądają dzieci podłączone do aparatury medycznej, zamęczane testami i eksperymentami. Gdyby ktokolwiek miał wątpliwości, jaki jest stosunek malców do ich opiekunów, rozwiewa je scena, w której Akira ujawnia swą moc i siłą umysłu niszczy telewizor. Pierwszy objaw buntu wzbudza entuzjazm małych pacjentów. „Następcą” Akiry jest Tetsuo, który ma podobne zdolności. Tetsuo sieje zniszczenie, dla którego wytłumaczeniem może być zdanie, które wypowiada do swej dziewczyny na temat Akiry i stosunku, jaki mieli do niego dorośli: *Nie obchodziło ich, kim był, dopóki nie zaczął niszczyć*. Choć trąci to banałem, w zdaniu tym być może zostało zawarte wytłumaczenie fenomenu *bôsôzoku*. Wszak jednym z powodów, dla których młodzi ludzie łamią prawo, jest chęć zwrócenia uwagi zapracowanych rodziców. Tetsuo szybko się jednak przekonuje, że dającą mu poczucie wszechmocy zagadkowa siła już raz została okiełznana przez dorosłych, którzy sami sprowokowali jej eksplozję. Gdy chłopak dociera na stadion, okazuje się, że Akira – cudowne dziecko, ucieleśnienie nowego etapu rozwoju ludzkości – jest zamrożony w postaci... starannie opisywanych próbek z fragmentami ciała. Malec został potraktowany jak rzecz: pocięty na kawałki i przebadany. Skoro nie udało się wyjaśnić jego fenomenu, resztki zostały zamrożone dla następnych pokoleń naukowców. Trudno więc się dziwić wściekłości Tetsuo – w świecie dorosłych ludzkie uczucia są najwyraźniej towarem deficytowym.



Sfrustrowany Tetsuo wydaje się kwintesencją bohatera japońskich produkcji, które znajdują uznanie za granicą. Dwuznaczność jego kondycji powieliła w pewnym sensie sytuację ikony japońskiej kinematografii – Godzilla. Tetsuo zabija i niszczy, ale równocześnie sam jest ofiarą. Co ciekawe, choć Japonię kojarzy się przede wszystkim z tłamszeniem indywidualizmu jednostki, to podobne wątki jak w *Akirze* – negacja obowiązującego stylu życia – są istotną częścią kulturalnego eksportu tego kraju. Ludzie, którzy nie chcą żyć jak inni (choć niekoniecznie podejmują walkę – często zastępuje ją wycofanie), uciekają przed pracą i dorosłością, zaludniają karty wydawanych także w Polsce książek Harukiego Marukamiego czy Banany Yoshimoto. Innym ważnym bohaterem *Akiry* jest bez wątpienia Neo-Tokio. Potężne, nowoczesne miasto, prezentowane głównie w nocy, sprawia wrażenie groźnego i nieprzystępnego. Zwłaszcza że nieustannie jest wstrząsane drgawkami rozruchów na tle politycznym i religijnym. W bezpiecznej konsumpcji dobrobytu przeszkadzają także walki gangów młodzieżowych, co w niemal dosłowny sposób pokazuje scena, w której podczas pościgu kolegów Kanedy za konkurencyjnym gangiem „Clownów”, zostaje zniszczona droga restauracja. Neo-Tokio to futurystyczny organizm, a jego arteriami są ulice, po których z ogromną prędkością mkną zbuntowani młodzieńcy na swoich motocyklach. Jest ono wcieleniem koszarnej wizji przyszłości, wizualizacją miasta doby postindustrialnej. Doskonale pasuje do niego opis późnonowoczesnej metropolii: *Wielkie miasto staje się systemem złożonym, w opisie którego istotne są takie słowa kluczowe jak przepływy, linki, zaburzenia, chaos, niestabilność, nieład, turbulencje, erozja norm, mnogość, wielogłos, fragmentacja, rozpady, sieci, bifurkacje, atraktory, fraktale, strumienie, poziomy napięcia i konflikty, nieciągłości, dyskonstrukcje, dekonstrukcje, powiązania i zależności. Wielkie miasto, jako system złożony, staje się chaotyczne, nieprzewidywalne, emergentne i trudno zarządzane*⁹. Neo-Tokio z *Akiry* jest więc alegorią miasta na skraju upadku. Funkcjonuje w przyszłości, ale ciągnie też za sobą dramatyczne doświadczenia przeszłości. Jak pisze Isolde Standish: *Kaneda i jego kumple bōsōzoku żyją w Neo Tokio roku 2019 – kwintesencji postmodernistycznego miasta, gdzie „demony” każdego okresu współczesnej historii łączą się w post-atomowej, wojennej, futurystycznej teraźniejszości*¹⁰.

Te „demony” zostają uwolnione, gdy miasto ulega zniszczeniu. Stanowiąca finał filmu katastrofa, którą wywołuje Tetsuo, boleśnie obnaża ludzkie słabości. Jednostki znajdujące się w sytuacji ostatecznej wydają się jeszcze bardziej groteskowe niż wcześniej. Interesujące może być porównanie takiej wizji apokalipsy – podkreślającej ludzką bezradność – z obrazem promowanym i często wykorzystywanym przez kino hollywoodzkie, gdzie ludzie jednoczą się wobec zagrożeń. Japońska wersja jest znacznie mniej optymistyczna. Zwłaszcza że ofiarami zakończonych katastrofą „zabaw” dorosłych najczęściej są dzieci¹¹. Nieunikniony smutny finał wpisuje się w tradycyjną zgodę na przemijanie, *mono no aware*, czyli „smutek rzeczy”, którego wcieleniem jest jeden z japońskich symboli narodowych – piękne, lecz nietrwałe kwiaty wiśni. Otomo zdecydowanie wykracza jednak poza zwykłą kontemplację – apokalipsa w jego filmie jest prezentowana ze spokojem, ale jest też rozbuchanym wizualnie spektaklem destrukcji. Zanim Tetsuo z użyciem swoich paranormalnych mocy doprowadzi do zniszczenia miasta i stworzy własny, nowy wszechświat, widzowie otrzymają też sporą dawkę

body horroru – a więc charakterystycznego dla kina japońskiego pokazu transformacji ciała. Manifestujące się w wymiarze fizycznym kłopoty z własnym „ja” są charakterystycznym elementem ponowoczesnego paradygmatu kultury. Neurotyczny Tetsuo jest więc ikoną współczesności, a w jego osobie – niczym w soczewce – skupiają się losy postmodernistycznego uniwersum Neo-Tokio, miasta skazanego na upadek i zagładę. Tetsuo dysponuje potencjalnie nieograniczoną mocą; problem w tym, że nie potrafi z niej właściwie skorzystać. Otomo pokazuje więc destrukcję na dwóch poziomach – miasta i jednostki. Dramat Tetsuo można wpisać w dyskusję na temat rozpadu wszelkich tożsamości, która wydaje się kwestią zasadniczą dla dyskursu współczesnej kultury. Susan Napier w analizie *Akiry* pośród zawartych w filmie elementów postmodernistycznych wymienia właśnie eksponowanie fascynacji płynnością tożsamości, która najpełniejszy wyraz znajduje w fizycznych metamorfozach Tetsuo. W cierpieniu Tetsuo wpisują się inne obecne w tym filmie wątki – napięcia między generacjami, płciami, ludźmi i maszynami, a także pomiędzy Japonią i resztą świata¹².

Rozpadający się w jak najbardziej dosłownym sensie, puchnący i wchłaniający elementy otoczenia Tetsuo jest rozdarty między poczuciem wszechmocy i cierpieniem. Może samodzielnie kształtować los świata, ale nie przestaje być po prostu zagubionym, zakompleksionym nastolatkiem. I chyba właśnie to decyduje o sile oddziaływania *Akiry* – filmu o dramacie cywilizacji, kraju, ale też pojedynczego człowieka. Uniwersalny charakter filmu (i komiksu, z którym jest nierozdzielnie związany) doskonale ilustruje anegdota przytoczona przez japońskiego socjologa i krytyka Toshiya Ueno. Gdy w roku 1993 Ueno odwiedził zniszczone przez serbski ostrzał Sarajewo, na podziurawionym murze w centrum miasta zobaczył trzy malunki. Pierwszy przedstawiał Mao Tse-tunga z uszami Myszki Miki. Na drugim znalazło się hasło związane z walką Indian Chiapas. Na trzecim umieszczono fragment *Akiry* – kadr, w którym jeden z bohaterów, Kaneda, patrząc w niebo, wypowiada słowa: *Zaczęło się...*¹³. W opowieści Otomo to zdanie stanowi wstęp do zagłady Neo-Tokio. Co takiego ma w sobie ta historia, że pomimo występujących niemal na każdym kroku odwołań do historii i kultury japońskiej, za symbol swojej sytuacji uznali ją młodzi Bośniacy?

W globalnym supermarkecie

Japonia to kraj, którego mieszkańcy od zawsze cechowali się wyjątkowymi umiejętnościami przystosowawczymi. W odróżnieniu od sąsiadów z Chin Japończycy od stuleci chętnie zapożyczali zewnętrzne wzory¹⁴. Przykładem mogą być podstawowe elementy codzienności Japonii, takie jak pochodzące z Kraju Środka pismo *kanji* oraz *ramen* – makaron będący jednym z podstawowych elementów japońskiej diety. Najbardziej spektakularnym przykładem naśladownictwa jest jednak przeprowadzona w drugiej połowie XIX wieku restauracja Meiji, kiedy to Japonia zmuszona przez militarną potęgę Stanów Zjednoczonych podniosła „bambusową kurtynę” i zakończyła okres izolacji. Do Europy i USA wyruszyła wtedy ponadstuosobowa misja, która miała na celu podglądanie zachodniej cywilizacji i przeniesienie jej najwartościowszych osiągnięć na japoński grunt. W latach 30. XX wieku żyjący w Japonii niemiecki ekonomista

Kurt Singel w książce *Mirror, Sword and Jewel*, pisał o konstytutywnym dla japońskiej kultury kontraście – umiejętności łączenia „plastyczności” z „odpornością”, adaptacji zagranicznych wpływów przy zachowaniu rdzenia kultury¹⁵. Sądę, że w tej postawie można szukać korzeni paradoksalnej sytuacji, w której jeden z najbardziej homogenicznych krajów na świecie staje się ikoną transkulturalizmu. Podczas gdy niemal cały świat boi się upadku lokalnej kultury – czy to wobec wzrostu wpływów kultury amerykańskiej, czy wobec spadku znaczenia państw narodowych – Japonia przyjmuje stanowisko odwrotne: chłonie wpływy z zewnątrz. Co zabawne, po przetworzeniu stają się one najważniejszym japońskim towarem eksportowym.

Choć od kilkunastu lat Japonia boryka się z kryzysem ekonomicznym i na niedawnych obszarach swej dominacji, takich jak choćby produkcja sprzętu elektronicznego, jest zmuszona ustępować pola innym krajom azjatyckim, to kraj ten wciąż pozostaje supermocarstwem – tyle że w innej dziedzinie. Wydaje się wręcz, że wytyczając trendy w wielu dziedzinach życia, dziś ma większy wpływ na losy świata niż we wczesnych latach 80. W odróżnieniu jednak od tradycyjnego pojęcia siły opartej na potęgze ekonomicznej (i będącej jej pochodną potęgą militarnej), mocarstwowa pozycja Japonii opiera się na czymś, co Joseph Nye nazywa „miękką siłą” (*soft power*). Pojęcie to określa nietradycyjne metody wpływu, jaki jeden kraj może wywierać na inne państwa, ich działania i wartości¹⁶. Nie chodzi w nim o dysponowanie zasobami, lecz właśnie możliwość oddziaływania w aspektach niezwiązanych bezpośrednio z czynnikami materialnymi. Mówiąc krótko, chodzi między innymi o kulturę kraju i jej atrakcyjność dla mieszkańców innych państw. Pod wpływem artefaktów kulturowych mogą oni przyjąć ten sam punkt widzenia, co twórcy. W tym miejscu warto zastanowić się nad przyczynami tak silnego oddziaływania wytworów japońskiej popkultury – w tym filmów animowanych, takich jak *Akira*. Sądę, że kluczem są szczególne relacje pomiędzy producentami i odbiorcami, jakie zachodzą w branży mangi i anime. Można bowiem stwierdzić, że pod względem innowacyjności produkcji japoński przemysł kulturowy wyprzedził ogólnoświatowe trendy.

Katsuhiro Otomo – podobnie jak wielu twórców wywodzących się z kręgu japońskiego komiksu – silnie identyfikuje się z ruchem fanowskim i otwarcie mówi o swojej fascynacji pracami innych autorów. W filmie *Akira* nie zabrakło zresztą licznych odwołań, czytelnych dla fanów japońskiego komiksu i animacji (najbardziej oczywiste są nawiązania do mangi *Tetsujin 28*, której główny bohater nazywa się identycznie jak pierwszoplanowa postać filmu Otomo, Kaneda Shōtarō). Związki Otomo ze światem komiksu w pewien sposób charakteryzują też zasady funkcjonowania przemysłu anime. Japońskie animacje z reguły „paszetytują” na mangach – większość filmów to ekranizacje komiksów. Ze względu na właściwości komiksowego medium, przede wszystkim niskich kosztów produkcji, ale również gigantycznych rozmiarów rynku mangi, twórcy komiksów są dla japońskiej popkultury jednym z głównych źródeł nowych pomysłów. W Japonii zawód ten postrzegany jest jako zajęcie odpowiednie dla osób niezależnych i zbuntowanych – możliwość samodzielnej pracy, a równocześnie tworzenia z niemal zerowym budżetem, zapewnia bezprecedensową swobodę artystyczną. Większość mang publikuje się w odcinkach w magazynach komiksowych. Chcąc skutecznie rywalizować z konkurencją i mając zarazem możliwość szybkiego

reagowania na głosy czytelników, twórcy są wyjątkowo wyczuleni na reakcje odbiorców ¹⁷. Zresztą odbiorcy często sami są twórcami; zjawisko tworzenia komiksów amatorskich, wzorowanych na komercyjnych produkcjach – tzw. *do-ujinchi* – osiąga w Japonii niezwykle rozmiary. W ten sposób został stworzony wyjątkowo elastyczny łańcuch produkcji, pozwalający na błyskawiczne dostosowanie się do oczekiwań rynku: jeśli reakcje na któryś z odcinków serii są nieprzychylnie, tworzący „na bieżąco” twórca może zmienić bieg fabuły i w kolejnych częściach próbować ją nagiąć do oczekiwań czytelników. Wydaje się to wręcz modelowym przykładem formy produkcji, jaką preferuje współczesna ekonomia, w której wielkie inwestycje są wypierane przez małe, sprawne systemy, zdolne do szybkiej zmiany profilu oferowanych produktów i usług ¹⁸. Równocześnie – co również jest charakterystyczne dla ponowoczesnego paradygmatu – zostają rozmyte granice między pracą i zabawą. Dla zawodowców praca jest rozwinięciem hobby; z kolei hobbyści tworzą własne komiksy. Tym samym przemysł mangi i anime stanowi przykład przeniesienia najnowszych trendów ekonomicznych na płaszczyznę kulturową. Osiągające sukces na wolnym rynku podmioty tworzące kulturę są na tym polu skuteczniejsze od państwa i jego instytucji stworzonych do podtrzymywania kultury narodowej. Dlatego w krajach rozwiniętych konkretne obszary kultury nie są już przypisane do grupy społecznej – korzystanie z takiej, a nie innej oferty staje się kwestią świadomego wyboru. Z tego względu trudno dziś określić, co jest japońskie, a co nie. Lub inaczej: to, co japońskie, może być egzotyczne dla samych Japończyków, a równocześnie stanowić element codziennej egzystencji osób, które w Japonii nigdy nie były. *Jeśli japońskość zdefiniujemy jako sposób życia współczesnych Japończyków – sposób doświadczania otaczającego ich świata kultury – to pizza i jazz okażą się japońskie, a teatr nô wręcz przeciwnie – cudzoziemski* ¹⁹. Choć problem ten wydaje się dla społeczeństwa japońskiego szczególnie istotny ²⁰, w dobie Internetu i nowych mediów mieszkańcy wszystkich krajów rozwiniętych mają dostęp do globalnej oferty kulturowej, gdyż żadna produkcja nie jest już ograniczona do rynku lokalnego. *Globalizacja (...) odmieniła kluczowe relacje pomiędzy producentami i konsumentami (...), zamazała linie łączące miejsca i wyobrażoną przynależność narodową* ²¹. Użytkownicy kultury kształtują własne „mikronarracje”, uwolnione od obciążenia takimi kategoriami, jak naród czy państwo. W wypadku recepcji anime poza granicami Japonii łatwy dostęp do filmów będących wytworem zupełnie odmiennej kultury stanowi o jej dodatkowej atrakcyjności. Egzotyczne z europejskiego punktu widzenia podejście do takich tematów, jak seks czy przemoc, sprawia, że nawet produkcje z głównego nurtu niosą ze sobą ogromny ładunek transgresji ²². Jednak to nie kraj pochodzenia stanowi o niezwykłej sile anime i globalnym zasięgu tej sztuki. To raczej efekt modelu produkcji, jaki wykreowano w kraju stanowiącym ziszczone sen teoretyków postmodernizmu. *W Japonii podczas I wojny światowej mówiono o przewyciężeniu modernizmu. Już wtedy pojawiał się postmodernistyczny eklektyzm – mówi wspomniany już Toshiya Ueno* ²³. Absolutna elastyczność, tyleż zakorzeniona w historii, ile wynikająca z tempa najnowszych przemian, wydaje się kluczem do odczytania *Akiry* jako filmu, z którym może się identyfikować niemal każdy widz pozostający w zasięgu oddziaływania ponowoczesnego kapitalizmu.

Terminem, który najlepiej pozwala uchwycić charakter sukcesu japońskiej animacji poza ojczyzną, jest „glokalizacja”. Pojęcie to, spopularyzowane przez socjologa Rolanda Robertsona, a w Polsce przez Zygmunta Baumaną, podkreśla nierozdzielność tego, co lokalne i globalne²⁴. Robertson nie jest jednak autorem tego terminu – nie przypadkiem po raz pierwszy pojawił się on pod koniec lat 80. w artykułach publikowanych na łamach „Harvard Business Review” przez japońskich ekonomistów. Określenie wywodzi się od japońskiego słowa *dochaku-ka*, pierwotnie oznaczającego dostosowanie technik hodowli roślin do lokalnych warunków klimatycznych. Sądzę, że specyfiką anime – produkcji z kraju, który obsesyjnie wręcz przetwarza elementy obcej kultury – jest jej otwartość, polegająca na niedookreśloności i zostawieniu widzowi ogromnej swobody interpretacji. Zawarte w filmach takich jak *Akira* treści – z jednej strony zawierające wiele wątków lokalnych, ale i odnoszące się do sytuacji, w jakiej znajduje się podmiot w każdym chyba społeczeństwie postindustrialnym – dają widzowi szansę dopasowania przekazu do własnych oczekiwań. Lokalny koloryt anime nie podlega dyskusji. Istotne jest jednak, że szczególne właściwości kultury japońskiej sprawiają, iż tę „roślinę” każdy właściwie odbiorca może wyjątkowo łatwo przenieść na swój własny grunt.

W *Imperium znaków* Roland Barthes napisał: (...) *mówi się, że język japoński wypowiada wrażenia, nie stwierdzenia*²⁵. Poświęcona Japonii książka wybitnego semiologa i teoretyka kultury jest pełna analiz prezentujących tamtejszą sztukę jako pusty znak. Barthes zwraca uwagę, że w japońskim fikcyjne postaci wprowadzane do narracji są traktowane na poziomie języka nie jak ludzie, lecz jak przedmioty nieożywione. Właśnie w tej obserwacji zawarta jest specyfika produkcji z Japonii: (...) *kiedy cała nasza sztuka wysila się, by udowodnić „życie” i „rzeczywistość” istot powieściowych, sama istota języka japońskiego sprawdza lub ogranicza owe istoty do statusu „wytworów”, do roli znaków pozbawionych najdoskonalszego alibi referencjalnego: statusu rzeczy ożywionej*²⁶. Te same uwagi można odnieść do anime – filmów, które są przecież w większej części właśnie znakiem graficznym, obrazem pozbawionym *signifié*. Przekazem, który zarówno w sferze fabularnej, jak i przez samą formę niczego nie narzuca. Symbolem, którego znaczenie musi ustalić sam widz. O komiksie, na podstawie którego Otomo nakręcił swój film, znany francuski japonista Jean-Marie Bouissou napisał: „*Akira*” *to pusta struktura, którą każdy czytelnik może wypełnić własnymi doświadczeniami, marzeniami czy pragnieniami*²⁷. Popularność japońskich produkcji dowodzi, że odbiorcy z całego świata czynią to nader chętnie.

MIROŚLAW FILICIAK

- ¹ *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, red. T. Mes, J. Sharp, Berkeley 2004, s. 112.
- ² M. Arnold, *Japanese Anime and the Animated Cartoon*, http://www.midnighteye.com/features/animated_cartoon.shtml
- ³ Aktualnie to miano przysługuje innemu anime wyreżyserowanemu przez Otomo – filmowi *Steamboy* z roku 2004.
- ⁴ Także w Polsce film *Akira* został zaprezentowany jako jedna z pierwszych pełnometrażowych animacji japońskich – w czerwcu 1996 wyemitowała go stacja telewizyjna Canal+. Z kolei komiks, na podstawie którego powstało anime, to jedno z największych obrotowościowo wydawnictw tego typu, jakie ukazały się w naszym kraju. Pierwszy z 19 tomów ukazał się u nas w roku 1999.
- ⁵ Manga to japoński komiks, anime – to film animowany.
- ⁶ Trzeba wspomnieć, że niektórzy historycy dyskutują z takim stanowiskiem. Według prof. Tsuyoshi Hasegawy kluczową rolę przy podejmowaniu decyzji o kapitulacji Japonii odegrała obawa przed okupacją kraju przez Armię Czerwoną. Zob. A. Lubowski, *Hiroshima i Stalin*, „Gazeta Wyborcza”, 5 sierpnia 2005.
- ⁷ W. Kalicki, *Bardzo ciężka pomarańcza*, „Gazeta Wyborcza”, 16-17 lipca 2005, s. 15.
- ⁸ Yukio Mishima – właściwie Kimitake Hiraoaka, wybitny japoński prozaik, poeta i dramaturg. W roku 1968 założył militarne stowarzyszenie Tatenokai, odwołujące się do tradycji samurajskich. 25 listopada 1970 r. Mishima wraz z czterema członkami Tatenokai przeprowadził próbę dokonania przewrotu wojskowego, mającą na celu przywrócenie przedwojennego statusu władzy cesarskiej. W obliczu niepowodzenia zamachu stanu, Mishima popełnił rytualne japońskie samobójstwo – seppuku.
- ⁹ K. Krzysztofek, *Tendencje zmian w przestrzeni późnonowoczesnego miasta*, w: *Przemiany miasta*, red. B. Jałowiecki, A. Majer, M.S. Szczepański, Warszawa 2005, s. 51.
- ¹⁰ I. Standish, *Akira, Postmodernism and Resistance*, w: *The Worlds of Japanese Popular Culture*, red. D. Martinez, Cambridge, New York 1998, s. 63.
- ¹¹ Nie jest to tylko specyfika *Akiry* – podobna sytuacja ma miejsce m.in. w popularnej serii anime *Neon Genesis Evangelion* (reż. Hideaki Anno, Japonia 1995), gdzie wielkie roboty bojowe mające ochronić świat przed zagrożeniem ze strony tajemniczych najeźdźców z kosmosu kierowane są przez małe dzieci.
- Główny bohater serii, nastolatek Shinji, nie jest typem herosa, lecz niedojrzałym, pełnym kompleksów frustratem. Po każdej wygranej potyczce zbawca Ziemi – zamiast tryumfować – wybucha spazmatycznym płaczem.
- ¹² S. J. Napier, *Anime – from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York 2001, s. 204-205.
- ¹³ Tamże, s. 4-5.
- ¹⁴ Zob. A. Flis, *Chrześcijaństwo i Europa*, Kraków 2002; rozdz. *Dynamika cywilizacji: Europa-Chiny-Japonia*.
- ¹⁵ K. Singel, *Mirror, Sword and Jewel*, New York 1997.
- ¹⁶ J. Nye, *Soft Power*, „Foreign Policy” No. 80, Fall 1990, s. 166.
- ¹⁷ W Japonii rynek mangi i anime jest ogromny, toteż przekaz jest silnie skodyfikowany – poszczególne produkcje często są adresowane do konkretnych grup odbiorczych. Jako ciekawostkę można przytoczyć fakt, że równocześnie z filmem *Akira* w Japonii pojawiła się jego „kobieca” wersja, *Hana No Asuka-Gumi* (reż. Youichi Sai, 1988). To film fabularny rozgrywający się w realiach zniszczonego przez III wojnę światową Tokio i mający podobnych jak *Akira* bohaterów – gang motocyklowy. Podstawowa różnica polega na płci zbuntowanych motocyklistów – w *Hana No Asuka-Gumi* są to dziewczyny.
- ¹⁸ Zob. B. Jung, *Kapitalizm postmodernistyczny*, „Ekonomista”, 1997, nr 5-6.
- ¹⁹ G. Mathews, *Supermarket kultury*, przeł. E. Klekot, Warszawa 2005, s. 61.
- ²⁰ Może tego dowodzić istnienie osobnego, popularnego od lat 70. gatunku literackiego *nihonjinron*, czyli „rozmowy o japońskości”. Za: Tamże, 61.
- ²¹ A. Appadurai, *Here and Now*, w: *The Visual Culture Reader*, red. N. Mirzoeff, Routledge, New York 2002, s. 178.
- ²² Więcej o uwarunkowaniach kulturowych w przedstawieniu przemocy w japońskim filmie animowanych komiksie – zob. A. Kamrowska, *Przemoc po japońsku*, „Kultura popularna”, 2002, nr 2.
- ²³ Za: D. McGray, *Japan's Gross National Cool*, „Foreign Policy”, 2002, May/June, s. 48.
- ²⁴ Zob. Z. Bauman, *Globalizacja*, przeł. E. Klekot, Warszawa 2000, s. 85-87.
- ²⁵ R. Barthes, *Imperium znaków*, tłum. A. Dziadek, Warszawa 2004, s. 53.
- ²⁶ Tamże, s. 54.
- ²⁷ J. M. Bouissou, *Manga Goes Global*, <http://www.ceri-sciencespo.com/archive/avr/100/artjmb.pdf>