

## Japonski anime: pustolovsko Čudežno potovanje

3. razred+

Uvodno predavanje in pogovor ob ogledu filma sta prilagojena različnim starostnim stopnjam. Film je primeren za osnovnošolce, zaradi svoje večplastnosti pa je zanimiv tudi za dijake.

Hayao Miyazaki je eden najpomembnejših ustvarjalcev animeja – japonske različice animiranega filma – za otroke in odrasle. Na animeje sta močno vplivali še danes priljubljeno japonsko tradicionalno lutkovno gledališče bunraku in gledališče senc. Prve japonske animacije so nastale na začetku dvajsetega stoletja. S pojmom animeji pa označujemo japonske animirane filme, ki so se pod okriljem prvega japonskega studia za animacijo Toei Animation začeli razvijati v šestdesetih letih kot televizijske inačice japonskih manga stripov in so vzpostavili samosvoj (japonski) animirani slog. Ta se je vse bolj oddaljeval od zahodnjaških modelov, po katerih se je sprva zgledoval in od katerih si je izposodil posamezne tehnike animiranega filma.



Čudežno potovanje slikovito niza skrivnostne zasuke in zaplete, s čimer spomni na *Alico v čudežni deželi*, kjer se deklica povsem naključno znajde v tako drugačnem, popolnoma neznanem svetu.

## Filmska industrija japonskega filma po šestdesetem letu

V tem poglavju, namenjenem predvsem srednji šoli, bomo razgrnili produkcijske okoliščine, v katerih so se animeji pojavili.

Japonska kinematografija se ponaša z zelo bogato tradicijo. V sedemdesetih letih, ko velja Japonska za eno svetovnih gospodarskih velesil, filmska industrija bogati filmski tradiciji navkljub nekoliko upeša. V filmskih studiih se takrat proizvajajo neskončne serije (na primer o Godzili). Filmsko tržišče, h kateremu sodi prikazovanje filmov v kinematografih in distribucija<sup>1</sup> obvladujejo trije veliki studii. Med sedemdesetimi in devetdesetimi leti veljajo za najdonosnejše žanre na Japonskem filmi o raznih borilnih veščinah, japonskih gangsterjih – jakuzah, znanstvenofantastični filmi, filmi o katastrofah itn. Medtem ko studijska produkcija peša, se krepi neodvisni produkcija in distribucija – nastajale so posamezne skupine, najbolj umetniško usmerjena med njimi je bila leta 1961 Art Theater Guild (ATG). V lasti ima tudi mrežo »art kinodvoran«, kjer prikazuje svoje filme. Nastajajo tudi večje neodvisne hiše (ustanavljajo jih na primer veleblagovnice, televizijske in založniške hiše), ki postanejo konkurenčne studiem. Uveljavljenji avtorji so tako lahko ustvarjali z denarno pomočjo studiev in neodvisnih produkcijskih hiš. V tem času nastanejo mnoge (predvsem visokoproračunske) mednarodne koprodukcije – na primer *Dersu Uzala* (1975) slovitega Akire Kurosawe je bil ruski projekt, prvenec Nagisa Oshime, spotakljivo *Cesarstvo čutil* (*Ai no corrida*, 1976), so financirali Francozi, spet Kurosawina *Bojevnikovo senco* (*Kagemusha*, 1980) in *Kaos* (*Ran*, 1985) sta podprli Francija in ZDA.<sup>2</sup>

Medtem ko so veliki režiserji, kot so Kurosawa, Oshima in Shohei Imamura snemali le še na štiri do pet let, saj so morali pridobiti sredstva za ambiciozno zastavljene projekte, je mlajša generacija ustvarjala bolj hitro in poceni. »Mladi režiserji, ki so se pojavili okrog leta 1980, so uživali v anarhični vulgarnosti naslinih *manga* stripov in težkometalnega rocka. S finančno podporo ATG in nekaterih večjih studiev so z robotim humorjem napadali stereotipe o japonskem /.../ blagostanju.«<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Distribucija – veja kinematografije, ki posreduje med filmsko produkcijo in prikazovanjem filmov. Z distribucijo se ukvarjajo podjetja, ki jim pravimo distributerji. Ti od producenta za določen čas odkupijo pravico za prikazovanje filma (navadno za neko državo ali območje), film pa potem oddajajo kinematografom, festivalom in drugim za posebne dogodke.

<sup>2</sup> Glej Thompson, K. in Bordwell, D. (2009). Svetovna zgodovina filma. Ljubljana: Slovenska kinoteka in UMco, str. 632.

<sup>3</sup> *Ibid.*

Vzporedno z novo generacijo režiserjev je vzknila skupina animatorjev, ki so snemali predvsem celovečerne znanstveno-fantastične in fantazijske risane animacije – animeje, ki so izšli iz *manga* stripov. *Manga* je izraz za japonsko različico stripa, ki jo navadno zaznamujejo preproste linije ter poudarjenost zgodbe, izražene z le malo govora in z veliko akcije (dogajanja).

## Hayao Miyazaki – mojster animeja

Hayao Miyazaki (rojen leta 1941) odrašča na japonskem podeželju v času, ko si dežela prizadeva opomoči od druge svetovne vojne. Po očetu, direktorju družinskega podjetja Miyazaki Aviation, podeduje strast do aeronavtika. V risani film se zaljubi leta 1958, ko vidi prvi dolgometražni japonski barvni film v produkciji Toei Animation Studios o čarovnici *Beli kači* (*Hakujaden*, 1958). Štiri leta študira ekonomijo, medtem pa se več čas uri v risanju.

Po študiju prične pri Toei Animation ustvarjati risanke iz otroške literature. Ustvarjalnost in obseg njegovega dela ga kmalu povzdigneta nad druge animatorje. Med delom za televizijsko nanizanko *Volčji deček Ken* (*Okami shônen Ken*, 1963) sreča Isaoja Takahato in Yasuoja Otsuko, s katerima tudi kasneje tesno sodeluje. Med animatorji in upravo Toeija se začnejo vzpostavljati napetosti. Pri 23 letih postane Miyazaki aktiven član studijskega sindikata. Leta 1965 prične s Takahato in Otsuko delati na celovečercu *Pustolovščine sončnega kralja Horusa* (*Taiyô no ôji Horusu no daibôken*, 1968), sanjskem projektu, ki naj bi presegel starostno omejitev otrok in postal prvi donosni japonski neodvisni animirani film. Slednje se ne uresniči, a pri Toeiju se zavedajo, da predstavlja nek nov začetek.

Osemdeseta leta predstavljajo zlato dobo animejev; do takrat se je na Japonskem razvila že prava subkultura navdušencev nad tem medijem, ki so se zbirali okrog specializiranih revij in so se poimenovali Otaku. Do sredine osemdesetih se animeji vrtijo predvsem kot televizijske serije, nato pa jih Miyazaki z mednarodnim uspehom dvigne na novo, višjo raven.

Z manga stripom *Nausicca iz Doline vetra* (*Kaze no tani no Naushika*) doseže tak uspeh, da ga leta 1984 s kolegom Isao Takahatom oživi oziroma prenese na film pod okriljem lastnega studia Ghibli<sup>4</sup>. Z ustanovitvijo studia si je trojka Miyazaki-Otsuka-Takahata

---

<sup>4</sup> Studio Ghibli je japonski animacijski studio, ki sta ga leta 1985 ustanovila animatorja in režiserja Hayao Miyazaki in Isao Takahata, ki ga je še danes moč primerjati s slovitim Disneyevim studiem.

utrla pot neodvisnega od zahtev drugih studiev. Njihov studio kmalu postane najpomembnejši za produkcijo animacije na Japonskem.

Miyazaki posname svoj prvi celovečerni animirani film za Ghibli leta 1986. *Grad na nebu* (*Tenkû no shiro Rapyuta*), navdahnjen s Swiftovimi *Guliverjevimi potovanji* in futurističnimi teksti Julesa Verna, pripoveduje o mladih, ki iščeta srečo in odkrijeta noro utopijo v katakombah leteče trdnjave Lapute. Leta 1988 posname celovečerni film *Moj sosed Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988), fantastično zgodbo, polno nežnosti, ki še danes ostaja eden najbolj priljubljenih japonskih filmov. Skupaj s *Kikijino kurirsko službo* (*Majo no takkyûbin*, 1989) sta se v Evropo in Severno Ameriko prebila bolj polagoma, sta pa postala zimzelena na videu.

Leta 1997 ustvari svoje najveličastnejše delo *Princeso Mononoke* (*Mononoke-hime*), krut, osupljiv in globoko ganljiv spektakel o vojni med rastočo civilizacijo in gozdnimi bogovi-pošastmi. Njegovo *Čudežno potovanje* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) je prvi neameriški film, ki zunaj ZDA prinese več kot 200 milijonov dobička, podoben uspeh doseže tudi *Čarovnik Howl in gibljivi grad* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004).

Še danes velja Miyazaki za enega najbolj priznanih režiserjev na področju animiranega filma. V svojih delih razgrinja posebnosti japonske kulture, poudarja humanizem in okoljevarstvo<sup>5</sup>. Pred nekaj leti naj bi se avtor upokojil.

---

<sup>5</sup> Okoljevarstvo je na primer osrednja tematika *Ponya* (*Gake no ue no Ponyo*) iz leta 2008.



V *Princesi Mononoke* Miyazaki spoji svoj stil klasične animacije<sup>6</sup> s selektivno rabo animacijskih tehnik. Enak postopek ponovi leta 2001 v *Čudežnem potovanju*.

### Slogovne značilnosti animeja

Animeje zaznamuje prepoznaven slog, čeprav se stopnja **stilizacije** od animeja do animeja razlikuje – ponekod je pretirana, ponekod deluje bolj realistično. Stilizirati pomeni oblikovati, upodabljati kaj s poenostavljenimi črtami, lastnostmi, stilizacija pa predstavlja odmik od naturalizma k abstraktni stilizaciji.

Ena izmed najpogosteje uporabljenih elementov v animeju so prav gotovo **velike oči**. Oči so ogledalo duše – skozi njih se izrisuje karakter lika, njegova občutja. Prvi jih je pričel uporabljati Osamu Tezuka v svojih mangah. Navadno imajo velike oči nedolžni, navadno

---

<sup>6</sup> Pri tradicionalni/klasični risani animaciji so najprej na papir izrisali posamezno sekvenco. Nato so jo prerisali na acetatno (PVC) folijo in jo z zadnje strani pobarvali (lik je navadno obrobljen s črnilom in obarvan, ozadje pa je pobarvano z akvarelnimi barvami ali narejeno v kateri drugi slikarski tehniki). Folije so nato na poseben način – v slojih (spodnji sloj je bilo zmeraj ozadje) zlagali in s kamero posneli. S snemanjem sličice za sličico se je tako vsako risbo pretvorilo v analogni zapis. Nekoč je bila tradicionalna risana tehnika najpogostejša oblika animiranega filma.

Še danes animator navadno za risano animacijo najprej ročno nariše risbe, nato pa jih računalniško obdela in obarva. Pri računalniški tehniki oziroma pri računalniški risani animaciji je postopek digitalen (torej na računalniku s pomočjo posebne programske opreme). Poznamo 2D računalniško risane tehnike, 2D računalniške kolaž tehnike in 3D tehnike.

dekliški, včasih tudi deški, predvsem pa dobrohotni (pozitivni) liki, medtem ko zlikovcem (negativcem) v animeju pritičejo ozke, »dolge« oči.

Junaki animejev imajo pogosto nenaravno barvo (navadno daljših) las, ki navadno pripomore k njihovi prepoznavnosti. Telesa so nemalokrat **neproporcionalna** (na primer velika glava na majhnem telesu). Čustva navadno pospremi pretirana, **teatralna gestikulacija** in **čustvovanje** (ob žalosti na primer po licu spolzi ogromna solza) itn. Zelo pogosti so elementi **fantastičnega**.

**Bližnji posnetki** (plani) junakov dosegajo dramatične učinke. Napetost v zgodbi se stopnjuje s približanjem kamere na obraz junaka. Vzdušje je ustvarjeno tudi s pomočjo ozadja. To je velikokrat abstraktno – težke odločitve, jezo in bolečino lahko na primer ponazarjajo temne barve, bliski, bolj lahkotno vzdušje pa zarisujejo na primer svetle barve, sonce, cvetje itn.

Poleg manga stripov sta na animeje vplivali tudi danes priljubljeno japonsko tradicionalno lutkovno gledališče bunraku in gledališče senc. Lutke bunraku gledališča sodijo med mehanično najbolj dovršene lutke. Njihove oči, nos in usta se premikajo in lahko spremenijo obraz, ko se v zgodbah o nadnaravnem spremenijo v demone; za upravljanje z njimi so tako potrebni najmanj trije lutkarji (ti so skriti – so le sence lutke, njena duša). Gledališče senc velja za najstarejšo oblika človekovega kreativnega izražanja. V plesu senc, ki jih je plamen slikal na stene jamskega človeka, je bilo nekaj izredno privlačnega, hkrati pa je vzbujalo strah. Tako se je skozi stoletja razvila oblika obrednega gledališča, kjer se v predstavi srečujejo sence prednikov s sencami božanstev.

## ČUDEŽNO POTOVANJE

*(Sen to Chihiro no kamikakushi)*

Režija: Hayao Miyazaki, 2001; 35mm, 2.35, barvni, slovenski podnapisi, 125'

### Zgodba

Desetletna svojeglava deklica Chihiro je prepričana, da se mora ves svet podrediti vsaki njeni muhi. Ko ji starši povejo, da se morajo preseliti, je besna in sploh ne poskuša skriti jeze. Med potovanjem v novo hišo se oklepa spominov na prijatelje ter šopka rož – še zadnjih sledi svojega preteklega življenja.



Glavna junakinja *Čudežnega potovanja* – muhasta Chihiro.

Ko z avtomobilom prispejo do konca skrivnostne slepe ulice, se znajdejo pred ogromno rdečo stavbo, pod katero zeva neskončen predor, podoben orjaškemu ustom. Chihiro nerada sledi staršem skozi predor. V svetu pradavnih bogov in čarobnih bitij, ki mu vlada demonska čarovnica Yubaba, jih pričaka razkošna pojedina. Mama in oče se požrešno lotita izvrstnih jedi in kaj kmalu se pred hčerkinimi očmi spremenita v prašička. Čarovnica Yubaba pojasni Chihiro, da vse prišleke spremeni v živali, ki jih prebivalci skrivnostnega sveta za predorom potem pojejo. Tisti, ki ubežijo tragični usodi, so obsojeni na izničenje, če se pokažejo nevredne. Na srečo Chihiro najde zaveznika v skrivnostnem Hakuju. Da bi preložila usodni dan in preživela v tem skrivnostnem in nevarnem novem svetu, mora biti koristna, mora delati. Chihiro opusti lenobo, človeškost, razum in spomine, celo svoje ime »pozabi« in se poda na pot, da reši svoje starše iz začaranega sveta ...



*Čudežno potovanje* je razburljiva pustolovščina z elementi fantastičnega in nadnaravnega.

## ★ Zanimivosti

Poleg prestižnega berlinskega zlatega medveda in oskarja za najboljši animirani film, je film prejel še številne nagrade, med drugim nagrado Japonske filmske akademije za najboljši film, nagrado za najboljši azijski film, zlati satelit za najboljši animirani film, nagrado losangeleškega združenja filmskih kritikov za najboljši animirani film, NBR (National Board of Review) nagrado za najboljši animirani film, posebno nagrado bostonskega združenja filmskih kritikov, nagradi za najboljšo glasbo in najboljši tujejezični film združenja čikaških filmskih kritikov, nagrado dallaških filmskih kritikov za najboljši animirani film, nagrado za najboljši animirani film združenja floridskih filmskih kritikov, nagrado newyorških filmskih kritikov za najboljši animirani film, OFCS (Online Film Critics Society) nagrado za najboljšo animacijo in za najboljši tujejezični film itn.

## Izhodiščna vprašanja za pogovor

- *Kako izgleda zapuščeni zabavišni park? Kdo tam prebiva?*
- *Ali vas uganke in naloge, pred katere je postavljena Chihiro, spomnijo še na katero knjižno ali filmsko junakinjo?*



- *Kako izgledajo glavna junakinja in drugi liki, ki se pojavijo na čudežnem potovanju?*
- *Kdo Chihiro pomaga pri reševanju staršev?*
- *Ali vas liki spominjajo na stripovske junake? Vas karkoli v filmu spominja na stripe?*
- *Kaj je vplivalo na nastanek japonskih animejev?*
- *Kako so prikazana čustva junakov?*
- *Kakšne so barve?*
- *Kakšna so ozadja?*
- *Kakšna je glasba? Kako zvok zarisuje vzdušje?*
- *Kaj je v filmu fantazijskega? Vas kaj spomni na resničnost?*
- *Kako se spremeni muhasta, svojeglava Chihiro?*
- *Ali je v filmu prikazana tradicionalna japonska kultura? Kako je prikazana in kaj natančno jo odslikava?*
- *Kakšen je avtorjev odnos do okolja? Kako je to prikazano v filmu?*

Film ponuja vrsto iztočnic za nadaljnjo uporabo pri predmetih, likovna umetnost, družba, tehnika in tehnologija, zgodovina, glasbena vzgoja, državlјanska in domovinska kultura in etika v osnovni šoli ter psihologija, sociologija, filozofija, pedagogika v srednji šoli.