

Sławomir Wasiński

Wspomnienia jak spadające krople deszczu : cechy i tematy twórczości Isao Takahaty

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 11/1, 25-40

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Sławomir Wasiński

Wspomnienia jak spadające krople deszczu. Cechy i tematy twórczości Isao Takahaty

Słowa kluczowe: Isao Takahata, Studio Ghibli, realizm, pamięć, anime

Key words: Isao Takahata, Studio Ghibli, actuality, memory, anime

Studio Ghibli po niemal trzech dekadach od momentu powołania go do życia zyskało niezwykle popularność i stało się rozpoznawalne na całym świecie. To japońskie studio animacji założone w 1985 roku przez dwóch przyjaciół – Hayao Miyazakiego i Isao Takahatę – przez lata kompletowało wybitnie utalentowanych artystów, by stworzyć zespół zdolny przelać każdą, nawet najbardziej skomplikowaną wizję reżysera na papier i pokazać ją publiczności. Dzięki takim aspiracjom rynek i charakter japońskiej animacji uległy transformacji, a objawiało się to m.in. w sposobie podejścia do tworzonych dzieł. Wzmoczone zaangażowanie, dbałość o najmniejsze detale, chęć wywołania u widza jak największego odczucia realności lub przeciwnie: potrzeba „zanurzenia” go w świat absolutnie fantastyczny – wszystkie te elementy sprawiły, że prace nad pełnometrażowymi produkcjami anime (które zaczęły również powstawać w większej ilości) trwają po kilka lat. Podobnie rzecz ma się z dziełami dwóch czołowych twórców Studia Ghibli, jak również z filmami ich współpracowników, przygotowywanymi równie pieczołowicie.

Twórczość Studia Ghibli zbudowana została na wielowymiarowych opozycjach. Pojawiają się one w niemal każdej warstwie, począwszy od płaszczyzny wewnątrztekstowej (gdzie np. duże miasta zestawiane są z wiejskimi krajobrazami), poprzez elementy projektowania, takie jak chociażby liczba detali (niezwykła pieczołowitość teł i postaci w *Powrocie do marzeń* oraz zredukowanie detali w *Księżniczce Mononoke*), na samej technice skończywszy (*Rodzinka Yamadów* tworzona w technice cyfrowej w odróżnieniu od innych dzieł studia). Jednak fundamentalna różnica ukazuje się dopiero w podejściu Isao Takahaty i Hayao Miyazakiego do kreowanego świata. Właściwie dostrzega to Toshio Suzuki – długoletni współpracownik i producent w Studiu Ghibli:

Animowany bądź nie, film dzieli się na te dwa typy. Przedstawia także to, czego nikt wcześniej nie widział – to jeden z rodzajów tworzonych filmów. Drugi przedstawia to, co znają wszyscy. To właśnie jest olbrzymia różnica między dwoma artystami. Miyazaki chce pokazać publiczności coś, czego nigdy nie widziała, kiedy Takahata przedstawia coś znanego, pozwalając nam zdobyć nowego rodzaju postrzeżenie na sposób, w jaki przeżywamy swoje życie¹.

¹ Cytat pochodzi z filmu dokumentalnego pt. *Ghibli – tajemnica Miyazakiego* (*Ghibli et le mystère Miyazaki*, 2005, reż. Yves Montmayeur). W samym filmie pojawia się alternatywny

Suzuki dokonuje zatem podziału i przyporządkowania każdemu z twórców właściwego dla niego rodzaju świata. To Hayao Miyazaki będzie tym, który dzięki swej niepohamowanej fantazji stworzy światy pełne demonów, potworów, niezwykłych miejsc i zdarzeń. W tych przepełnionych niezwykłością miejscach będą musiały odnaleźć się jego bohaterki (w filmach Miyazakiego zazwyczaj protagonistkami są młode dziewczyny). Isao Takahata zafascynuje się natomiast światem realnym i ukazywaniem swego rodzaju nostalgii życia codziennego. Jego bohaterowie (bardziej zróżnicowani niż u Miyazakiego) zostaną zmuszeni do podejmowania trudnych, życiowych wyborów, równocześnie otrzymają szansę na zanurzenie w odmętach własnej pamięci, na symboliczną podróż do wspomnień czasu nazbyt szybko minionego. Na wizję świata obu artystów wpływa również ich odrębne podejście do sposobu wykonywanej pracy. Zwraca na to uwagę Yasuo Ōtsuka, animator pracujący w Studiu Ghibli:

Miyazaki pracuje bardzo dużo. [...] To pracowitość pozwala ukazać w pełni jego talent. Takahata również wielce się stara. Prowadzi badania. Czyta wszystko pilnie i dokładnie analizuje. Zawsze stara się uczyć².

W eseju tym zamierzam przyjrzeć się twórczej drodze Isao Takahaty oraz uwidocznic procesy kształtowania się jego obsesji, stale powracających tematów i motywów, wyrażanych w każdym aspekcie poszczególnych dzieł. Ich specyfika, czyli powolne tempo historii, kontemplacja realnego świata, a także kalejdoskop wspomnień pragnących być na zawsze zapamiętanymi – wszystko to wpłynęło na fakt, że Takahata stał się artystą mniej rozpoznawalnym od Hayao Miyazakiego. Skłania to do tym pełniejszego zgłębienia jego twórczości.

Bez wątpienia ten japoński reżyser może pochwalić się zarówno ciekawym początkiem kariery, jak i późniejszymi wyborami oraz zaskakującymi, nawet dla niego samego, decyzjami, które miały kapitalne znaczenie w wyborze dalszego kierunku twórczości. W ten sposób sam Takahata wspomina tamte czasy:

Rozważając charakterystyczne cechy animacji, byłem zdecydowanie zainteresowany tworzeniem fantasy. W zasadzie, to właśnie skłoniło mnie do pracy w branży. W *Heidi* i następnym projektach, głównie seriach telewizyjnych, odkryłem w sobie przyjemność z przedstawiania codziennego życia. Kiedy z Miyazakiem zaczęliśmy pracować oddzielnie, ponieważ jest tak dobry i uzdolniony w tworzeniu fantastycznych światów, zdecydowałem, chyba podświadomie, stworzyć coś innego. Rozumiem przez to radzenie sobie ze zwykłymi sprawami, które odnajduję w życiu każdego dnia [...]³.

Zainteresowanie Takahaty fantastyką uwidocznilo się w latach 60., czyli w czasie powstawania nie tylko seriali anime w jego reżyserii, ale również pełnometrażowego debiutu z 1968 roku – *Księżę Słońca. Wielka przygoda Horusa*. Zanim jednak przejdę do filmów długich, zwrócę uwagę na seriale telewizyjne, które w dokonaniach Isao Takahaty są niezwykle istotne.

tytuł angielski *Ghibli – The Miyazaki Temple*, czyli *Ghibli – świątynia Miyazakiego*. Wszystkie cytaty, jeśli nie jest zapisane inaczej, zostały przedstawione w tłumaczeniu własnym.

² Tamże.

³ Tamże.

Serie telewizyjne

Ten japoński twórca jest autorem wielu zróżnicowanych tematycznie serii animowanych. Nie będę opisywał ich wszystkich, natomiast wybrałem te najbardziej warte uwagi w kontekście procesu kreowania się wewnętrznego świata artysty. Spójność wizji przyszlých, długometrażowych animacji, kształtowała się przez wiele lat podczas pracy nad serialami.

W przeciwieństwie do Hayao Miyazakiego, jego długoletni przyjaciel Isao Takahata umieszcza swoje historie głęboko w rzeczywistości. Podczas gdy w wielu dziełach Miyazakiego świat rzeczywisty stanowi zaledwie fasadę, pewną ramę okalającą fantastyczne światy, u Takahaty opowieści są osadzone w świecie realnym i to nawet w przypadku historii zawierających elementy fantastyczne. Niech za przykład posłuży jedna z pierwszych produkcji telewizyjnych reżysera pt. *Kitarō z cmentarza* (*GeGeGe no Kitarō*, 1968–1969)⁴.

Serial ten opowiada o przygodach tytułowego Kitarō, ducha chłopca mieszkającego na cmentarzu z innymi yōkai⁵. Zostaje tutaj dokonany najprostszy z możliwych podziałów na dobre i złe yōkai. Kitarō wraz ze swoim ojcem, który przybrał formę chodzącej gałki ocznej (*Medama-oyaji*), stoją po stronie dobra, a ich celem jest obrona ludzi przed wybrykami złych duchów. Ojciec głównego bohatera ma ogromną wiedzę na temat demonów, co okazuje się niezwykle pomocne. W potyczkach z nimi towarzyszy Kitarō jeszcze postać budząca ambiwalentne uczucia – Nezumi Otoko to półczłowiek, półyōkai o wyglądzie szczura. Często pomaga chłopcu i jego ojcu, jednak nie zawaha się ich zdradzić, jeśli będzie mógł zarobić na tym trochę pieniędzy. Niemal każda opowieść rozpoczyna się i kończy w obrębie jednego odcinka, jedynie kilkakrotnie Kitarō popada w tak duże kłopoty, że historia zostaje opowiedziana w dwóch częściach.

Rzeczą znaną w *Kitarō z cmentarza* będzie połączenie dwóch światów – fantastycznego i rzeczywistego. Całość rozgrywa się w rzeczywistości dostępnej dla ludzi (jeśli potrzebują pomocy Kitarō, mogą napisać do niego list i zostawić w skrzynce pocztowej umieszczonej niedaleko cmentarza), przez co również często popadają w kłopoty. Bohaterowie fantastyczni, czyli duchy i zjawy, „służą” postaciom realnym – ludziom w rozwiązywaniu ich najrozmaitszych, często prozaicznych problemów. Odnalezienie zaginionej córki, pomoc w wygranu meczu baseballowego, odszukanie małego poletka ryżowego, gdzie w spokoju mógłby żyć jeden z duchów, nie niepokojąc więcej ludzi... wiele podobnych „misji”, które Kitarō wraz z przyjaciółmi będzie wypełniał, udowadnia nadrzędność świata rzeczywistego w stosunku do tego wyobrazonego.

Między długoterminowymi projektami Isao Takahata znalazł czas na wyreżyserowanie dwóch krótkometrażowych animacji traktujących o małej dziewczynce i dwóch pandach. *Panda Kopanda* (*Panda! Go Panda! – Panda*

⁴ Polski tytuł podaję jako dosłowne tłumaczenie oryginalnego tytułu japońskiej mangi – *Hakaba no Kitarō*. W wersji angielskiej brzmiałoby to w ten sposób: *Kitarō of the Graveyard*.

⁵ Yōkai to ogólna nazwa wszelkich mitycznych stworzeń, duchów i demonów występujących w japońskiej mitologii.

Family) z 1972 roku idealnie wpasowała się w realne i nagłośnione w mediach wydarzenie – właśnie pod koniec tego roku ogłoszono, iż chińskie władze podarują te zwierzęta Japonii w ramach „dyplomacji pandy”. Wspomniana inicjatywa polegała na tym, że Chiny wręcały parę pand innym krajom jako prezent dyplomatyczny. Pierwsza część filmu opowiada o losach dziewczynki imieniem Mimiko. Jej babcia wyjeżdża do Nagasaki na nabożeństwa żałobne za dziadka i dziewczyna zostaje sama w domu. Mimiko jest zaradna i pełna życia, potrafi cieszyć się każdą chwilą. Jej ogromna radość nie zna końca, kiedy blisko swojego domu znajduje małą pandę (Pan-chan). Niedługo potem przybywa także ojciec malca, ogromna panda (Papanda). Kiedy dziewczynka opowiada Papandzie, że nie ma rodziców, ten pragnie zostać jej ojcem. W mgnieniu oka cała trójka się zaprzyjaźnia i od tego czasu postanawiają także wspólnie zamieszkać.

Nadawanie zwierzętom cech ludzkich, czyli antropomorfizacja, jest częstym motywem w twórczości Takahaty. W anime *Panda Kopanda* po raz pierwszy jednak pojawia się z pełną mocą. Przedstawiono w nim świat, w którym na porządku dziennym są zwierzęta potrafiące mówić (co nie we wszystkich produkcjach, nawet tego reżysera, jest takie oczywiste). Antropomorfizm zostaje spleciony z rzeczywistością codziennych obowiązków. Widać to wyraźnie w scenach kiedy Pan-chan pomaga Mimi w pracach domowych lub może wynikać to z faktu, że Papanda jako ojciec dziewczynki musi chodzić do pracy, a za otrzymane wynagrodzenie kupuje jej prezenty. Po pewnym czasie okazuje się, że pandy uciekły z zoo, do którego zostają odesłane. Jednak, jak sugeruje część druga, pandy pracują w zoo, ale mieszkają na stałe z Mimi.

Panda Kopanda – Deszczowy dzień w cyrku (*Panda Kopanda amefuri sākasu no maki; Panda Kopanda Rainy Day Circus*, 1973) to druga część przygód rodziny pand i ich przyjaciółki. Dwóch mężczyzn tropiących małego tygrysa, który zbiegł z cyrku, trafia do domu Mimiko. Nie zastają tam nikogo, nigdzie nie ma również ich zguby. Kiedy Mimi wraz z pandami wracają do domu, wystraszeni mężczyźni uciekają w popłochu. Wkrótce okazuje się, że ktoś korzysta z rzeczy należących do Pan-chana. Tajemniczym gościem jest mały tygrysek – Tora-chan. Cyrk właśnie zagościł w mieście, ale z powodu pogarszających się warunków pogodowych zwierzęta znajdują się w niebezpieczeństwie, z którego ocalić będą je mogły tylko Mimi i Papanda.

Podejście do ukazywania rzeczywistości w obu tych krótkich animacjach jest nieco odmienne niż w przypadku seriali Takahaty. W *Panda Kopanda – Deszczowy dzień w cyrku* okolicę, w tym dom Mimiko, zalewa powódź. Nie mówi się jednak o żadnych negatywnych skutkach. Powódź jest czymś pozytywnym, ponieważ pomaga w rozkwicie i regeneracji lasu bambusowego, a Papanda będzie mógł łowić ryby z okna na piętrze. Przyjęcie takiej strategii portretowania rzeczywistości informuje najmłodszych widzów o istnieniu pewnych problemów czy zagrożeń, jednak nie pokazuje ich skutków. Zachęca zatem rodzica do dialogu z dzieckiem, które jako ciekawe świata najpewniej zapragnie wyjaśnień. Wydaje się, iż Takahata wybrał właściwą strategię edukowania najmłodszych.

*Heidi, dziewczyna Alp (Arupusu no Shōjo Haiji; Heidi, Girl of the Alps, 1974)*⁶ była produkcją, po której nazywanie Isao Takahaty „chodzącą logiką”⁷ stało się jak najbardziej uzasadnione. Serial ten jest niezwykle ważny na tle innych dokonań artysty i zapoczątkowuje przemiany w procesie twórczym reżysera. Seria ta pełni prekursorską rolę w obraniu kierunku całkowicie ku portretowaniu świata rzeczywistego oraz ukazywania codziennych spraw. *Heidi, dziewczyna Alp* (w Polsce znana pod tytułem *Heidi*) to adaptacja szwedzkiej powieści autorstwa Johanny Spyri. Podobnie jak reszta opisywanych tu seriali animowanych, także ten należy do serii World Masterpiece Theater, która w latach 1969–1997 przybliżyła japońskiej publiczności klasyczne opowiadania lub książki (ich bohaterami byli m.in. Piotruś Pan, Tomek Sawyer czy Lassie).

Tytułowa Heidi urodziła się w Dörfli, wiosce leżącej u podnóża Alp Szwajcarskich. Jednak cały czas wychowywała się pod okiem ciotki Dette, która opiekowała się dziewczynką po śmierci jej rodziców. Ciotka po otrzymaniu dobrze płatnej pracy decyduje się na wyjazd do Frankfurtu, ale nie może zabrać tam Heidi. Musi ją zatem odesłać w rodzinne strony pod opiekę dziadka, który mieszka w górach samotnie, z dala od ludzi i jest uważany za osobę surową. Przybycie Heidi zmienia wszystko, a kilka lat mija bardzo szybko. Pewnego dnia Dette wraca, by zabrać ze sobą dziewczynę do Frankfurtu...

W *Heidi, dziewczynie Alp* Isao Takahata pieczołowicie stara się odmalować obraz życia mieszkańców wsi oraz surowe warunki panujące na alpejskich szczytach. Uwagę skupia na dwóch najważniejszych zjawiskach: obserwacji czynności dnia codziennego i kontemplacji natury. Heidi wraz z nieco od niej starszym Piotrem wypasa kozy, uczy się je doić, poznaje tajniki wyrobu sera. Wszystkie te zadania dają jej możliwość obcowania z naturą. Takahata stwarza zatem odbiorcy sposobność wielokrotnego i precyzyjnego przyglądania się naturze: zmiennym warunkom pogodowym, malowniczym zachodom słońca rzucającym na góry kolorowe poświaty. Pojawia się tu również narrator wszechwiedzący, udzielający informacji o upływie czasu (np. jak długo Heidi mieszka w Alpach), mijających porach roku czy też o życiu wewnętrznym bohaterów, ich rozterkach i radościach. Ilekroć reżyser adaptuje powieść lub jej fragment, zawsze stara się być wierny oryginałowi. Dlatego nie mogło zabraknąć opozycji (pojawiającej się po raz pierwszy, ale nie ostatni) wieś – miasto. Zaczyna się ona zarysowywać nieco przed połową serialu, kiedy Heidi zostaje zabrana przez ciotkę do Frankfurtu, by towarzyszyć tam swojej przyszłej przyjaciółce, niepełnosprawnej Klarze. Betonowa klatka w jakiej umieszczono „dziewczynę Alp” wzmaga jej tęsknotę za ogromnymi przestrzeniami i zielonymi łąkami. Tęsknotę tak wielką, że zrobi wszystko, by choć na chwilę poczuć się jak w domu, np. spróbuje wejść na najwyższą wieżę w mieście w nadziei, że zobaczy zaśnieżone szczyty gór.

⁶ Za produkcję tegoż serialu odpowiadało Studio Zuiyo Eizo, dzisiaj znane jako Studio Nippon Animation.

⁷ Por. [online] <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html>, dostęp: 28.06.2013. Wywiad przeprowadziła Rika Ishii.

Kolejny animowany serial w reżyserii Takahaty ze Studia Nippon Animation odniósł ogromny sukces nie tylko w Japonii, ale także w wielu innych krajach (również w Ameryce Południowej, gdzie rozgrywa się część historii). Tym razem artysta sięgnął po jeden z fragmentów powieści *Serce (Cuore)* pióra Edmondo De Amicisa, zatytułowany *Z Apenin do Andów (From the Apennines to the Andes)*. Dzięki takiemu wyborowi powstał serial pt. *3000 mil w poszukiwaniu matki (Haha o Tazunete Sanzenri; 3000 Leagues in Search of Mother, 1976)*. Miejszem akcji jest włoskie miasto portowe Genua w latach 80. XIX wieku (okres kryzysu), historia zaś przedstawia życie rodziny Rossich widziane oczyma najmłodszego z jej członków, kilkuletniego chłopca imieniem Marco. Jego ojciec Pietro prowadzi klinikę dla ubogich. Zaciągnął pożyczkę, po czym został oszukany i stracił wszystkie pieniądze. By wyjść z długów, matka Marca, Anna, postanawia wyjechać do pracy do Argentyny. Tonio (starszy brat) i Marco nie są zadowoleni z takiego stanu rzeczy. Po pewnym czasie przestają docierać do nich listy od matki. Mijają kolejne dni, a Marco coraz bardziej się niepokoi. W końcu postanawia wyruszyć w pełną przygodę i niebezpieczną podróż do Argentyny, by odnaleźć matkę i bezpiecznie sprowadzić ją do domu.

W serii *3000 mil w poszukiwaniu matki* można odszukać kilka interesujących elementów charakterystycznych dla Takahaty. Jego pociąg do portretowania natury uwidacznia się nie tylko w *Heidi, dziewczynie Alp*, ale także w pozostałych opisywanych tu serialach. Motyw podróży przyniósł w tej kwestii wiele możliwości. Jedną z nich było ukazanie siły żywiołów, takich jak woda i wiatr, co najlepiej widać w scenach, gdy statek, na pokładzie którego znajdują się Marco i Amedeo (niewielka małpka, nieodłączny towarzysz podróży chłopca), zostaje zaatakowany przez gwałtowny i niszczycielki sztorm. Prócz siły natury Isao Takahata potrafi zachwycać się jej pięknem, np. podczas podróży Marca przez argentyńską pampę. Kraina pokryta wieloma gatunkami roślin i upraw rolniczych została odmalowana jako surowa, dzika i niebezpieczna. Trop ten prowadzi do wspomnianej wcześniej opozycji ukazywania terenów wiejskich i miejskich. W opowieści o Marco realizuje się ona w nieco odmienny sposób. Miasto urasta tu bowiem do rangi bohatera – Isao Takahata z detalami odwzorowuje wygląd starych uliczek Genui, dzięki czemu widz po pewnym czasie oswaja się z przestrzenią, której kreacja nie jest pozorna. Powtarzalność elementów pozwala na wytworzenie wyobrażonego planu miasta. Sytuacja wygląda podobnie w przypadku argentyńskich miast odwiedzanych przez chłopca.

W serii o przygodach Marca powraca pewnego rodzaju „fantastyczna sfera”. Podobnie jak w *Heidi, dziewczynie Alp*, objawia się ona za sprawą sennych marzeń lub fantazjowaniem na jawie. W obu tych serialach wizje to skutek pragnień i lęków bohaterów. U Heidi zaczynają się one pojawiać, gdy dziewczynka wprowadza się do ogromnego domu we Frankfurcie. Podczas nauki np. litery zamieniają się w galopujące zwierzęta, na grzbiecie których stoi Heidi mknąca przez szerokie, górskie krajobrazy. Z kolei Marco lęka się o swoją mamę i doświadcza koszmarów sennych pogłębiających jego niepokój. Są one

oczywiście zrealizowane wedle „logiki snu”, dlatego można uznać te fragmenty za elementy fantastyczne.

Ostatnią serią, jakiej przyjrzyć się bliżej, będzie wyprodukowana przez Studio Nippon Animation i wyemitowana w 1979 roku *Ania z Zielonego Wzgórza* (*Akage no An; Anne of Green Gables*). Historia została oparta na motywach powieści pod tym samym tytułem autorstwa Lucy Maud Montgomery. Akcja zostaje osadzona w realiach dziewiętnastowiecznej kanadyjskiej wsi Avonlea usytuowanej na Wyspie Księcia Edwarda. Przyjeżdża tam jedenastoletnia Ania Shirley, sierota, wysłana do rodzeństwa Maryli i Mateusza Cuthbertów chcących zaadoptować dziecko. Szybko okazuje się, że Ania trafiła tam w wyniku nieporozumienia. Starsze już rodzeństwo zamierzało adoptować chłopaka, który mógłby pomagać Mateuszowi w pracach przy gospodarstwie. Mimo pomyłki dziewczyna została w domu na Zielonym Wzgórzu, zmieniając tym samym życie Cuthbertów na zawsze.

Na pozór *Heidi*, *dziewczyna Alp* i *Ania z Zielonego Wzgórza* są bliźniaczo podobnymi animacjami. Wskazują na to obie płaszczyzny: tematyczna i realizacyjna. Mimo to pojawiają się pewne znaczące różnice warte zgłębienia. Można śmiało powiedzieć, że to właśnie ta ostatnia seria jest najbardziej „żywa”, gdyż podczas oglądania płynnie zmienia się jej charakter. Należy zatem wyróżnić dwie części wyraźnie dzielące ten projekt. W pierwszej części Ania ma ciekawy zwyczaj nazywania rzeczy na nowo (np. przekształcania nazw jezior) lub nadawania imion rzeczom, które ich nie mają (np. kwiatom). Wszystkie te nazwy są piękniejsze, bardziej poetyckie i romantyczne. Nawyk ten stanowi jeden z przykładów wyobraźni Ani, która odgrywa tu niezwykle istotną rolę. To inny rodzaj fantazji niż ten przynależący do Heidi i Marca. Ci ostatni marzyli/śnili o rzeczach utraconych, Ania zaś fantazjuje o tym, czego nigdy nie miała, a co w tej chwili stało się jej udziałem. Jej nieujarzmiona egzaltacja wskazuje na pewną świadomość tego, że to, czego aktualnie doświadczą, przemienie bezpowrotnie. Wyobraźnia Ani zostaje także skontrastowana z postacią Maryli – kobiety praktycznej, twardo stąpającej po ziemi i znającej realia życia. Wspomniana afektacja uczuć stanowi preludium do drugiej części serii, gdzie Ania jest nieco starsza i inaczej postrzega świat. Prócz stałego zainteresowania sprawami życia codziennego, pojawiają się tematy dojrzewania, dorosłości i przemijania. Po tym, jak serial zmienia swoją specyfikę, wyobraźnię Ani „zastępuje” świadomość nieuniknionych zmian. Pojawiają się także wspomnienia będące słodkim powrotem do przeszłości, w której wszystko wydawało się tak bardzo odległe.

Isao Takahata swoją karierę rozpoczynał w Studiu Toei Animation, pracując przy wielu seriach telewizyjnych. Tam również powstał jego pełnometrażowy debiut.

Książę Słońca: Wielka przygoda Horusa

Animacja ta stanowi wyjątkowy przykład twórczości reżysera z co najmniej dwóch powodów. *Książę Słońca: Wielka przygoda Horusa* (*Taiyō no Ōji: Horusu no Daibōken; Horus: Prince of the Sun*, 1968) był debiutem Takahaty, mającym wytyczać jego dalszą drogę artystyczną – tak przynajmniej wydawało się wówczas także samemu twórcy. Drugim, istotniejszym powodem jest to, że historia Horusa była w pełni fantastyczną produkcją i jak się później okazało, jedyną w karierze japońskiego reżysera.

Opowieść zabiera widzów do pokrytej grubą warstwą śniegu Skandynawii dawnej epoki. W chwili gdy ojciec Horusa jest bliski śmierci, decyduje się powierzyć chłopcu sekret jego pochodzenia. Informacje te zmieniają życie Horusa, który dodatkowo bierze na siebie odpowiedzialność za wypełnienie ostatniej woli ojca. Jest nią powrót do rodzinnych stron i pomoc ludziom zagrożonym przez wszechwładnego czarownika Grunwalda. Chłopiec wraz z napotkanymi po drodze towarzyszami, będzie musiał odnaleźć w sobie moc by stawić czoła siłom zła.

Yasuo Ōtsuka pracował w Studiu Toei Doga od początku jego założenia i jako szanowany twórca miał wpływ na wiele decyzji tam podejmowanych. To za jego sprawą po raz pierwszy powierzono Takahacie stanowisko reżysera tego pełnometrażowego projektu.

Dla kreatywnych jednostek pracujących w studiu *Książę Słońca: Wielka przygoda Horusa* dostarczał idealnej sposobności do rozwinięcia ich skrzydeł i wykorzystania medium do produkcji czegoś dla szerszego grona odbiorców. Niestety, ten ulubiony projekt wkrótce przestał być należycie kontrolowany, w rezultacie potrzebowano trzech lat by go ukończyć, pierwotnie przeznaczony czas wynosił osiem miesięcy⁸.

W filmie bez większych problemów można odszukać charakterystyczne cechy gatunku fantasy, ale i tak pierwsza produkcja Takahaty okazała się porażką finansową, przez co reżyser został pozbawiony stanowiska osoby odpowiedzialnej za produkcje pełnometrażowe, musiał także borykać się z kłopotami w czasie planowania kolejnego projektu. Oczywiście stało się dla niego, że nie będzie w stanie realizować swojej pasji w tak niesprzyjającym środowisku. Istotne jednak staje się przesłanie historii. Takahata w dość zawołowany sposób ukazuje, że słabi poprzez zjednoczenie mogą coś osiągnąć. W tym kontekście można odnaleźć w przygodach Horusa pewne podłoże polityczne. Ukryte zostają tu wydarzenia z lat 1967–1968, kiedy to przez wiele państw świata, w tym również przez Japonię, przetoczyły się fale protestów. Twórcy ówczesnej generacji popierali studenckie wystąpienia, stąd ich zaangażowanie w ukazywanie wydarzeń politycznych. Zauważa to również Toshio Suzuki⁹,

⁸ T. Mes, J. Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley – California 2005, s. 125.

⁹ Zob. film dokumentalny pt. *Ghibli – tajemnica Miyazakiego* (*Ghibli et le mystère Miyazaki*, 2005, reż. Yves Montmayeur).

idąc w swoich interpretacjach o krok dalej. Wskazuje na istnienie podtekstów odnoszących się do wojny wietnamskiej, która w czasie premiery filmu trwała już od dawna. Potrzeba zjednoczenia w czasach zmian udzieliła się również artystom, dlatego praca nad animacją w wieloosobowym zespole przybrała dodatkowy i wielce istotny charakter.

Chie Rozrabiaka

Kolejne anime przedstawia losy dziesięcioletniej dziewczynki. Jej rodzice żyją od niedawna w separacji, jednak Chie nie traci ducha, wprost przeciwnie, stara się pomagać ojcu w prowadzeniu niewielkiego baru w Osace. Jej ojciec ma talent do wplątywania się we wszelkie możliwe kłopoty, nie inaczej jest i tym razem. By odzyskać swoje pieniądze, gangsterzy odwiedzą bar, w którym przez większość czasu pracuje Chie (ojciec akurat „załatwia sprawy”). Rozliczne kłopoty nie przeszkadzają dziewczynce spotykać się po kryjomu z matką i cieszyć szczęśliwymi momentami.

Chie Rozrabiaka (*Jarinko Chie; Chie the Brat*) miała swoją premierę w 1981 roku. Isao Takahata zaadaptował mangę autorstwa Etsumi Harukiego pod tym samym tytułem ukazującą się w latach 1978–1997. Od momentu powstania tego filmu główną obsesją Takahaty stanie się przenoszenie rzeczywistości w świat animacji. Reżyser za sprawą *Chie Rozrabiaki*, daje poznać się jako wnikliwy i spostrzegawczy obserwator. Dostrzega nie tylko ludzi i miejsca, takie jak coraz cichsze ulice Osaki krótko po zmierzchu, gwar ludzi przy straganach i w małych barach, blask świateł padających na ulice wieczorową porą czy cmentarz owiewany lekkimi podmuchami powietrza. Potrafi również uwiecznić emocje, którymi emanują bohaterowie powołani przez niego do życia. W równie przekonujący sposób udało się oddać klimat panujący w drugiej połowie lat 60. epoki Shōwa (1926–1989)¹⁰.

Opowieść o kanałach w Yanagawa

Wspomnieć należy także o filmie, który jest swego rodzaju licencją poetycką w twórczości Isao Takahaty. *Opowieść o kanałach w Yanagawa* (*Yanagawa Horiwari Monogatari; The Story of Yanagawa's Canals*, 1987) to pierwsza produkcja tego twórcy po tym, jak wraz z Hayao Miyazakim powołali do życia Studio Ghibli. I nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że *Opowieść...* nie jest filmem animowanym, a dokumentalnym. To uświadamia, w jak wielkim stopniu Takahata pragnie portretować rzeczywistość. Na początku jednak plan był inny. Reżyser pragnął stworzyć anime zawierające

¹⁰ Historia opowiedziana w anime dzieje się pod koniec 1967 roku, na co wskazywałaby data premiery filmu *Syn Godzilli* (*Kaijū-tō no kessen: Gajira no musuko*, reż. Jun Fukuda). Chie wybiera się wraz z mamą na ten film do kina.

ekologiczne przesłanie. Historia ludzi walczących o renowację kanałów i utrzymanie ich w nienagannym stanie wydawała się interesującym punktem wyjścia do animowanej opowieści. Wizyta artysty na miejscu zmieniła wszystko. Historia miasta i ludzi żyjących w nim od lat, jego ulotne piękno i wiekowy urok sprawiły, że postanowił stworzyć dokumentalny portret tego miejsca. W trzygodzinnej opowieści Isao Takahata zebrał wspomnienia i emocje o miejscu i czasie. Pamięć ta została uwieczniona na taśmie filmowej, a jedyne, czego można żałować, to fakt, że reżyser nie decyduje się na częstsze używanie tej formy wypowiedzi.

Grobowiec świetlików

Według amerykańskiego krytyka Rogera Eberta *Grobowiec świetlików* (*Hotaru no haka; Grave of the Fireflies*, 1988) – najbardziej znana produkcja Isao Takahaty zarówno na świecie, jak i w Polsce – jest jednym z najwspanialszych wojennych filmów w historii¹¹. Opowieść oparta na autobiograficznej książce Akiyuki Nosaki jawi się jako niezwykle smutna, tym bardziej że czternastoletni Seita i jego czteroletnia siostra Setsuko doświadczają piekła II wojny światowej. Po stracie matki przemierzają zrujnowane, stale jeszcze bombardowane miasto Kobe, by odnaleźć miejsce, w którym będą mieli szansę przetrwać. Niestety los jest dla nich okrutny, a ciotka (jedyna nadal żyjąca krewna) zamiast pomocy okazuje im tylko niechęć. Rodzeństwo boryka się z brakiem jedzenia i bezpiecznego schronienia, a przy tym codziennie napotyka nowe okrucieństwa wojny. Jednak w krótkim czasie ich tułaczka, podobnie jak wojna, dobiegnie końca.

Reżyser, rozpoczynając pracę nad *Grobowcem świetlików*, miał zaplanowany konkretny kierunek wizji artystycznej tego anime. W obrazie dotkniętego wojną świata pojawia się pewien dysonans poznawczy, o którym Takahata mówi w taki sposób:

Grobowiec świetlików może wyglądać realistycznie. Ale obrazki, które rysowałem w wybranej przez siebie technice, nie są bliskie tak zwanemu „realizmowi”. Są dalekie od tego, co – jak sądzę – ludzie Zachodu nazwaliby realizmem. Jednak brak wystarczającego stopnia realizmu jest dla nich [obrazków – dop. S.W.] ważny. Dzięki temu wyrażają bardziej efektywnie odczucia rzeczywistości. Zamiast zrobienia realistycznego obrazu w konkretny sposób, sprawą istotniejszą jest stworzenie tych uczuć¹².

Choć niektóre ze scen wyglądają realistycznie (np. sekwencja otwierająca film, w której na stacji dworca kolejowego umiera Seita), strategia przyjęta przez artystę jest widoczna właśnie w sposobie obrazowania, w warstwie

¹¹ Zob. R. Ebert, *Grave of the Fireflies*, [online] <<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>>, dostęp: 26.06.2013.

¹² Cytat pochodzi z filmu dokumentalnego pt. *Ghibli – tajemnica Miyazakiego* (*Ghibli et le mystère Miyazaki*, 2005, reż. Yves Montmayeur).

wizualnej dzieła. Interesującym przykładem może być scena wypuszczenia świetlików do schronu będącego tymczasowym domem rodzeństwa. Owady mają za zadanie oświetlać ciemne pomieszczenie. W tej i podobnych scenach pojawia się pewnego rodzaju „wygładzenie” obrazu, swoiste „rozmycie” świetlnych elementów. Każdy, kto będąc dzieckiem próbował łapać świetliki, zdaje sobie sprawę np. z faktu, że aura światła roztaczająca się wokół nich przybiera niewielkie rozmiary. Przeważnie nie zwraca się uwagi na pojedyncze ekranowe elementy, ale wciąż stanowi to dowód braku realizmu. Dzięki takiemu zabiegowi widz musi do pewnego stopnia polegać na własnym doświadczeniu obcowania ze światem. Wywołanie odpowiednich uczuć wymaga zatem określonej kompetencji widza. „Dopowiadając” sobie nie w pełni realistyczne obrazy, odbiorca utwierdza się w ich realistycznym charakterze, bardziej je c z u j ą c niż w i d z ą c. Takie podejście do obrazów zawartych w *Grobowcu świetlików* jest gwarancją wielkich emocji, których rzesze miłośników anime doświadczyły, oglądając tę gorzką historię.

Myślenie o animacji (nie tylko japońskiej) w kategoriach opowieści, bajek dla dzieci, jest w wielu krajach i kulturach zakorzenione stosunkowo mocno. Specyfika tego medium niesie ze sobą skojarzenia „nieprawdziwości” ilustrowanych przez siebie historii. Jednak twórcy tacy jak Isao Takahata i wielu mu podobnych, np. Masaki Mori – reżyser *Bosonogiego Gena* (*Hadashi no Gen; Barefoot Gen*, 1983), udowadniają z nadzwyczajnym skutkiem, że anime może łączyć się z poważnymi i istotnymi opowieściami. Może także ukazywać wydarzenia historyczne, prawdziwe historie, tak jak czyni to w przypadku *Grobowca świetlików*. Mariaż anime z historią skutkuje zazwyczaj ukazaniem Japonii i losów jej mieszkańców podczas i po II wojnie światowej. Punktem kulminacyjnym staje się zrzucenie przez Amerykanów bomby atomowej na Hiroszimę i Nagasaki. W tym kontekście wizerunek Japończyków jest zazwyczaj jednoznaczny – ukazuje się ich jako niewinnych i pokrzywdzonych. Nie inaczej rzecz przedstawia się w *Grobowcu świetlików*. Susan Napier w ten sposób pisze o filmie oraz o „ofiarach historii”:

Skupione na połowie lat 40. dwa filmy [*Grobowiec świetlików* oraz *Bosonogi Gen* – dop. S.W.] wpasowują się w wizję ofiar historii w pewien oczywisty sposób. Po pierwsze, filmy wywołują nieskomplikowaną reakcję szczerego współczucia części widzów poprzez skupienie na niewinnym dziecku załamany wojennymi zniszczeniami. Dwaj krytycy anime tak podsumowali wrażenia po filmie: „Szczerze, to niemożliwe oglądać tę produkcję [*Grobowiec świetlików*] bez doświadczenia emocjonalnego wycieńczenia”. Użycie zazwyczaj realistycznej konwencji [...] i prostolinijnej struktury narracyjnej również pomaga widzowi w identyfikacji z przepełnionymi smutkiem historiami na ekranie¹³.

Susan Napier, porównując obrazy Takahaty i Moriego, podkreśla kilkakrotnie, że w przypadku *Bosonogiego Gena* wizerunek ofiar historii osiąga się m.in. poprzez zamierzone przemilczenie działań Japończyków na terenie innych państwa azjatyckich. Warto jednak podkreślić, że strategia przyjęta

¹³ S.J. Napier, *Anime from “Akira” to “Howl’s Moving Castle”*, New York 2005, s. 218–219.

przez reżysera jest jednym z możliwych rozwiązań, ponieważ w mandze pt. *Bosonogi Gen*, której twórcą jest Keiji Nakazawa, autor otwarcie mówi o bestialstwie, jakiego dopuściły się wojska japońskie. Paradoksalnie, ujawnienie wszystkich faktów nie godzi w wizerunek Japończyków jako ofiar historii, a dodatkowo go wzmacnia. Dzieje się tak za sprawą niemożności wpływania na rozkazy cesarza Hirohito, w związku z czym obywatele są nie tylko pokrzywdzeni przez historię, ale również przez własnego cesarza, którego niewłaściwe decyzje spowodowały taki stan rzeczy.

Wracając jeszcze na moment do kwestii techniki obrazowania rzeczywistości wyniszczonej konfliktem zbrojnym w Japonii, amerykańska badaczka postrzega *Grobowiec świetlików* jako „naturalistyczny”, przypisując mu równocześnie „realistyczną grafikę”¹⁴. Jest to interesujące z tego względu, że stanowi do pewnego stopnia zaprzeczenie tezy samego reżysera na temat postrzegania przez „ludzi Zachodu” jego dzieła, wedle której kanony obrazowania, jakich użył podczas stworzenia tej opowieści, w niczym nie przypominają „realizmu” (w jeszcze większym stopniu dla obserwatorów z drugiego końca globu).

Powrót do marzeń

Esencję swego stylu Isao Takahata zawarł w kameralnym i naturalistycznym *Powrocie do marzeń* (*Omohide Poro Poro; Only Yesterday*, 1991)¹⁵. Anime to zostało oparte na serii komiksów Hotaru Okamoto i Yuuko Tone. Czas wydarzeń w mandze przypada na późne lata 60., kiedy Taeko jest jeszcze dzieckiem. W swoim dziele Takahata postanawia przedstawić bohaterkę jako 27-letnią urzędniczkę pracującą w Tokio. Taeko to kobieta w pewnym sensie zagubiona, odczuwa niezadowolenie z wykonywanej pracy i z miejsca, w którym żyje. W zatłoczonej i wiecznie niespokojnej stolicy czuje się nieszczęśliwa, a jednym z jej ulubionych zajęć staje się przywoływanie wspomnień z dzieciństwa. Zmęczona miastem decyduje się na wyjazd do krewnych mieszkających na wsi. Dla reżysera wybór odpowiedniego miejsca miał ogromne znaczenie dla przedstawienia losów dorosłej Taeko. Tak wspomina to producent Toshio Suzuki:

Tak naprawdę rodzinną prefekturą Ogi [Kazuo Oga jest artystą odpowiedzialnym za tworzenie tła – dop. S.W.] jest Akita [Północna Japonia – dop. S.W.]. Takahata chciał więc ulokować wydarzenia w Akicie. Ale by poprowadzić opowieść, musieliśmy znaleźć specjalny, lokalny produkt. Coś charakterystycznego, co nadawałoby się do animacji. Po długich poszukiwaniach odkryliśmy krokoszki barwierskie [kwiaty wykorzystywane m.in. jako barwnik – dop. S.W.]. Akita nie miała niczego, co mogłoby z nimi rywalizować. Takahata postanowił zatem umieścić opowieść w Yamagacie¹⁶.

¹⁴ Zob. tamże, s. 219, 222.

¹⁵ Dosłowne tłumaczenie z japońskiego brzmi: *Wspomnienia jak spadające krople deszczu*.

¹⁶ Cytat pochodzi z filmu dokumentalnego pt. *Oga Kazuo Exhibition: Ghibli No Eshokunin – The One Who Painted Totoro's Forest* (2007, reż. Maiko Yahata). Dokument poświęcony jest osobie Kazuo Ogi. Nazywany „rzemieślnikiem obrazu” Oga tworzy tła do wielu produkcji

Podróż po ukrytych, dalekich miejscach pamięci trwa również w chwili, gdy Taeko mierza pociągami do Yamagaty. Niepohamowane strumienie obrazów wciąż niknących i pojawiających się niespodziewanie wprawiają ją w radość, czasem budzą uśpiony od lat ból. Widok powoli zachodzącego słońca, polnych dróg smaganych wiatrem czy ludzi spacerujących w otoczeniu natury wzmagają nostalgię życia codziennego, udowadniając jednocześnie widzowi mistrzostwo, jakie osiągnął Takahata w niemal fotograficznym opisie rzeczywistości. By osiągnąć taki efekt, zespół musiał włożyć ogrom pracy w projekt reżysera, który tak opowiada o początkowych założeniach:

W *Powrocie do marzeń* nie próbowałem stworzyć jakiegoś fantastycznego świata. Bohaterka udaje się w podróż na japońską wieś i jest głęboko poruszona przez tamtejsze środowisko. Musiałem wywołać takie same reakcje u publiczności. Poprosiłem Ogę o pomoc w stworzeniu właściwych tła. Od początku chciałem, by widownia poczuła się tak, jakby rzeczywiście wkroczyła w to naturalne środowisko¹⁷.

Efekt wspomniany przez Isao Takahatę mógł zostać osiągnięty za sprawą ogromnej liczby detali, które Oga zamieścił na swoich tłach¹⁸. Pod tym względem *Powrót do marzeń* jest najbardziej dopracowanym i złożonym filmem Takahaty i jednym z najbogatszych w detale w całej historii Studia Ghibli. Temat pamięci – tak często wracający w dziełach reżysera – tu ma znaczenie szczególne. Oddziałuje zarówno na bohaterkę, jak i widzów. Ci ostatni otrzymują możliwość obudzenia własnych wspomnień, często przecież tożsamyh z doświadczeniami Taeko. Ona zaś dzięki wspomnieniom przeszłości będzie w stanie spojrzeć w przyszłość malującą się w niezwykle ciepłych barwach.

Szopy w natarciu & Gauche Wiolonczelista

Motywy łączącym oba te dzieła jest głęboka fascynacja reżysera zjawiskiem antropomorfizmu. Postacie zwierząt zostały obdarzone ludzkimi cechami i „odgrywiają” ich zachowania. W *Gauche Wiolonczeliście* (*Sero Hiki no Gōshu; Gauche the Cellist*, 1982), animacji powstałej na podstawie krótkiego opowiadania Kenji Miyazawy, tytułowego artystę przechodzącego kryzys twórczy odwiedzają zwierzęta. Każde z nich podsuwa mu pomysły w postaci prostych utworów, by Gauche odnalazł inspirację i rozwinął swój talent. Wkrótce wiolonczelista odzyskuje dawne umiejętności i zdolność tworzenia. *Szopy w natarciu* (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko; Pom Poko*, 1994) to z kolei historia o perypetiach tanuki (zwierzęta wyglądem przypominają szopy, w Polsce

Studia Ghibli, a wystawa jego prac odbyła się w lecie 2007 roku w Muzeum Sztuki Współczesnej w Tokio.

¹⁷ Cytat pochodzi z jednego z dodatków zamieszczonych na płycie z ww. filmem dokumentalnym.

¹⁸ Około 650 prac Kazuo Ogi zostało zamieszczonych jako dodatki na płycie z ww. filmem dokumentalnym.

nazywane są jenotami) zamieszkujących wiejski dystrykt Tama Hills położony niedaleko Tokio. Na wieść, iż ludzie planują postawić tam osiedle mieszkaniowe, tanuki postanawiają zjednoczyć swe siły. Mają również ukryty atut. Według japońskich legend posiadają umiejętność transformacji w dowolnie wybraną rzecz. W obronie swego domu z pewnością wykorzystają tę przewagę niejednokrotnie. Takahata pragnął przedstawić historię o zwierzętach ulegających transformacji:

To temat bliski memu sercu. Opowieści o przemianach *tanuki* często pojawiają się w japońskiej tradycji, ale uważa się je za głupotę i nikt nie ma odwagi się nimi zająć. Przypnę, że kiedy pierwszy raz zobaczyłem prawdziwego szopa, byłem oczarowany – baśnie wydawały mi się znacznie bardziej interesujące. Aby ukazać metamorfozę *tanuki* w czasach współczesnych, inspirowałem się wszystkimi możliwymi postaciami: prawdziwym zwierzęciem, jego formą pojawiającą się w mangach i wyobrażeniem z drzeworytów *ukiyo-e* – na przykład z mang Sugiury Shigeru i *tanuki* Kuniyoshiego. Jeśli chodzi o *yōkai*, „pożyczyłem” postacię ze zwojów o *Nocnym pochodzie stu demonów* oraz z drzeworytów Hokusai i Kuniyoshiego¹⁹.

Motywy antropomorficzne wykorzystane w obu dziełach przywodzą na myśl emaki, czyli ilustrowane zwoje z Japonii z okresów Heian i Kamakura. Isao Takahata upatruje korzeni nie tylko anime, ale również mangi właśnie w tych zwojach. Udowadnia istnienie elementów „kinowości” (*eigateki*) i „animacyjności” (*animeteki*). Podobieństwo wynika ze sposobu, w jaki ogląda się zwoje – rozwija się je stopniowo, odkrywając kolejne sceny w nich zawarte. Dzięki temu patrzący ma wrażenie ciągłości wydarzeń i upływu czasu²⁰. Isao Takahata pisze również o tym w swojej pracy teoretycznej wydanej w 1999 roku, pod długim tytułem: *Anime w XII wieku. Elementy XII-wiecznych zwojów malarskich zaklasyfikowanych jako skarb narodowy przypominające filmy i kreskówki* (*Jūni seiki no animēshon, kokuhō emakimono ni miru eigateki animateki naru mono*).

W *Szopach w natarciu*, prócz stałego portretowania środowiska naturalnego, pojawia się komentarz na temat jego degradacji. Miasto rozrasta się i wdziera na tereny mu przyległe – w efekcie zlesiony obszar Tama niszczyony jest coraz wyraźniej. Współpracujący przy tym projekcie Takahata i Oga chcieli ukazać ten stan, skupiając się na zwierzętach. Działania *tanuki* służą powstrzymaniu nieuniknionego rozrostu miasta i nieprzerwanej działalności człowieka. Podmiejski krajobraz nieustannie się zmienia, a Takahata, przyglądając się przyrodzie, uchwycił charakter przemian i przemijanie, wywołujące tęsknotę za czasem, który był.

¹⁹ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008, s. 233–234.

²⁰ Zob. T. Lamarre, *The Anime Machine. The Media Theory of Animation*, Minneapolis 2009, s. 13.

Rodzinka Yamadów

Takashi to pan domu, który jest mocno zapracowany i jeszcze mocniej zmęczony. Jego żona Matsuko próbuje utrzymać dom w czystości i resztę rodziny w ryzach, co jest niezwykle trudnym zadaniem. Noboru, ich syn, wszedł właśnie w wiek, w którym jego największym pragnieniem są inni, lepsi rodzice. Shige to babcia wygrywająca swoim sprytem wszystko, a nadto potrafi przygotować lepszy obiad od Matsuko. Pies Pochi zaś udaje, że nic go nie obchodzi. Mała Nonoko, córka Yamadów, będzie przewodnikiem po świecie *Rodzinki Yamadów* (*Hōhokeyo Tonari no Yamada-kun; My Neighbors the Yamadas*, 1999).

Kolejny film Isao Takahaty jest jednocześnie pierwszym w dorobku Studia Ghibli, który został w całości animowany techniką cyfrową. W tym projekcie artysta pragnął zachować jego lekki charakter – podobnie jak w mandze zatytułowanej *Nono-chan* (1991–1997) autorstwa Hisaichiego Ishii, na której wzorował się podczas prac nad filmem. Przedstawiane scenki rodzajowe z życia zwyczajnej rodziny mieszczan cechują się niewymuszoną żartobliwością, a miejscami nawet ironią. Takahata posłużył się tu prostą kreską, zredukował detale do minimum, a także zrezygnował z tła. W zależności od kontekstu rolę komentarza lub wprowadzenia w sytuację pełnią w *Rodzince Yamadów* haiku (krótkie utwory poetyckie) największych poetów epoki Edo. Formą i treścią w stopniu najwyższym korespondują one ze specyfiką dzieła Takahaty. Wizualna „surowość” kontrastuje z pełnią życia zawartą w opowiadanej historii. Bohaterowie w swoim zachowaniu są nad wyraz „ludscy”, przeżywają wzloty i upadki, doceniając małe szczęścia przydarzające się im gdzieś niespodziewanie w czasie gonitwy przez życie. Takahata mówił o pierwszeństwie wywoływania w widzach uczucia realności nad kreowaniem realistycznych obrazów. *Rodzinka Yamadów* znakomicie spełnia ten postulat, pokazując jedynie symbolami pełnię sensu życia.

Anime nośnikiem rzeczywistości

Twórczość Isao Takahaty skłania do zadania sobie pytanie, czy anime może służyć do pokazywania rzeczywistości, świata realnego i wydarzeń, które miały w nim miejsce? Animacja pozwala twórcy na absolutną kontrolę, na wytworzenie świata od podstaw w dowolnym kształcie. Stosują ją studia na całym świecie, a najlepszym przykładem może być Disney Studios. Strategia Takahaty ze Studia Ghibli jest zgoła inna. Stara się on przenosić rzeczywistość w świat animacji, dzięki czemu publiczność może odczuwać większe zaangażowanie oraz doświadczać pewnego poczucia realności. Nawet jeśli obrazy nie bywają realistyczne, przeważnie udaje się odnaleźć w sobie uczucia, o których wywołanie reżyser tak zabiega. Animacja może lepiej ukazać rzeczywistość od oka kamery dzięki wspomnieniom twórców o czasach, których już nie ma i których

nie można w żaden sposób odtworzyć. Dzięki takiemu podejściu rzeczywistość zapośredniczona przez nieregularną sieć pamięci może stać się tą najbardziej kompletną. Tą najbardziej prawdziwą...

Filozofia animacji Isao Takahaty pozwala jego bohaterom na wspomnienia, które są jak spadające krople deszczu. Znikają powoli, bledną i wysychają w naszej pamięci, jednak każdy kolejny deszcz może wywołać nowe wspomnienia lub ożywić te już dawno przez nas zapomniane.

Bibliografia

- Ebert R., [online] <<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>>, dostęp: 26.06.2013.
 Ishii R., [online] <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html>, dostęp: 28.06.2013.
 Koyama-Richard B., *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008.
 Lamarre T., *The Anime Machine. The Media Theory of Animation*, Minneapolis 2009.
 Mes T., Sharp J., *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley – California 2005.
 Napier S.J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York 2005.

Streszczenie

Celem niniejszego eseju jest przedstawienie postaci Isao Takahaty – wciąż mało znanego w Polsce twórcy anime. Po krótkim wstępie charakteryzującym Studio Ghibli, którego Takahata jest współzałożycielem, następuje opis jego twórczości. Zachowanie chronologii (począwszy od seriali telewizyjnych, poprzez początkowe próby w pełnym metrażu, aż po późne prace) służy ukazaniu, jak główne tematy i obsesje Takahaty ewoluowały na przestrzeni lat. Każda z części eseju udowadnia, że na twórczość reżysera składają się stale powracające cechy dzieł, takie jak np. realistyczny świat, trudy codziennego życia, naturalistyczne spojrzenie. W tle zawsze obecna jest pamięć – potrzebna twórcy, by kreować możliwie najprawdziwsze światy, zaś jego bohaterom, by je uwiarygodnić.

Summary

Memories like falling raindrops. Features and themes in Isao Takahata's works

The Japanese Ghibli Studio has entertained its international audience with animation masterpieces for almost three decades. Imaginary universes created by artists, heroic deeds and the strangest characters as well as realistic everyday stories make film lovers wait impatiently for each Studio's new release. This essay presents the works of Isao Takahata – an artist that is still known to few people in Poland. The use of the chronological order helps to depict the evolution of main themes and obsessions in Takahata's works. Each part of the essay proves how consistent his work is and depicts its recurring features such as the realistic world or everyday problems.