

Łukasz Grela

"Boogipop Phantom" jako przykład telewizyjnego progresywnego "anime"

Panoptikum nr 10 (17), 124-136

2011

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.

Łukasz Grela

(Uniwersytet Jagielloński)

Boogipop Phantom jako przykład telewizyjnego progresywnego „anime”

Anime jest, moim zdaniem, jedną z najciekawszych dziedzin współczesnej popkultury, o wiele bardziej wpływową, niż chcieliby przyznać jej przeciwnicy. Obszar tych wpływów obejmuje zarówno wschodnie, jak i zachodnie kino fabularne (*Oldboy*, filmy rodzeństwa Wachowskich, Zacka Snydera, Kurta Wimmera, współczesna formuła gatunku *wuxia*), komiks spoza Japonii (*Usagi Yojimbo* Stana Sakai, dzieła Enki Bilala)¹, filmy animowane (seriale powstałe w USA, tzw. *amerime*, np. *Teen Titans* czy *Atomówki*, oraz w Europie, np. *Totally Spies!*, *Martin Mystery*, *W.i.t.c.h.* czy serbska pełnometrażowa produkcja cyberpunkowa: *Technotise – Edit i ja*) oraz gry komputerowe (choćby cykle *Final Fantasy* i *Lineage*). Z kolei środowisko fanów, nazywających siebie «otaku»², staje się obiektem poważnych i nieuprzedzonych badań społeczno-kulturowych. Jednocześnie *anime* wciąż jest obszarem sprawiającym badaczom problemy, które można sprowadzić do dwóch kluczowych zagadnień.

Po pierwsze, trzeba zadać pytanie, z jakiej kulturowej perspektywy podejść do tematu: czy stosować się do zaleceń relatywizmu kulturowego i próbować, na ile będzie to możliwe, czytać utwór wyłącznie z azjatyckiego punktu widzenia, czy może szukać tego, co wyda nam się znajome, akcentować te elementy, które umownie będziemy mogli uznać za uniwersalne.

Po drugie, pojawia się problem *anime* jako gatunku, a właściwie tego, czy *anime* jest, czy nie jest gatunkiem. Arbitralność pojęcia gatunku, o której pisali m.in. Jane Feuer i Andrew Tudor, i którą wnikliwie rozważa Wiesław Godzic w *Telewizji i jej gatunkach po „Wielkim Bracie”*³, tutaj objawia się z pełną siłą, prowadząc do sporów wśród badaczy, a przede wszystkim w kręgach „zwykłych odbiorców”, którzy jako alternatywne dla siebie nawzajem kategorie podają: „rodzaj filmu”, „formę sztuki”⁴, a nawet „medium”⁵. Przyporządkowanie japońskiej animacji do kategorii «*genre*» jest problematyczne, gdyż nasuwa dwa pytania zasadniczo dotyczące istoty gatunkowości. Przede wszystkim rodzi pytanie o dystynktywne cechy wspólne wszystkim *anime*, dające się ująć w trzech wymienionych przez Feuer perspektywach (estetycznej, rytualnej i ideologicznej), jak również pytanie o granice wewnętrznej złożoności i różnorodności danego gatunku. W świetle

pierwszego pytania *anime* ukazuje się jako „byt merkuralny”, niedający się zamknąć w prostych przegródkach i klasyfikacjach. Jakichkolwiek cech nie wymienilibyśmy jako podstawowych i obecnych w każdej japońskiej animacji, zawsze znajdziemy przykłady, które temu zaprzeczają. Najczęściej wymieniany charakterystyczny sposób obrazowania, przede wszystkim ruchu, dynamiki postaci, nie wszędzie jest obecny w takim samym stopniu – w niektórych przypadkach, jak w filmie *Tenshi no tamago* Mamoru Oshiego, nie występuje w ogóle. Specyfika wyglądu bohaterów i ikonograficzne motywy podkreślające ich emocje (słynna „kropla zażenowania”, cała gama komicznych deformacji twarzy, towarzyszących wybuchowi gniewu) będą wspólne dla wszystkich *anime* tylko w oczach laika, który miał styczność wyłącznie z serialami i filmami dla dzieci albo komediami romantycznymi. Typowe tematy, jak wielkie roboty (*mecha*) czy nastolatki obdarzone magicznymi mocami (*maho shojō*) są typowe tylko dla pewnych podgatunków czy odmian *anime*. To ostatnie prowadzi nas do kolejnych pytań – czy gatunek może mieć podgatunki (czy też: ile może ich mieć?), jak duża musi być liczba subkategorii, żeby kategoria nadrzędna mogła ulec zmianie, z „gatunku” zmieniając się w bardziej pojemny „rodzaj”, „typ” lub cokolwiek innego? Wśród pełnometrażowych filmów, seriali telewizyjnych i kilkuodcinkowych seriali OVA⁶ znajdujemy wszystkie (albo prawie wszystkie)⁷ gatunki filmowe. Przede wszystkim znajdujemy jednak produkcje radykalnie różniące się tematyką, nastrojem czy estetyką, podzielone ze względu na różnorodne cechy ich targetu: wiek, płeć, zainteresowania, do pewnego stopnia orientacja seksualna⁸. Co istotne, są one odmienne pod względem ideologicznym, dlatego np. tezy Annalee Newitz⁹, w pełni uzasadnione w odniesieniu do popularnych komedii romantycznych, w przypadku seriali i filmów należących do innych gatunków, a nawet innych produkcji tego samego gatunku, mogłyby prowadzić do zupełnie odmiennych wniosków. Wszystko komplikuje się jeszcze bardziej, kiedy zechcemy przyjrzeć się *anime* jako gatunkowi telewizyjnemu, odnosząc go do specyficznej klasyfikacji (jak opisywany przez Godzica podział na serial i serię¹⁰)



i szczególnego wymiaru, jakiego w telewizji nabiera sprzężenie zwrotne między aparatem produkcyjnym a potrzebami i oczekiwaniami widza. Jeśli dodamy, że większość *anime* to współcześnie gatunkowe hybrydy, posuwające coraz dalej obecną w japońskiej popkulturze tendencję do łączenia i zderzania skrajności¹¹, może się okazać, że jedyne co da się powiedzieć na pewno, to fakt, że *anime* wywodzi się z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Powyższe zestawienie opisowych definicji *anime* może wyglądać jak pospolita złośliwość wobec tych, którzy musieli natrudzić się, żeby takie definicje stworzyć. Zapewniam, że nie to było moim celem. Pewne wyolbrzymienia miały po prostu udowodnić, że analiza japońskiego serialu animowanego w kategoriach gatunkowych naprawdę nie jest łatwym zadaniem, a wygłaszanie jakichkolwiek zdecydowanych sądów ogólnych jest wpędzaniem się w pułapkę. Problemy nakreślone w powyższym wywodzie będą mi towarzyszyć przez cały czas, a cały ten tekst może się okazać jedynie próbą uporania się z nimi.

W kwestii antropologiczno-kulturowej postanowiłem trzymać się przeważnie „zachodniego” punktu widzenia i skupiać na tym, co wydaje mi się najbardziej czytelne z tej perspektywy. W kwestiach najważniejszych – gatunkowych – nie będę rozstrzygał, jakim terminem należałoby całościowo określić *anime*. Skupię się na jednym szczególnym podgatunku telewizyjnej animacji japońskiej, który pozwoli mi przyjąć (z odpowiednią umownością) jako punkt odniesienia „większość” *anime*. Specyfika tego gatunku wymaga jednak paru słów omówienia.

Progresywne *anime*

Termin „progresywne *anime*” pojawił się na początku lat 90. na forum Hayao Miyazaki *Mailing List*. Zaproponowano tam, żeby określać tym mianem pozycje, w których uwidaczniają się autorskie strategie, pojawiają się rozwiązania (narracyjne, plastyczne, fabularne) niespotykane wcześniej, w których podstawowe konwencje są przełamywane albo dekonstruowane, w których wreszcie *fanservice*¹² ustępuje miejsca wymaganiom stawianym widzowi. Słowem, seriale i filmy, które dają się określić jako innowacyjne, ambitne, artystyczne.



Pojęcie progresywnego *anime* budzi spore kontrowersje ze względu na swój niejasny i subiektywny charakter. Czy to paradoksalny gatunek, opierający się na rozbijaniu gatunkowości, czy kategoria całkowicie ponadgatunkowa? Co decyduje, że konkretne *anime* jest albo nie jest progresywne? Do jakiego stopnia twórca musi dystansować się od popularnych konwencji,

żeby jego twórczość została uznana za progresywną? Czy *Neon Genesis Evangelion* i *Serial Experiments: Lain*, ewidentnie należące do s-f, są mniej progresywne niż surrealistyczny *Noiseman Sound Insect* czy realistyczny dramat *Only Yesterday*?

Znowu pytania, tym razem jednak łatwiej uciec przed nimi w pewniki, których jest też znacznie więcej. Na pewno bowiem kategoria progresywnego *anime* funkcjonuje i ma oparcie w rzeczywistości. Istnieje pokaźna grupa reżyserów i scenarzystów japońskiej animacji, których nie da się określić inaczej niż jako autorów, a zrobione przez nich tytuły aż proszą się o miano prawdziwych dzieł. Począwszy od *Hols: Prince of The Sun* Isao Takahaty, przez prowadzącą gatunku *mecha* Yoshiyukię Tomino, który w zakończeniu serialu *Space Runaway Ideon* pozwolił na zagładę całego wszechświata, po Mahiro Maedę, dającego hrabiemu Monte Christo nowe życie w futurystyczno-dekadentckiej oprawie, historia japońskiej animacji jest pełna pozycji i postaci, które wnoszą i wnoszą powiew świeżości w powszechnie eksploatowane schematy, stając się tym samym wzorem dla innych twórców.



Boogiepop Phantom, wyreżyserowany przez Takashiego Watanabe, może służyć za jeden z najlepszych przykładów telewizyjnego progresywnego *anime*. To serial, który niemal całkowicie bazuje na innowacyjności, nie popadając jednocześnie w przerost formy nad treścią, wręcz ostentacyjnie przeciwstawiając się rozwiązaniom stosowanym w innych telewizyjnych *anime*; twórca aplikuje swoje rozwiązania w sposób przemyślany i sensowny. Od nietypowej liczby dwunastu odcinków, przez bardzo ciemną kolorystykę, aż po niezwykłą oprawę audio, zacierającą granicę między muzyką a pozostałymi efektami dźwiękowymi. Oryginalnych albo rzadko spotykanych rozwiązań formalnych jest tu bardzo wiele, problematyka egzystencjalna ukazana została natomiast w sposób wolny od wszelkiej sztampy, niedający widzowi prostych odpowiedzi i łatwych pocieszeń. Niemal każdy aspekt serialu zasługuje na szersze omówienie i dokładną analizę, ja pozwolę sobie skupić się jednak na trzech z nich: ujęciu telewizyjnego *anime* jako części strategii multimedialnej, nietypowej narracji oraz dyskursie kobiecości.

Strategia multimedialna

Związki japońskiej animacji z komiksem są oczywiste, podobnie jak jej wzajemne oddziaływanie ze światem gier (od znanego wszystkim *Pokemona* po nieporównanie bardziej wyrafinowaną fabularnie «*visual novel*» *Higurashi no Naku Koro ni*). Zaskakujące dla zachodniego widza mogą być natomiast korespondencje *anime* i literatury. Japończycy nie tylko animowali i animują kolosalną liczbę rodzimych i zachodnich utworów wszystkich gatunków, zarówno nowych, jak i tych należących do żelaznej klasyki, ale także wydają powieści nawiązujące do „rysunkowych” przebojów. *Boogiepop Phantom* nie łączy się z tą drugą tendencją, ale nie ma też nic wspólnego z prostą adaptacją. Jest czymś zupełnie innym – częścią prawdziwej strategii multimedialnej.



Punktem wyjściowym tej strategii była wydana w 1998 roku krótka powieść Koheia Kadono *Boogiepop and Others*, uznana za najlepszą książkę roku w kategorii tzw. *light novels*. Opowieść o zmaganiach grupy młodych ludzi z porywającym ich rówieśników potworem, znanym jako Manticore, przedstawiała czytelnikowi nienazwaną japońską metropolię średniej wielkości, w której, niemal jak u Lyncha, spod warstwy banalnej codzienności wyglądała rzeczywistość zupełnie inna. Rzeczywistość tytułowego, enigmatycznego bohatera, figury z miejskich legend, pojawiającej się w realnym świecie, by w ostatniej chwili zmienić bieg wydarzeń. Mikrokosmos miasta i galeria niezwykłych postaci, z których Boogiepop był jedynie najbardziej znaną, stały się bazą dla autorskiego cyklu obejmującego w tej chwili piętnaście powieści (nie licząc czterotomowej, pobocznej serii *Beat's Discipline*), film fabularny, słuchowisko,

dwie *mangi* i omawiane *anime*. O ile jednak film i pierwsza *manga* stanowią adaptację *Boogiepop and Others*¹³, a słuchowisko służy jako uzupełnienie piątej z powieści – *Boogiepop Overdrive*, serial *anime* to zupełnie samodzielna historia, bardziej złożona od niektórych spośród książek.

Boogiepop Phantom jest bezpośrednią kontynuacją *Boogiepop and Others*, zawiera także odwołania do powieściowego szóstego tomu *Boogiepop at Dawn*, będącego *prequelem* wszystkich pozostałych. Ilość tych odwołań w dialogach i niejasnych, rwanych retrospekcjach jest tak duża, że pełne zrozumienie fabuły serialu może okazać się niemożliwe bez sięgnięcia po książki albo przynajmniej ich streszczenia. Zarazem, dla widza już zaznajomionego z cyklem, *anime* okazuje się bardzo istotnym poszerzeniem wiedzy o ontologicznych niuansach świata wykreowanego przez Kadono, wiedzy w świetle której powieściowe zdarzenia ujawniają swoje prawdziwe znaczenie.

W ten sposób *Boogiepop Phantom* jest właściwie bezprecedensowym przykładem uzupełniania się utworów literackich i dzieła telewizyjnego. Bezprecedensowym, bo, mimo że seriale *anime* nawiązujące do powieści pojawiły się dużo wcześniej, nigdy dotąd nie były to utwory autentycznie równorzędne wobec pierwowzorów, nigdy też nie były częścią strategii autora literackiego. Serial Watanabe już stał się pod tym względem wzorem dla innych *anime*, przede wszystkim dla pochodzącego z 2006 roku serialu *The Melancholy of Haruhi*



Suzumiya. Sposób, w jaki umieszczono w serialu aluzje do wcześniejszych książek, jest bezpośrednio związany z innym nowatorskim elementem *Boogiepop Phantom*.

Narracja

W *Boogiepop and Others* czytelnik stykał się z narracją pryzmatyczną, rozbitą na pięć części, z których każda przedstawiała fragment wydarzeń z punktu widzenia innego narratora. Historia rozwijała się na zasadzie narastającego wtajemniczenia, przez przejścia od narratora najmniej świadomego natury rozgrywających się wokół niego zdarzeń, do tego, który wiedział stosunkowo najwięcej i brał udział w najistotniejszych wydarzeniach. Zasada wtajemniczenia dotyczyła jednak tylko czytelnika, bo żaden z narratorów nie znał pełnego obrazu sytuacji. Kadono trzymał się w pozostałych powieściach bardzo podobnych technik narracyjnych, które stały się punktem wyjścia dla typu narracji zastosowanego w serialu *anime*. Zaledwie punktem wyjścia, gdyż *Boogiepop Phantom*



– obok narracji pryzmatycznej, z zahaczającymi o siebie epizodami ukazującymi jedną sytuację z różnych punktów widzenia – zasada się na bardzo niekonwencjonalnej chronologii.

Każdy odcinek obejmuje trzy płaszczyzny czasowe: sytuację teraźniejszą, wydarzenia sprzed miesiąca i wydarzenia sprzed pięciu lat. Przemieszczanie się między tymi płaszczyznami (często zupełnie niespodziewane) dokonuje się na zasadzie swoistego „strumienia świadomości”, wspomnień nagle nachodzących bohaterów, ich skojarzeń, ale przede wszystkim na prawach ontologii przedstawionego świata. Rozbita narracja ma tu bowiem fabularne uzasadnienie: miesiąc wcześniej, w wyniku przedstawionej w finale *Boogiepop and Others* śmierci jednego z bohaterów, obdarzonego niewyobrażalną mocą, miasto znalazło się w centrum ogromnej anomalii elektromagnetycznej, w obrębie której prawa normalnie rządzące czasem i przestrzenią przestały obowiązywać. Podstawowym tego przejawem jest nakładanie się przeszłości na teraźniejszość. Przeszłości, trzeba dodać, najbardziej traumatycznej dla większości serialowych postaci, związanej z wydarzeniami sprzed pięciu lat, kiedy na ulicach miasta grasował tajemniczy seryjny morderca. Powstałe wtedy psychiczne rany, lęki, nagromadzona ogromna ilość negatywnych emocji w warstwie narracji „teraźniejszej” przejawia się nie tylko w notorycznym ukazywaniu się zjaw zabitych osób i obrazów z przeszłości (łącznie z widzeniem przez bohaterów samych siebie sprzed lat), ale także w pojawieniu się efemerycznych, niematerialnych, ale nierzadko bardzo groźnych istot, zrodzonych

z ludzkich wspomnień, snów i wyobrażeń. To rozmycie podstawowych dla naszego postrzegania kategorii, zatarcie granic między tym, co subiektywne, a tym, co obiektywne, pozwala na introspekcję. Oprócz postaci przewijających się w każdym odcinku i w ogólnym rozrachunku kluczowych dla intrygi, każdy odcinek ma osobnego bohatera, na którym przede wszystkim koncentruje się uwaga widza. Dzięki zastosowanej metodzie introspekcji każda z tych postaci wydaje się w istocie tak samo ważna. Cel, którego wiele seriali *anime* nie zdołało zrealizować, tu został więc osiągnięty w pełni.

Narracyjne eksperymenty są domeną pełnometrażowego wydania animacji japońskiej, seriale telewizyjne starają się trzymać tradycyjnego sposobu opowiadania. *Boogie-pop Phantom* nie tylko radykalnie odcina się od tej reguły, ale nadaje temu zabiegowi



głębszy sens, czyniąc go narzędziem budowania wielowymiarowych, zaskakująco prawdziwych psychologicznie bohaterów. Przy okazji tworzy scenę, na której wyjątkowo silne i odważne postacie mogą zalśnić pełnym blaskiem.

Superbohaterki

Na środku tej sceny znajduje się Boogipop, tajemnicza i legendarna postać, uważana za «*shinigami*» („bóstwo śmierci”) i obarczana winą za, budzące grozę mieszkańców miasta, niewytłumaczalne zdarzenia. W rzeczywistości Boogipop walczy z tymi, którzy są za nie odpowiedzialni, chroni nieświadomych niczego ludzi przed zagrażającymi im nadnaturalnymi istotami, które określa jako „wrogów świata”. Samo to przywodzi na myśl pewną figurę trwale zakorzenioną w kulturze popularnej, a kiedy przyjrzymy się bliżej najważniejszym cechom, jakie Kadono nadał swojemu bohaterowi, nie będziemy mieć już żadnych wątpliwości. Boogipop jest obiektem niesamowitych opowieści, rozpowszechnianych głównie przez tych, którzy nigdy się z nim nie zetknęli, jest kimś, kogo prawdziwa tożsamość, a nawet status ontologiczny stanowią dla większości innych bohaterów dręczącą zagadkę, a przede wszystkim jest postacią anomalną, kimś, kto broniąc reszty ludzkości (i uznawanego przez tę ludzkość porządku) przed jakimś rodzajem groźnej obcości, sam jest tą obcością naznaczony. Jest mrocznym superbohaterem.

Ten typ postaci bardzo dobrze przyjął się i rozwinął w Japonii, nabierając tam jednak swoistego charakteru. Ta swoistość przejawia się nie tylko w niespotykanych wcześniej formach, jakie przyjął tam ten popkulturowy mit (wspomniane już *maho shōjo*), ale także w nacisku, jaki został położony na te cechy, które najczęściej spychano na dalszy plan. Boogipop stanowi wypadkową obu tych elementów, mogąc dzięki temu służyć do zrozumienia innej, równie kluczowej postaci serialu, a przede wszystkim pomagając naświetlić sieć dyskursów, w jakie uwikłana jest japońska animacja, i pokazać różnice między dyskursami obecnymi w *Boogipop Phantom* a tymi, które można uznać za dominujące w obrębie telewizyjnego *anime*.

Aspekt podobieństwa między stworzonym przez Kadono bohaterem a jego przeciwnikami, a równocześnie jego obcości, inności w stosunku do „normalnych ludzi”, jest tu akcentowany w stopniu rzadko spotykanym w popkulturze amerykańskiej, za to wpisującym się w tendencje specyficzne dla takich seriali *anime*, jak *Vampire Princess Miyu*, *Witch Hunter Robin* czy *Blood+*. Równocześnie jednak w szczególny sposób potraktowano w jego przypadku ten rodzaj odmienności, który zazwyczaj traktuje się w sposób wewnętrznie sprzeczny, z jednej strony bardzo uważnie pilnując, żeby forma, w jakiej jest ukazywany, jak najrzadziej przekraczała ramy dyskursu dominującego,





z drugiej traktując go jako bezdyskursywny, oczywisty. Chodzi tu o odmienność podstawową w kulturze patriarchalnej, stanowiącą oś dyskursów najistotniejszych dla gatunku *maho shojo* – o kobiecość.

Każdy, kto widział choćby fotosy z *Boogiepop Phantom* powinien od dłuższej chwili zadawać sobie pytanie, dlaczego, pisząc o tytułowej postaci cyklu Kadono, używam męskiego rodzajnika. Boogiepop to przecież młodzica dziewczyna, jej dziwaczny ko-

stium nawet nie próbuje tego kamuflować. Jeśli jednak przyrzeć się, w jaki sposób ta bohaterka mówi o sobie, i jak jest określana przez tych, którzy wiedzą o niej więcej (przede wszystkim przez Nagi Kirimę), okaże się, że kwestie płci są w tym wypadku bardziej skomplikowane. Dopiero w ostatnim odcinku widz dowiaduje się tego, co czytelnik pierwszej powieści Kadono wiedział od pierwszego rozdziału – Boogiepop to *alter ego* Toki Miyashity, zwyczajnej, spokojnej japońskiej uczennicy. I jest to autentyczne *alter ego*, nie tyle druga tożsamość, co druga osobowość, która włącza się (albo, jak sama mówi: „wyskakuje na powierzchnię”, stąd cząstka „pop” w jej imieniu) w chwilach szczególnego zagrożenia, tłumiąc osobowość Toki. Nie przypominam sobie superbohaterki,

której podwójne życie byłoby potraktowane w taki sposób, dosłowny, a jednocześnie odwracający pewien typowy porządek. Zwykle to czarny charakter jest naznaczony rozdwojeniem jaźni, natomiast protagonista ma nad swoim „drugim ja” całkowitą kontrolę. Sytuacją kompletnie niespotykaną w tego rodzaju produkcji jest ta, w której *alter ego* jest przedstawicielem innej płci niż „właściwe ja”. Jungowska interpretacja, zgodnie z którą Boogiepop mógłby być przez samego zainteresowanego. Z jego wypowiedzi można wywnioskować, że jest on swoistą istotą nadprzyrodzoną, która czasowo korzysta z ciała Toki, starając się, na ile to możliwe, respektować wolność dziewczyny. Potwierdzeniem tego jest fakt, że w *mandze Boogiepop Duality* nosicielem tej tajemniczej istoty jest mężczyzna. Wszystko to składa się na jedną z najdziwniejszych i najbardziej skomplikowanych postaci, z którymi można zetknąć się w telewizyjnym *anime*. Skomplikowany staje się w tym przypadku zwłaszcza dyskurs płci, który w większości japońskich seriali animowanych jest jednoznacznie konserwatywny.



której podwójne życie byłoby potraktowane w taki sposób, dosłowny, a jednocześnie odwracający pewien typowy porządek. Zwykle to czarny charakter jest naznaczony rozdwojeniem jaźni, natomiast protagonista ma nad swoim „drugim ja” całkowitą kontrolę. Sytuacją kompletnie niespotykaną w tego rodzaju produkcji jest ta, w której *alter ego* jest przedstawicielem innej płci niż „właściwe ja”. Jungowska interpretacja, zgodnie z którą Boogiepop mógłby być przez samego zainteresowanego. Z jego wypowiedzi można wywnioskować, że jest on swoistą istotą nadprzyrodzoną, która czasowo korzysta z ciała Toki, starając się, na ile to możliwe, respektować wolność dziewczyny. Potwierdzeniem tego jest fakt, że w *mandze Boogiepop Duality* nosicielem tej tajemniczej istoty jest mężczyzna. Wszystko to składa się na jedną z najdziwniejszych i najbardziej skomplikowanych postaci, z którymi można zetknąć się w telewizyjnym *anime*. Skomplikowany staje się w tym przypadku zwłaszcza dyskurs płci, który w większości japońskich seriali animowanych jest jednoznacznie konserwatywny.

We wspomnianym na początku pracy tekście Annalee Newitz zwróciła uwagę na sposób, w jaki w konstrukcji gatunku *maho shojo* potraktowano problem silnej kobieco-

ści: „«Magiczne dziewczęta» są jednocześnie potężne i kobiece w bardzo tradycyjny sposób. Humor w serialach, w których występują takie bohaterki, bardzo często zasada się na próbach ukrycia przez *maho shōjo* swoich zdolności tak, żeby wydawała się bezbronna i przesadnie skromna. Cały ten gatunek *anime* opiera się w istocie na założeniu, że kobiety powinny ukrywać swoją siłę (...), sam pomysł, że silna kobieta musi być «magiczna», sugeruje, że podział ról w tych serialach dokonuje się w taki sposób, że kobieca siła traktowana jest jako fantazja sama w sobie.¹⁴ Te uwagi dają się odnieść właściwie do większości telewizyjnych *anime*, których bohaterki dysponują niezwykle mocami, obojętnie jak dalekie byłyby te serie od typowej, humorystycznej konwencji *maho shōjo*. Zasadnicze założenia postaci bohaterki alias bohatera Kadono są bliskie temu klasycznemu modelowi, realizacja rozbija jednak te założenia całkowicie. Samo przenikanie się kobiecej i męskiej tożsamości jest bardzo interesujące, bo – mimo że pierwiastek męski (niezwykłość, siła) ukrywa się tu pod pierwiastkiem kobiecym (zwyczajność, brak siły) – to przez samo ich występowanie w jednym ciele Toka zostaje w trwały sposób nacechowana aspektem siły. W realiach popkultury japońskiej wszelkie tak bliskie powiązania kobiecości z męskością są czymś znaczącym.



Tak naprawdę Boogiepop jest tylko najdalszym od jednoznaczności przykładem potraktowania przez Kadono problemu silnej kobiecości. Już w pierwszym odcinku *Boogiepop Phantom* poznajemy postać, będącą rzeczywistą protagonistką większości powieści – Nagi Kirimę. Rówieśnica Toki to jedna z najsilniejszych postaci kobiecych, jakie można znaleźć w *anime*. Spokojnie może równać się z bohaterkami filmów Hayao Miyazaki i Mamoru Oshiego. Naznaczona bolesną przeszłością i, jak sama o sobie mówi, chora na kompleks Mesjasza Kirima ma w sobie charyzmę zwykle przynależną postaciom męskim. Mimo że wiele postaci określa ją jako „niezwykłą kobietę”, „dziwną osobę”, powodem tego może być jej indywidualizm i ostentacyjny dystans, jaki zachowuje wobec innych ludzi niezależnie od płci. Nie jest tym powodem jej siła psychiczna, ta bowiem nie jest u bohaterek *Boogiepop Phantom* niczym niezwykłym. Zdecydowana większość kobiecych postaci w serialu okazuje się psychicznie bardziej wytrzymała i bardziej odpowiedzialna od mężczyzn. Bardzo ciekawe są szczegóły seryjnych zabójstw sprzed pięciu lat, które (a dokładniej ich skutki) stanowią jeden z najważniejszych wątków serialu. Oto obdarzony nadludzkimi zdolnościami, wampiryczny morderca wybierał jako ofiary młodych ludzi o wyjątkowo silnej psychice, a wśród jego ofiar były same kobiety. Ustalenie praw-



dziwej tożsamości psychopaty na podstawie samego *anime* nie jest łatwe, ale kiedy sięgniemy do w całości poświęconego tym wydarzeniom *Boogiepop at Dawn*, odkryjemy, że mordercą też była kobieta. Jakby tego było mało, w *Boogiepop Phantom* nie ma ani jednej

kobiecej postaci, która byłaby traktowana jako obiekt seksualny, a czwarty odcinek pod wiele mówiącym tytułem *My Fair Lady* karykaturuje fetyszyzację kobiety przez mężczyznę, a przede wszystkim przez japońską popkulturę. Gra z gatunku tzw. *dating sims* (z domieszka *hentai*⁵), z której bohater tego epizodu czerpie wzory kobiecości, staje się symbolem procesu uprzedmiotowienia, odzierającego kobietę z człowieczeństwa i psychicznie degenerującego samego mężczyznę.

Ktoś może powiedzieć, że kobieca siła jest wzięta w nawias opisanej wcześniej anomalii, zakłócającej porządek świata. Tyle, że bohaterki były silne na długo, zanim to „mię-

dzywymiarowe” zakłócenie w ogóle się pojawiło i pozostają silne po jego zniknięciu. Anomalia tylko wystawia ich siłę na próbę, w niektórych przypadkach pozwalając im na uświadomienie sobie tej siły.

W świetle tego *Boogiepop Phantom* okazuje się progresywne także pod względem dyskursu kobiecości, a niewiele telewizyjnych *anime* może się tym poszczycić. Dyskurs kobiecości, narracja i multimedialna strategia nie wyczerpują oryginalności tego serialu, pozwalają jednak pokazać, w jaki sposób i na jak różnych polach przejawiać się może progresywność japońskiej animacji. Progresywność, której w dużej mierze animacja ta zawdzięcza swoją wyjątkowość i status sztuki.

Przypisy

- ¹ Ktoś może zwrócić uwagę, że bardziej adekwatnym źródłem inspiracji dla twórców komiksów byłaby *manga*, ale wymienieni artyści sami mówią także o inspiracji filmem animowanym.
- ² Jako jedną z najbardziej znaczących cech tej kultury podaje się rozbieżność między rozumieniem samego terminu *otaku* przez Japończyków, dla których wciąż często oznacza on przede wszystkim człowieka całkowicie nieprzystosowanego społecznie i jest używany dla stygmatyzacji takich osób, a pojmowaniem go przez ludzi spoza Japonii, którzy z dumą używają tego słowa na określenie samych siebie.
- ³ Por. W. Godzic, *Telewizja i jej gatunki po „Wielkim Bracie”*, Kraków 2004.
- ⁴ <http://www.radford.edu/~lcubbiso/personal/artform.htm> (dostęp 30.10.2011).
- ⁵ <http://www.rottentomatoes.com/vine/showthread.php?t=507964> (dostęp 11.07.2011).
- ⁶ OVA, czyli Original Video Animation (rzadziej nazywane: Original Animation Video, OAV – forma zarzucona przez większość wytwórni *anime* ze względu na niefortunne skojarzenia z AV, od Adult Video – japońskiej kategorii filmów pornograficznych), to produkcje *anime* przeznaczone na rynek wideo, z pominięciem dystrybucji kinowej lub telewizyjnej. Najczęściej są to krótkie seriale, choć spotyka się także filmy pełnometrażowe i seriale liczące kilkanaście odcinków. Pod wieloma względami format OVA zapewnia twórcom największą swobodę, dając im do dyspozycji budżet znacznie większy niż w przypadku produkcji telewizyjnych i pozwalając na elastyczność pracy nie do pomyślenia zarówno w telewizji, jak i w kinie: kolejne odcinki, czy też sezony seriali OVA ukazują się zwykle w odstępach kilku miesięcy,

- aczkolwiek nawet wielomiesięczne opóźnienia uznaje się za akceptowalne. Długość trwania samych odcinków jest dostosowana do potrzeb twórców, jeden może trwać 30 minut, następny przeszło godzinę.
- ⁷ Nie udało mi się znaleźć przykładu czystego westernu, właściwie zawsze występuje on w połączeniu z (najczęściej postapokaliptycznym) science fiction.
- ⁸ Serie i filmy *shojo-ai* (romanse lesbijskie) i *shonen-ai* (romanse gejowskie, ostatnio częściej nazywane «*boys loves*»), tak naprawdę bowiem przeznaczone są dla publiczności heteroseksualnej. Szczególnie ciekawie wygląda to w przypadku przedstawień męskiego homoseksualizmu, których targetem są młode kobiety. Por. <http://www.sshe.murdoch.edu.au/intersections/issue3/mclelland2.html> (dostęp 12.10.2011).
- ⁹ Annalee Newitz na łamach magazynu internetowego „Bad Subjects” opisała tęsknotę za konserwatywnymi rolami płciowymi, jaką podszyta jest u wielu zachodnich fanów fascynacja *anime*. A propos „Bad Subjects”, zob. <http://bad.eserver.org/issues/1994/13/newitz.html> (dostęp 20.07.2011). Niezły, choć niestety tylko wstępny i szkicowy opis dyskursywnego zróżnicowania *anime* można znaleźć tutaj: http://animation.memory-motel.net/style_anime.html (dostęp 20.07.2011).
- ¹⁰ W. Godzic, op. cit., str. 39.
- ¹¹ Przykładem niech będą: *Elfen Lied* i *Higurashi no Naku Koro ni*, należące do najpopularniejszych seriali 2004 i 2006 roku, łączące pogłębiony dramat psychologiczny, wybrane cechy gatunkowe komedii oraz horroru w jego najbardziej krwawym wydaniu.
- ¹² Szerokie pojęcie oznaczające elementy (postacie, rekwizyty, epizody, wątki), które nie mają znaczenia dla fabuły serialu i zostały wprowadzone wyłącznie dla erotycznej przyjemności fanów.
- ¹³ Nie są to do końca zwykle adaptacje, zawierają bowiem dość istotne sceny, których nie ma w powieści. Finał tej historii w każdym przypadku różni się też dość znaczącymi szczegółami. Właściwsze mogłoby więc być traktowanie powieści, *mangi* i filmu jako trzech wersji tej samej opowieści.
- ¹⁴ Por. <http://bad.eserver.org/issues/1994/13/newitz.html> (dostęp 10.10.2011). Fragment wypowiedzi w tłumaczeniu autora.
- ¹⁵ «*Hentai*» (jap. „zбочeniec”), to określenie pornograficznych *anime*, *mangi* i gier komputerowych z „mangową” grafiką.

Summary

“Boogipop Phantom” as an example of progressive anime

Japanese animation (anime) is one of the most important phenomena of contemporary popular culture. Inspirations from anime can be seen in Asian and Western feature cinema, Western animation, Western comic books and both Asian and Western video games, cultural and ideological aspects of anime and anime fandom (“otakus”) become objects of intense studies. However, as scholarly interest in anime grows, various technical and terminological difficulties become apparent, not least among them the problem of genre. Is anime a film genre or a form of animated medium, are characteristic types of anime (such as “magical girl” or “mecha”) genres, sub-genres or simply “types”? And what about classic film genres that appear in Japanese animation, like science fiction, horror, crime drama, where do they fit? These questions multiply in case of a unique and special type of Japanese animation known as “progressive anime”, paradoxical and imprecise group of works distinguished by breaking conventions, artistic, aesthetic and intellectual innovations, by turning familiar tropes and clichés on their head and, at least sometimes, presenting ideologically subversive and progressive message.

In this paper I try to show the complexity and diversity of Japanese animation by analyzing one of the less known, but very interesting examples of progressive anime – short television series called “Boogipop Phantom”. I show three main aspects that make this series different, original and innovative enough to warrant a progressive anime label. Firstly, multimedia strategy: “Boogipop Phantom” is part of “Boogipop” franchise started with series of novels by Kohei Kadono, however unlike most franchises that went from the paper to the screen, it is far from being simply adaptation of any

particular novel, being instead not only direct continuation of the first and fourth books of the cycle, but also expansion of philosophical ideas on which all franchise is based. The result is a very peculiar relationship between television series and its written source material, kind of symbiosis in which both are fully understood and appreciated only in correlation. Secondly, narrative innovation based on disjointed chronology, stream of consciousness and repetition of events from various points of view. Apart from making the series intellectually demanding, unusual storytelling is connected with strange ontology of Boogiepop world and with its themes of memory, time, loss and change. Thirdly, the discourse of gender manifested in most of the protagonists being female characters, often independent, strong willed, even heroic. Not only there is no hint of sexual objectification common in popular anime shows, but one of the episodes directly criticizes and deconstructs objectification that forms the basis of popular video-games, and damage they can cause to normal human relations. But the most interesting part of the series' gender discourse is the central character, Boogiepop, a being that identifies itself as male but has a body of a girl, twisting and playing with usual notions of gender identity and of the classical figure of the superheroine, especially in its Japanese, highly patriarchal context.

