

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Monika Prinčič

**JAPONSKA KULTURA, ZNANOST IN
ANIMACIJA**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2007

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Monika Prinčič

**Mentor: izredni profesor dr. Franc Mali
Somentor: docent dr. Peter Stanković**

JAPONSKA KULTURA, ZNANOST IN ANIMACIJA

Diplomsko delo

Ljubljana, 2007

Zahvala

Staršem za brezpogojno moralno in finančno podporo,

sestri Kim za potrpljenje,

*Sergeju za izkazovanje ljubezni in
zaupanja ob mojih neskončnih odsotnostih,*

*Gabi za edinstveno energijo,
s katero je napolnila moja študentska let*

*in mentorju dr. Francu Maliju
za strokovno pomoč in nasvete pri diplomski nalogi.*

JAPONSKA KULTURA, ZNANOST IN ANIMACIJA

Prvi japonski animirani filmi, imenovani *anime* so nastali v začetku dvajsetega stoletja. Nov medijski tekst je doživel uspeh po ustanovitvi prvega japonskega studia za animacijo Toe Animation v šestdesetih letih, ki je dal pečat japonskemu stilu animacije, ki se je vedno bolj distanciral od zahodnjaških modelov. Z obravnavo znanstvene literature, časopisnih člankov, internetnih virov, video posnetkov in študijo primera petih *anim* je avtorica ugotovila, da na japonsko animacijo vplivajo številni sociokulturni dejavniki, in sicer religija, izobraževalni sistem, japonska zgodovina, ljudska gledališka kultura, grafična in stripovska tradicija. Avtorica je s pomočjo teorije o kulturnem relativizmu ugotovila, da je znanost kulturno pogojen fenomen in da so vse civilizacije enakovredne za razvoj znanstvenega duha v svoji specifičnosti in upoštevajoč tradicionalne kulturne vzorce. Japonski znanstveni način mišljenja je tako kot ostali dejavniki vplival na razvoj *anim*, ki danes širijo svoj trg v zahodne družbe, kjer žanjejo priznanja in vzpostavljajo povezave s tujimi produkcijami in distribucijami. *Anime* imajo poleg umetniške vloge tudi družbeno, saj producirajo družbene pomene in oblikujejo način življenja v obliki vedno številčnejše subkulture Otaku.

Ključne besede: japonska kultura, japonska animacija, znanost.

JAPANESE CULTURE, SCIENCE AND ANIMATION

The first Japanese animation films called *anime* were created in the beginning of the 20th century. The new media text became successful in the 1960s when the first Japanese animation studio Toe Animation was established and gave a special style to the Japanese animation which has gradually distanced itself from the western models. The author researched scientific literature, newspaper articles, internet sources, videos and studied five examples of *anime*. It has been discovered that Japanese animation is influenced by various socio-cultural factors. These are religion, educational system, Japanese history, popular theatre culture, and graphics and comics tradition. With the help of the theory of cultural relativism the author found out that science is a culturally conditioned phenomenon and that every culture has the same potential for the development of its specific elements, considering the traditional cultural pattern. The Japanese scientific way of thinking has also contributed to the development of *anime*, which has been successfully expanding its market to the western societies and establishing contacts with foreign productions and distributions. Apart from the artistic value *anime* has also a social part because it produces social meanings and forms a way of life which can be seen in the growing number of an already numerous Otaku subculture.

Keywords: Japanese culture, Japanese animation, science.

KAZALO

1. UVOD **8**

2. TEORETIČNI PRISTOPI K PROUČEVANJU JAPONSKE DRUŽBE IN METODOLOŠKA IZHODIŠČA **10**

2. 1 TEORETIČNI PRISTOPI	11
2. 1. 1 Teorija o štirih obdobjih	11
2. 1. 2 Teorija o konvergenci	12
2. 1. 3 Teorija o kulturnem relativizmu	12
2. 2 METODOLOŠKA IZHODIŠČA	15

3. PREGLED JAPONSKE ZGODOVINE OD ARHAIČNEGA OBDOBJA DO DANES IN POMEN DRUŽINE TER RELIGIJE V NJEJ **16**

3. 1 ARHAIČNA JAPONSKA	16
3. 2 STARODAVNA JAPONSKA	17
3. 3 SREDNJEVEŠKA JAPONSKA	18
3. 4 PREDMODERNA JAPONSKA	19
3. 4. 1 Obdobje momoyama (1573-1603)	19
3. 4. 2 Rodbina Tokugawa (1603-1868)	20
3. 5 MODERNA JAPONSKA	22
3. 5. 1 Meji era (1868-1912)	22
3. 5. 2 Obdobje cesarja Taisho (1912-1926)	23
3. 5. 3 Obdobje od leta 1926 do leta 1937	23
3. 5. 4 Obdobje druge svetovne vojne (1937-1945)	23
3. 6 POVOJNO OBDOBJE	24
3. 6. 1 Hladna vojna (1945-1948)	24
3. 6. 2 Po letu 1949	26
3. 6. 3 Obdobje šestdesetih in sedemdesetih let	26
3. 6. 4 Osemdeseta leta	28
3. 6. 5 Kriza devetdesetih let	29

3. 6. 6 Junichiro Koizumi	29
3. 7 JAPONSKA KOLEKTIVNA ETIKA IN NJEN VPLIV NA ODNOSE V PODJETJU	30
4. RELIGIJA IN NJEN VPLIV NA JAPONSKI ZNANSTVENO-TEHNOLOŠKI RAZVOJ	32
4. 1 ŠINTOIZEM	33
4. 2 BUDIZEM	35
4. 3 KONFUCIONIZEM	37
4. 4 JAPONSKA RELIGIOZNOST DANES	38
4. 4. 1 Spremembe znotraj šintoistične skupnosti	39
4. 4. 2 Spremembe znotraj budistične skupnosti	39
4. 4. 3 Pojav novih religijskih gibanj	39
5. IZOBRAŽEVALNI SISTEM NA JAPONSKEM V POVEZAVI Z ZNANSTVENO DEJAVNOSTJO	41
5. 1 IZOBRAŽEVANJE V HEIANSKEM OBDOBJU	41
5. 2 JAPONSKI SREDNJEVEŠKI IZOBRAŽEVALNI SISTEM	41
5. 3 JAPONSKI IZOBRAŽEVALNI SISTEM V PREDMODERNEM OBDOBJU	41
5. 4 ZAČETEK MODERNEGA SISTEMA IZOBRAŽEVANJA NA JAPONSKEM	42
5. 5 ČAS DRUGE SVETOVNE VOJNE IN POVOJNI UKREPI	43
5. 6 NOV KROVNI ZAKON V ŠOLSTVU	43
5. 7 JAPONSKI IZOBRAŽEVALNI SISTEM DANES V POVEZAVI Z ZNANSTVENO DEJAVNOSTJO	44
6. OD LATERNE MAGICE DO ANIMACIJE	49
6. 1 SEMIOTIKA IN SEMIOLOGIJA	49
6. 2 EPISTEMOLOŠKA MOČ PODOB	51
6. 3 RAZVOJ TEHNOLOŠKE OPREME	52
6. 4 ANIMIRAN FILM IN ANIMACIJA	57
6. 4. 1 Animacija	57
6. 4. 2 Animiran film	58
6. 4. 2. 1 Risani animiran film	59
6. 4. 2. 2 Animiran kolažni film	59

6. 4. 2. 3 Animiran lutkovni film	59
6. 4. 2. 4 Računalniška animacija	59
6. 5 OD UKIYO-E DO JAPONSKIH ANIMIRANIH FILMOV	61
6. 5. 1 Ukiyo-e	61
6. 5. 2 Manga	62
6. 5. 3 Anime	63
6. 6 ZGODOVINSKI PREGLED NASTANKA ANIM	66
6. 6. 1 Prva generacija japonskih animatorjev	66
6. 6. 2 Druga generacija japonskih animatorjev	66
6. 6. 3 Vojno obdobje	67
6. 6. 4 Povojno obdobje	67
6. 6. 5 Sedemdeseta leta	69
6. 6. 6 Osemdeseta leta	70
6. 6. 7 Anime v devetdesetih letih in po letu 2000	71
7. ŠTUDIJA PRIMERA	73
7. 1 GROB ZA KRESNIČKE	75
7. 2 ČUDEŽNO POTOVANJE	79
7. 3 SAILOR MOON	83
7. 4 MOJ SOSED TOTORO	87
7. 5 GENEZA EVANGELIONA	91
8. ZAKLJUČEK	95
9. LITERATURA IN VIRI	99
9. 1 KNJIGE IN ČLANKI	99
9. 2 INTERNETNI VIRI	102
PRILOGA	105

1. UVOD

V predmodernem obdobju sta na Japonskem začeli prodirati znanost in tehnologija iz Zahoda. Japonska družba je novosti sprejela kot tujke, na katere se je bilo potrebno privaditi, jih absorbirati in narediti sebi lastne. Zgodovinsko obdobje Meji, ko se je Japonska oblikovala v moderno industrializirano državo, pa je s seboj prineslo konflikte med tradicionalnimi japonskimi koreninami in modernizacijo. Japonski intelektualci so začeli govoriti o kulturni krizi, kulturni onesnaženosti in samokolonizaciji. Kritike pa niso padle na plodna tla, saj je povojna Japonska dokazala zmožnost individualizacije kulturnih elementov, ki so prihajali od zunaj. Japonska je prva azijska država, ki je sprejela tehnologijo, znanost in industrializacijo iz Zahoda upoštevajoč lastno tradicijo in vrednote, pri čemer je bila nadpovprečno uspešna.

Povojno obdobje pomeni poleg znanstvenega in tehnološkega napredka tudi začetek razvoja popularne kulture na Japonskem. Diverzifikacija od zahodnih modelov je bila tudi na tem področju očitna, saj je prvotnim imitacijam sledila ustvarjalna ločitev. To velja tako za kariere posameznih ustvarjalcev, kot za razvoj medijskih tekstov. Zamisel o animiranih filmih je zaživela iz časopisov in stripov v gibljive slike. Čeprav je zaradi japonske izolacionistične politike Japonska ostala oddaljena od animacijskih tehnologij in trendov, ki so se razvili na Zahodu (predvsem animacije bratov Fleisher in Walta Disneya), je hitro ubrala pot najprej proti učenju in nato proti eksperimentiranju na tem področju. Ker animiran film, tako kot igrani film zaznamuje kulturo, je zato del širše razprave o reprezentacijah. »Proučevanje (animiranega – op. P. M.) filma je predvsem raziskovanje zavesti in nastajanja sistema vrednot, ki družbo povezujejo ali osvetljujejo njene razpoke« (Turner 2004: 338).

V diplomski nalogi bom obravnavala popularno kulturo na Japonskem v smislu uveljavljanja hegemonije vladajočih družbenih skupin in hkratnega odpora proti njim ter potrošništvo, ki se drži z roko v roki s popularno kulturo, predvsem z medijskim tekstom, ki ga bom analizirala. Japonski animirani film je namreč tesno povezan z modo, reklamami, igračami, video igricami, modo in urbanimi identitetami. Torej je del vsakdana japonske moderne potrošniške družbe.

Uvodu bo sledil pregled teoretičnih pristopov in metodoloških izhodišč. Ker menim, da je kulturni relativizem najbolj primeren teoretični pristop za obravnavo sodobne japonske družbe, bom to prikazala preko tipologije teoretičnih pristopov Bogomila Ferfile, ki govori o treh teoretičnih pristopih proučevanja japonske družbe, in sicer o tistih, ki obravnavajo japonsko družbo po drugi svetovni vojni v povezavi s socioekonomskim odnosom z ZDA, o razpravah o konvergenci in o razpravah o kulturnem relativizmu. Skušala bom potrditi hipotezo o vlogi kulturnega relativizma v razumevanju znanosti, pri čemer menim, da so vse civilizacije zmožne enakovredno razviti znanstveni duh.

Ker menim, da je znanstveni napredek odvisen od družbenih norm, religije, delitve družbe v razrede, načina mišljenja, jezika in izobraževanja, bom v nalogi analizirala japonsko zgodovino, religijo in izobraževalni sistem v dokaz hipoteze, da je znanstveno mišljenje kulturno pogojen fenomen. Kultura je del znanstveno-tehnološkega razvoja in kulturne produkcije, ki ni ločena od znanstvene produkcije. Zanima me predvsem pomen usklajevanja tradicije z modernizacijo in vpliv individualnih vrednot in moralnih norm na korporacijsko kulturo. Menim, da verska prepričanja korelirajo z delovnimi cilji zaposlenih in da je ekonomski razvoj povezan s sistematičnimi spremembami vrednot, pri čemer pomen religije ostaja, a zahteva določene spremembe. Ekonomski in znanstveno-tehnološki razvoj ustvari temeljne družbeno-strukturne in kulturne posledice, med katerimi sta sprememba vloge ženske v družbi in dvig ravni izobrazbe prebivalstva. Hkrati pa je visok tehnološki standard rezultat strogo hierarhično grajenega izobraževalnega sistema, ki ima korenine v konfucionizmu.

Strinjam se z Melito Zajc, ki pravi, da je »tehnološki moment v medijih odločilen, kljub temu pa govor o medijih, v teorijah enako kot v popularnih predstavah, zajema izključno medijske vsebine« (Zajc 2000: 39). Zaradi tega sem se odločila, da bom v zadnjem vsebinskem sklopu diplomske naloge preko študij primerov obravnavala vpliv sociokulturnih dejavnikov na vsebine relativno novega medijskega teksta, in sicer japonskega animiranega filma imenovanega *anima*, upoštevajoč pomen tehnoloških inovacij. Menim, da tehnološke in znanstvene inovacije pomenijo spremembe v družbi, generirajo nove oblike subjektivnosti in nove subkulture. Zanimivo se mi zdi dejstvo, da se raba komunikacijske tehnologije spreminja tekom zgodovine in družbenih sprememb in da je njihov vpliv recipročen.

2. TEORETIČNI PRISTOPI K PROUČEVANJU JAPONSKE DRUŽBE IN METODOLOŠKA IZHODIŠČA

Pri proučevanju japonske družbe lahko uporabimo različne teoretične pristope, a osebno se mi zdi najbolj primeren teoretični pristop kulturnih relativistov, in sicer iz razumskih in moralno-etičnih razlogov. Nesprejemljiv se mi zdi kulturni imperializem okcidentalnih družb, ki je tekom zgodovine močno vplival na znanstveni način mišljenja in kulturno pristranskost raziskovalnih metod. »Zahodnocentričnost« ne more biti cilj vseh kultur, saj ima vsaka svojo zgodovinsko pot, ki jo vodi do zadovoljevanja svojih potreb. Sebi lastna funkcionalnost kulturnih elementov je zame razumsko najbolj sprejemljiva rešitev. Evropsko-ameriški model razvoja modernizacije sprejemam le kot enega izmed mnogih, čeprav se zavedam težav razlaganja in razumevanja drugih kultur z distanco do sebe, do lastnih kulturnih vzorcev. Način mišljenja, tudi znanstvenega mišljenja, je rezultat lastne zgodovine, družbenih sprememb, izobraževalne poti, načina komuniciranja in religijskega objema vsega.

V oporo mojim domnevam o primernosti kulturnega relativizma kot teoretičnega pristopa pri proučevanju japonske družbe sem izbrala tipologijo teoretičnih pristopov Bogomila Ferfile, ki govori o treh teoretičnih pristopih proučevanja japonske družbe, in sicer o tistih, ki obravnavajo japonsko družbo po drugi svetovni vojni v povezavi s socioekonomskim odnosom z ZDA, o razpravah o konvergenci in o razpravah o kulturnem relativizmu.

V nadaljevanju bom na kratko opisala vse tri pristope s poudarkom na izvoru in razvoju kulturnega relativizma, njegove vloge pri razvoju moderne znanstvene misli ter metodološka izhodišča, ki jih bom uporabljala v diplomski nalogi in bodo upoštevala predpostavke kulturnega relativizma.

2. 1 TEORETIČNI PRISTOPI

2. 1. 1 *Teorija o štirih obdobjih* kaže na to, kako politične razmere vplivajo na znanstvene pristope.

- V obdobju med leti 1945 in 1960 so teoretične razprave poudarjale razlike med državami Zahoda in Japonsko ter homogenost njenega prebivalstva, kar je pustilo posledice tudi na lastni percepciji Japoncev samih o lastni edinstvenosti. Pojavil se je nov koncept, in sicer *nacionalni karakter*¹. Ruth Benedict je v svojem delu *Krizantema in meč*² pisala o japonskem nacionalnem karakterju.
- V drugem obdobju (1955–1970) so teoretične razprave o Japonski primerjale tradicionalne elemente japonske kulture z elementi modernizacije in njihovo razmerje, upoštevajoč predpostavko o amerikanizaciji, o japonski evoluciji v smeri ameriškega kapitalizma. ZDA so želele vzpostaviti kapitalistični model razvoja na azijskih tleh. Japonska ekonomska razvitost, podjetniško delovanje ter naklonjenost potrošniškim materialnim dobrinam je, poleg potrebe po iskanju sorodnih lastnosti pri neopredeljenih državah v času hladne vojne, pripomogla k odobravanju Japonske s strani kapitalističnih držav.
- Med leti 1965 in 1980 je Japonska postala druga najmočnejša svetovna gospodarska sila takoj za ZDA in teoretične razprave so se osredotočile na sestavine japonske družbe, ki so le njej lastne, in sicer na treh nivojih: na psihološkem, medosebnem in medskupinskem. Osebnostno naj bi bili Japonci bolj vdani skupini in nadrejenim kot sami sebi, saj naj bi jim uresničevanje ciljev skupine pomenilo veliko zadoščenje.

¹ *Nacionalni karakter* je trajna značilnost družbene skupnosti, ki vključuje poseben življenjski slog, navade, tradicije, okuse, skupen zgodovinski spomin in zavest o pripadnosti narodu, pri čemer individualne razlike med pripadniki skupnosti ostajajo. Do številnih diskontinuitet prihaja zaradi medgeneracijskih sprememb in razlik med različnimi družbenimi sloji. Zaradi tega so pokazatelji nacionalnega karakterja splošne kategorije kot so religioznost, odnos do avtoritet, stopnja individualizma, načini komunikacije, mehanizmi družbenega ravnotežja, vrednotni sistem, sorodniški odnosi itd. (glej Južnič 1993: 320–321).

² V delu *The chrysanthemum and the sword: patterns of Japanese culture* (1946) je Ruth Benedict po naročilu ameriške vlade proučevala japonsko kulturo v vojnem času. Zaradi nezmožnosti dela na terenu, je proučevala kulturni material z distanco, in si er predvsem japonsko literaturo, časopisje in filme. Spoznanja o Japonski so služila ameriški vladi pri razumevanju načina razmišljanja in delovanja Japoncev, pri čemer se je skušalo odkriti nasprotnikove šibke točke (http://en.wikipedia.org/wiki/Ruth_Benedict - 3. marec 2007).

- Japonci naj bi za razliko od Zahodnjakov gojili osebne stike s svojimi nadrejenimi in se ne bi povezovali horizontalno, znotraj sebi enakimi. Tovrstna vertikalna strukturiranost naj bi omogočila preseganje bodisi poklicne, bodisi razredne slojevitosti. Doseganje konsenza naj bi bila gonilna sila medskupinskih odnosov v japonski družbi, kar naj bi bila ključna lastnost za hiter gospodarski vzpon po drugi svetovni vojni. Vse te značilnosti kažejo na kolektivne vrednote japonske družbe, egalitarnost³, homogenost in prizadevanje za čast, ki žene japonski menedžment.
- Odnos do Japonske po letu 1985 se je obrnil na glavo, in sicer od položaja učitelja do položaja učenca. Japonska je s svojo izjemno gospodarsko rastjo postala model uspešnosti za Zahodni svet, a je kmalu japonski kapitalizem začel veljati za drugačnega, za grožnjo mednarodnemu gospodarstvu in zato je bilo potrebno vse njegove posebnosti omejiti in se ponovno osredotočiti na ameriški model kapitalizma (glej Ferfila 1999a: 754-756).

2. 1. 2 Teorija o konvergenci

»Japonska je bila edina država na svetu, ki je zunaj zahodnokulturne tradicije dosegla visoko raven industrijalizacije. Zato je bila v žarišču razprav o konvergenci« (Ferfila, 1999a: 756).

Teorija konvergence pravi, da so vse industrijske družbe v organizacijskih in sociokulturnih razmerjih zaradi potrebe industrializacije po določeni funkcionalni obliki podobne. Japonologi, ki so sprejeli teorijo o konvergenci, so jo v japonskem primeru razlagali z vidika zaostajanja za zahodnimi državami. Procesi kot so staranje japonske družbe, manjšanje pomena sorodstvenih vezi, manjšanje občutka pripadnosti podjetju in povečevanje individualnosti naj bi kazali na približevanje japonske družbe razvojni stopnji Zahoda.

2. 1. 3 Teorija o kulturnem relativizmu

Z nastopom profesionalizacije antropologije kot znanstvene vede se je razvil kulturni relativizem, katerega začetnik je Franc Boas⁴. Kulturni relativizem izhaja iz Boasove kritike

³ *Egalitarizem* je ideja ali gibanje, ki temelji na ideji, da so vsi ljudje enaki (Tavzes 2002: 253). *Egalitarizem* je ideja, stališče o socialni enakosti, pogosto tudi o enakosti dohodkov (Jerman 1979: 79).

⁴ *Franc Boas* (1858-1942) je ameriški antropolog nemškega rodu, ki je raziskoval kulturo in jezik ameriških Indijancev. Njegova najbolj znana dela so *Umetnost preprostih ljudstev*, *Rase, jezik in kultura* (Dolinar, Knop 2003: 109).

evolucionističnih teorij⁵ in socialnega darvinizma⁶ iz začetka dvajsetega stoletja.

Boas je trdil, da obstaja več modelov kulturnega razvoja in ne le eden, kot so trdili evolucionisti, ter da ima vsaka kultura svojo zgodovino, kljub temu, da obstaja skupen začetek zgodovine, saj so se kulture zaradi različnih razlogov razvile v razne smeri. Boas tudi trdi, da zato, ker so vse kulture enako stare, so tudi enako razvite in se razlikujejo le v smeri razvoja, ne pa v stopnji. Kulturni partikularizem je posledica potrebe po funkcionalnosti kulture v določenem okolju, kar ne vodi k skupnemu cilju, sploh pa ne k evropski ravni razvoja. Ker ni občega modela kulturnega razvoja, ni kriterija za vrednotenje kulturnih razlik in za hierarhično vrednotenje različnih kultur. In končno, ker zgodovina ne poteka fazno in unilinearno, čas ne zmanjšuje razlik med kulturami. Boasova metoda raziskovanja je difuzionistična⁷ in ne evolucionistična (glej Boas v Godina 1998).

V nasprotju s socialnim darvinizmom je Boas trdil, da rasa in kultura nista odvisni spremenljivki, saj je kultura neodvisna od bioloških dejavnikov, ter da geografski determinizem ne velja, saj kultura ni odvisna od okolja, ampak samo od svoje lastne zgodovine, zato naj bi bila edina prava antropološka metoda raziskovanja historična metoda⁸, ki zahteva proučevanje kulture s terenskim delom, pri čemer je potrebno poznati jezik kulture, ki jo proučujemo, da se ne bi specifičnosti znotraj prevoda izgubile, ter uporaba informatorjev za zbiranje podatkov, to je lokalnih izvedencev za določene segmente kulturnega življenja (glej Boas v Godina 1998). Koncepti določene kulture ne morejo biti popolnoma prevedeni v drug jezik in vrednote ne morejo biti razumljene s strani drugih kultur, saj popolnoma univerzalni koncepti in vrednote ne obstajajo.

⁵ *Evolucionizem* - nazor o spremenljivosti in razvoju človeškega duhovnega in družbenega sveta; (Tavzes 2002: 315) – usmeritev, ki je pod vplivom Darwinovega nauka o naravnem izboru prenašala biološka spoznanja na vso človekovo zgodovino. Razvoj je za evolucionizem premočrtno napredovanje brez posredovanja boga ali kake nadnaravne sile (Jerman 1979: 89).

⁶ *Socialni darvinizem* – smer družboslovnega biologizma, ki pojasnjuje družbeno dogajanje z bojem za obstanek, kakor ga je dognal Charles Darwin, kot poglavitno gibalno razvoja vrst živih bitij (Jerman 1979: 270).

⁷ *Difuzionizem* pomeni razširjanje sestavin kake kulture, npr. idej, znanja, tehnologije, materialnih dobrin iz enega v drugo, bolj ali manj tuje kulturno območje (Jerman 1979: 58).

⁸ Zgodovino se rekonstruira iz *prežitkov*, to so »procesi, običaji, mnenja in drugo, kar se prenaša s silo običaja v nove stopnje družbe, ki so drugačne od tistih, v katerih imajo svoj pravi dom, in so zato dokazi in primeri starejših stanj kulture, iz katerih so evoluirale novejšje kulture« (Tylor v Godina 1998: 84).

Bogomil Ferfila pravi, da »japonska birokracija kaže neveberjanske značilnosti⁹, pa je kljub temu učinkovita« (Ferfila, 1999a: 760), saj so partikularistični odnosi in sestavine prilagojene kulturnemu kontekstu države, pomembno prispevale k razcvetu azijskega tipa kapitalizma, kar je v nasprotju z mislijo Maxa Webra, da »morajo delovanje modernih birokratskih organizacij uravnjavati univerzalni zakoni, formalna merila ter zakonske in racionalne norme« (Weber v Ferfila 1999a: 759).

Kljub »zahodnocentričnosti«, ki pripisuje znanstveni racionalizem evropskemu duhovnemu prostoru in ki temelji na predsodku o kulturni superiornosti Zahoda nad Vzhodom, je razvoj znanstvenega načina mišljenja potekal tudi v drugih civilizacijah in arhaičnih družbah, katerim je potrebno pripisati zasluge za razvoj znanstvenega duha skozi zgodovino. Vedenje ni izhajalo zgolj iz neposrednih praktičnih potreb, ampak iz sistematičnosti in potrebe po dokazovanju. Obstaja več sociokulturnih dejavnikov vpliva, ki so pripeljali do teh procesov mišljenja (Mali 2002). Med njimi so religijski, politični in gospodarski dejavniki, sorodstveni odnosi, umetnost s svojo usmerjenostjo k ustvarjalnosti, abstrakciji in geometričnosti itd. (Giorgio de Santillana v Mali 2002).

V analizo japonske družbe bom vključila čimveč sociokulturnih dejavnikov, analizirala razvoj znanosti in tehnologije v njej ter uporabo tehnologije za umetniške namene znotraj japonskega animiranega filma. Poskušala bom odkriti vpliv sociokulturnih dejavnikov na ta nov medijski tekst in hkrati odsev le-teh znotraj njega.

⁹ Nemški sociološki klasik *Max Weber* (1864–1920) je poudaril vpliv religij in njihovih verskih etik na družbeni razvoj in na ekonomsko dejavnost posameznika. (Evropski) kapitalizem zaradi svoje racionalnosti in usmerjenosti k ustvarjanju dobička zavrača tradicijo, običaje in mističnost ter magičnost religioznosti (Weber v Flere in Kerševan 1995: 50–51).

2. 2 METODOLOŠKA IZHODIŠČA

Upoštevajoč predpostavke kulturnega relativizma bom japonsko sodobno družbo in japonsko popularno kulturo proučevala s pomočjo kulturološke epistemologije, ki temelji na tem, da resničnosti ne moremo v celoti spoznati, ker nas pri interpretaciji le-te omejujeta kulturna in jezikovna specifičnost, ki določata skupinsko in osebno identiteto pripadnikov kulture.

Metodologija kulturnih študij ne poskuša razvijati empiričnega modela dokazovanja, ampak s kvalitativno metodo raziskovanja interpretira pomene, ki jih posamezniki oblikujejo v vsakdanjem življenju in v interakciji z ostalimi, pri čemer je poudarjena osebna perspektiva raziskovalca in zahteva po odprtosti pri pridobivanju informacij. (Toš, Hafner-Fink 1998)

Kvalitativno raziskovanje pomeni sklepanje, dokazovanje in argumentiranje pojavov ter interpretacijo podatkov s čim manj kontradikcijami in tipologijami. Analizirala bom temi primerno domačo in tujo literaturo, internetne podatke, časopisne članke in medijske tekste, ki ustvarjajo družbene pomene preko razmerij znakov in moči v študijah primerov japonskih animiranih filmov. Izbrani izsek družbene resničnosti bom izčrpno obdelala, tako da mi bodo primeri služili v oporo ali ovržbo podanih hipotez.

Interpretacija podatkov nas velikokrat pripelje do novih problemov in težav z generalizacijo podatkov, kar mi predstavlja izziv in ne ovire pri nadaljnjem delu. Posplošitev rezultatov kvalitativnih raziskav poteka od študije primera in njegovega konteksta do bolj splošnih in abstraktnih odnosov in tipologij. Menim, da glede na to, da področje japonskega animiranega filma še nima natančno izdelane tipologije, moje delo lahko pripomore k večji natančnosti tipologije in boljšemu razumevanju medijskega teksta, ki je zaradi svojega relativno kratkega obstoja še nekoliko zapostavljen.

3. PREGLED JAPONSKE ZGODOVINE OD ARHAIČNEGA OBDOBJA DO DANES IN POMEN DRUŽINE TER RELIGIJE V NJEJ

Prikaz zgodovine japonske družbe nudi možnost vpogleda v vzroke nastanka znanosti in animacije na Japonskem, kakršno poznamo danes. Ta je namreč posledica japonske izolacije od zahodnih vplivov vse do sedemnajstega stoletja, ko je začela trgovati z evropskimi državami. Izolacija je potekala bodisi iz religioznih, bodisi iz političnih razlogov. Ko je prišlo do stika med kulturami, se je pričel proces mešanja kulturnih elementov, ki je močno vplivalo na družinsko strukturo, vlogo ženske v družbi in spremembo ustave. Japonska je pričela prevzemati znanje ter tehnologijo od Zahodnih držav, ter dokazala izjemno zmožnost prevzemanja znanja in sposobnost z lastno inovativnostjo dano znanje preseči.

3. 1 ARHAIČNA JAPONSKA

Prvi prebivalci Japonske so bili prebivalci evrazijskih plemen iz Sibirije, Koreje, Okinave in južne Kitajske. Takrat je bila Japonska še del celine in njeni prebivalci so bili potujoči ribiči in lovci, ki so se zadrževali na obali. Obdobje, ko se je polotok odcepil, imenujemo *obdobje jomonske keramike* (14500 do 300 let p. n. š.). Keramične posode so namreč služile shranjevanju kosti umrlih in majhnih glinenih figur, kar nakazuje na porajanje religioznih čustev pri prebivalcih.

3. st. pr. Kr. je obdobje nomadskih vpadov na kitajske teritorialne države, katerih prebivalstvo se je zateklo na Japonsko in s seboj prineslo vso takratno umetniško in tehnično vednost. Govorimo o *jajoiskem obdobju* (300 let p. n. š. do 300 let n. š.) na Japonskem, o katerem lahko rečemo, da je z asimilacijo kitajskega znanja pri obdelovanju bronu in železa ter pridelavi riža, preskočilo stopnjo v razvoju. Podobno situacijo bomo srečali pri prevzemanju znanja iz Zahoda, bodisi na znanstvenem, bodisi na animacijskem področju.

Sledilo je *kofunsko obdobje*, za katerega so značilne *tumule*, grobne gomile, ki so zrcalile veličino in moč roda, saj so se v tem obdobju pojavile prve aristokratske dinastije. Plemiče so pokopavali v grobnice skupaj z glinenimi kipi imenovanimi *hanive*, ki naj bi popeljevale dušo umrlega v nesmrtnost. Poleg glinenih kipov pa so v grob dali tudi oklepe, nakit in ogledala.

Ta običaj se je ohranil vse do prihoda budizma na Japonsko, ko so pričeli umrle sežigati (Bizalion 1999).

3. 2 STARODAVNA JAPONSKA

Četrto stoletje je čas družine *Jamato* in se šteje za začetek japonske zgodovine. Cesarju se je priznalo neposredno nasledstvo boginje sonca Amaterasu Omikami, iz katere imena izhaja pojem *kami*, ki pomeni vse misteriozne stvari, vključno s cesarjem. Obdobje *Jamato* je prežeto s šintoizmom (Mason, Caiger 1997).

V japonsko kulturno okolje je začel vdirati budizem iz Koreje, ki je leta 592 postal pod vodstvom princa Shōtoku-Taishija državna religija. (Ferfila 2006) Na novo zgrajeno mesto Nara je leta 710 postalo hkrati politični in budistični center države s številnimi templji in samostani. Obdobje med leti 710 in 794 zato štejemo za *narsko obdobje*. Oblast in religija sta bili povezani. Cesar je po kitajskem zgledu uvedel fevdalni sistem. Poteza je povečala proizvodnjo in spodbudila razvoj dejavnosti kot so gojenje sviloprejk ter zlatarsko umetnost. (Bizalion 1999)

Leta 794 je cesar Kammu iz družine Fujiwara dal prestaviti cesarsko palačo v Heiankyō (prestolnica države med leti 794 in 1192; današnji Kjoto), da bi zmanjšal vpliv religioznih institucij, saj je sobivanje nebeškega cesarja in Bude postajalo vse bolj kočljivo. Cesar je dal zgraditi templje in svetišča na robu glavnega mesta, oddaljene od posvetnega življenja. Govorimo o *heianskem obdobju* (794–1185), v katerem je vladal kontrast med bogatim dvorom in asketskimi, v gorah ležečimi samostani. Verski voditelji v tem obdobju niso več prihajali več s Kitajske, ampak iz vrst japonskih privržencev. Umetniške in teološke misli iz Kitajske so bile prilagojene japonskim družbenim razmeram. Verska vnema je bila velika in se je konkretizirala v obsežnih budističnih študijah, v uporabi preprostih materialov za gradnjo, ki posredno prisilijo k razmišljanju, pogledu v lastno notranjost in opazovanju spreminjajoče narave (Bizalion 1999).

Verskim gorečnejšem, pripadnikom *tendai* in *shingon* budizma, o katerih bom podrobneje govorila v naslednjem poglavju, se je zoperstavil materialni svet, svet, ki se je počutil ogroženega.

Nekateri posestniki so zato najeli *samuraje*¹⁰, bojevnike, ki so izhajali iz dobrostoječih družin in ki so bili življenjsko predani vrednotam kot so pogum, lojalnost, skromnost, vztrajnost in težnja po bojevanju. Vojaški sloj je pridobil na ugledu in pomenu (Mason, Caiger 1997).

3. 3 SREDNJEVEŠKA JAPONSKA

Družine iz novo nastalega razreda bojnikov *samurajev* so se bojevale za prevlado in zasedanje najpomembnejših položajev na Japonskem dvanajstega stoletja. Vojaški regentje so se začeli poročati s člani cesarske družine ter si tako izboljšali družbeni položaj (Ferfila 2006).

Družino Minamoto je vodil *šogun*¹¹ Jorimotom Minamoto, ki je bil nosilec vojaške in civilne oblasti. Vodstvo je prevzel leta 1185 in ustanovil sedež *bakufu*¹² vlade v vasici Kamakura, daleč od cesarskega dvora. V *kamakurskem obdobju* (1192–1333) je bil uveden prvi vojaški *šugunat* na Japonskem. Cesar je ostal uradni državni poglavar v Kjotu, a bil je le formalni vladar dežele, saj je oblast prevzel *šogun* Jorimotom, kateremu vazali so bili t.i. *daimyo*¹³. Kamakursko obdobje je bilo več desetletij mirno, dokler države niso začeli napadati Mongoli s Kublai Kanom na čelu. Mongole je vladi uspelo premagati, a to je imelo za posledico finančno krizo in izgubo podpore samurajev. Vlada *bakufu* je leta 1333 strmoglavila in ponovno se je okrepila moč cesarja. Ljudstvu, ki je zaradi nasprotij med aristokracijo in vojaško kasto trpelo lakoto, je bila edina uteha vera, njeno estetsko izražanje pa se je razvijalo v templjih (Bizalion 1999).

Za razumevanje japonskim stripov imenovanih *manga* so pomembne risbe živali s tušem iz templja Kôzanji v Kjotu, za katere bi lahko rekli, da so predhodnice le-teh. Nauk zvitkov je »šibki premagajo močne«, saj na primer zajci pri plavanju premagajo žabe. Gre za zmago

¹⁰ *Samuraj*: plemiška, vojaška kasta v fevdalni Japonski od edskega obdobja do 1868; pripadnik te kaste od šogunov prek daimya do najnižjega vazala (Tavzes 2002: 1025).

¹¹ *Šogun*: poveljnik cesarske vojske na Japonskem; 1192-1868 cesarski namestnik in poveljnik vojske, ki je vladala v cesarjevem imenu (Tavzes 2002: 1124).

¹² *Bakufu*: »vladni šotor«, v navezavi na šotor glavnega poveljnika vojske šoguna v vojaškem taboru; vlada šoguna od leta 1192 do 1868, medtem ko je imel cesar le religiozno in ceremonialno vlogo (<http://www.hogaku.it/glossario/b/bakufu.html> - 22. februar 2007).

¹³ *Daimyo*: pripadnik fevdalnega plemstva na Japonskem, ki je bilo na oblasti do 1868 (Tavzes 2002: 176).

vojaške kaste nad aristokracijo in nenavadno ironizacijo položaja duhovščine. Opice, žabe in zajci zavzemajo groteskne položaje in so postavljeni v situacije, pri katerih neizogibno spominjajo na ljudi (Bizalion 1999).

Murumachisko obdobje (1333–1573) je predstavljalo razcvet umetnosti, čajnih obredov, ikeban in drame *nō*¹⁴. Japonski slikarji so prevzeli kitajsko tehniko slikanja s tušem in menihi so v njem videli tehniko, ki pripomore na poti do razsvetljenja. Zen budizem je pronical v vse umetniške izraze in arhitekturo. V tem obdobju se je izpopolnil z mnogimi predpisi prežet ceremonial pitja čaja, ki ima kitajske korenine. Ceremonial zahteva veliko koncentracije in predstavlja del *zen* meditacije. Podobno atmosfero najdemo tudi v japonskem gledališču *nō*, kjer imajo igralci maske in sledijo kompleksni koreografiji (Bizalion 1999).

3. 4 PREDMODERNA JAPONSKA

3. 4.1 OBDOBJE MOMOYAMA (1573–1603)

Med leti 1467 in 1573 so se lokalni vladarji *daimyo* bojevali za prevlado nad ozemljem mimo cesarske oblasti, in sicer vse do nastopa obdobja *momoyama*, katerega vodilna figura je cesar Oda Nobunage in njegov vojskovodja Toyotomi Hideyoshi. Oda Nobunaga je izvedel mnogo za deželo koristnih gospodarskih reform, a na drugi strani je dal usmrtiti številne budistične menihe, ker jih je razumel kot ključni element zoperstavljanja njegovi avtoriteti. Po Nobunagejevi smrti je postal Toyotomi Hideyoshi edina avtoriteta na Japonskem. Pregnal in pobil je portugalske misijonarje, ki so prišli v Deželo vzhajajočega sonca z namenom, da bi jo pokristjanili in tako podkrepil japonsko nacionalno zavest in samostojnost (Bizalion 1999).

Obdobje *momoyama* je obdobje prvega povezovanja Evrope z Japonsko, saj se je med njima vzpostavila fluidna trgovina. Najprej so Portugalci z ladjami prevažali kitajsko svilo in razkošna oblačila s prefinjenimi vezeninami na Japonsko in v nasprotno smer srebro, nato pa se je trgovanje širilo na druge pridelke kot so keramika, lakasti predmeti, krompir, koruza in bombaž, ki je postal pomembna kmetijska panoga tudi na Japonskem (Mason, Caiger 1997).

¹⁴ *Nō*: vrsta klasičnega japonskega gledališča, za katerega je značilna visoka stilizacija in ki se je v obdobju Edo razširila znotraj družbenega razreda samurajev (<http://www.hogaku.it/glossario/n/no.html> - 22. februar 2007).

3. 4.2 RODBINA TOKUGAWA (1603–1868)

Hideyoshi je pred smrtjo določil pet regentov¹⁵, ki so predstavljali začasno vlado, ki naj bi ohranjala ravnotežje med vojaškimi vodji, cesarsko družino in verskimi ločinami ter naj bi skrbela za japonsko zunanjo politiko. Regent Ieyasu Tokugawa je prevzel vojaški nadzor dežele, ki se je tesno oprijela vojne etike in bil imenovan za *šuguna* s strani cesarja. Nekdanja ribiška vas *Edo* (današnji Tokio) se je prelevila v vzhodno prestolnico dežele (Mason, Caiger 1997).

Pravila delovanja verskih ločin so bila strogo določena in nadzorovana s strani članov Tokugawove *bakufu* vlade. Tovrstna zakonodaja je postavila budizem in šintoizem v položaj odvisnosti od Tokugawove zaščite. Omejeno je postalo tudi delovanje cesarja in cesarske družine, ki so se lahko gibali le znotraj palač in pripadajočih površin. Ohranili pa so vlogo posrednikov med nebom in zemljo ter imeli pravico do finančne podpore (Mason, Caiger 1997).

Konfucionizem je postal glavna religija in je močno vplival tudi na način oblikovanja Tokugawove vlade, ki je bila racionalno sestavljena, saj v konfucionizmu razum prednjači pred impulzivnim dejanjem. Spremenila se je vloga *samurajev*, ki so prevzeli civilno funkcijo izobraženih birokratov (Mason, Caiger 1997).

Tradicionalna japonska družina je patriarhalno hierarhično urejena in odvisna od dediščine glave družine, ki je uživala največji ugled in največ pravic ter svoboščin nad ostalimi člani družine. Če je to vlogo prevzemal *samuraj*, ga je finančno podpiral *šogun*. V isto gospodinjstvo so spadali starši glave družine, njegova žena, starejši sin in mlajša neporočena sestra ali brat. Če so si hoteli mlajši bratje in sestre ustvariti družino, so se morali poročiti in se preseliti na nov dom. Bolj oddaljeni sorodniki so imeli večjo vlogo v življenju neke družine le, če le-ta ni zmogla sama rešiti kake težave (Mason, Caiger 1997).

Cvetoča trgovina z evropskimi državami, ki je imela korenine v obdobju *momoyama*, je prinesla s sabo tudi vdor krščanstva na Japonsko. Z ediktom, izdanim v obdobju Tokugawa, pa se je poskušalo to preprečiti. Krščanstvo na Japonskem je bilo tako prepovedano in krščanski misijonarji izgnani ali mučeni do smrti. Oblikovana je bila politika zaprtja *sakoku*,

¹⁵ *Regent*: začasni vladarjev namestnik npr. zaradi vladarjeve mladoletnosti (Tavzes 2002: 979).

ki je prepovedala stike z zunanjim svetom. Noben katolik ni smel stopiti na japonska tla, Japonci niso smeli zapuščati dežele in vsa zunanja trgovina in diplomacija je bila vodena iz Nagasakija, kjer je bil sedež vlade *bakufu*. Japonska je samostojno razvila politično in družbeno organizacijo, kulturo in trgovino. Ni se ji bilo potrebno ubadati s problemom kolonializma in vplivi znanstveno in tehnološko razvitejšega Zahoda. Lahko bi rekli, da je zunanja politika Tokugawe omogočila Japonski edinstven prehod v modernizacijo. Po drugi strani pa zato ni sodelovala v velikih znanstvenih odkritjih Evrope 17. st. in zgodnjih fazah industrializacije (Mason, Caiger 1997).

Prvič se je pojavila ljudska umetnost, ki je bila neodvisna od visokih slojev, vojaških družin ali duhovščine, ampak od povpraševanja novega srednjega sloja, meščanstva, ki je plačevalo sedeže v gledališčih, učne ure poezije haiku in slikarska dela, a ker za to ni bilo pripravljeno potrošiti veliko denarja, se je razvila tehnika razmnoževanja slik. (Mason, Caiger, 1997: 252) Slike so razmnoževali s pomočjo lesorezov imenovana *ukiyo-e*¹⁶, ki jih bom podrobneje obravnavala v poglavju o animaciji, saj so predhodnice le-te. Obravnavane teme so večinoma gejša¹⁷, prostitutke in igralci iz ljudskega gledališča kabuki¹⁸. Tematsko spremembo v tehniki ukiyo-e je opravil Katsuhira Hokusai, katerega slike na bolj poudarjen način upodabljajo naravo, predvsem valove in goro Fuji (Bizalion 1999).

Za 18. st. je bil značilen duh sodelovanja med poslovneži in birokracijo, pojav ljudske umetnosti, opismenjevanje prebivalstva in razvoj izobraževalnega sistema prežetega s konfucionizmom. Vse to so temelji moderne Japonske (Mason, Caiger 1997: 252–253).

¹⁶ *Ukiyoe*: žanrska smer v Japonskem slikarstvu 17. in 19. st.; iz *uki* minljiv, lebdeč, *yo* svet, *e* slika (Tavzes 2002: 1198).

¹⁷ *Gejša*: tradicionalna poklicna plesalka, pevka in spremljevalka v japonskih čajnicah; iz *gei* umetnost in *sha* oseba (Tavzes 2002: 387).

¹⁸ *Kabuki*: pevsko-plesna vrsta japonske drame, nastala v 16. st., v kateri igrajo izključno moški; iz *ka* pesem, *bu* ples, *ki* dejanje, akt, spretnost, veščina (Tavzes 2002: 532).

3. 5 MODERNA JAPONSKA

3. 5. 1 MEJI ERA (1868–1912)

Kulturno zasidrana lojalnost in hierarhičnost družbe je pripomogla k temu, da se je v Meji prenovitvi skoraj devet stoletij trajajoča oblast *šogunov* iz vojaških družin premaknila k cesarju Matsuhitu, kateri je zahteval vračilo zemlje s strani bogatih fevdalcev iz obdobja Tokugawe in se preselil v vzhodno prestolnico Japonske Edo (današnji Tokio). *Bakufu* je podpisal premirje s tujimi silami in jim dovolil uporabo japonskih pristanišč. Po dvestoletni izolaciji Japonske od vplivov Zahoda je bila Japonska prisiljena odpreti trg Zahodu, ki jo je vojaško prekosil in je bil za željeno pripravljen iti tudi v vojaški spopad (Mason, Caiger 1997).

Obdobje Meji predstavlja prelomnico v japonski zgodovini, in sicer prehod v modernizacijo in industrializacijo države, torej v kapitalistično-liberalni sistem kakršnega imajo ZDA in prvi poskus demokratizacije države in oblikovanja ustave, ki pa je zahtevala spoštovanje do cesarja. »Japonski duh in zahodna tehnologija« je izhodiščno geslo obdobja Meji (Smrke, 2000: 147). Ustava iz leta 1889 je uvedla dvodomni parlament iz zgornjega in spodnjega doma. To je čas tranzicije, ekonomskega, tehnološkega in vojaško-industrijskega razvoja ter oblikovanja izvozne industrijske strategije. Modernizacija je predstavljala korak, ki je bil nekaj vznemirjujočega in strašljivega hkrati (Mason, Caiger 1997).

Japonska se je od kmetijske države, kakršna je bila pred obdobjem Meji, prelevila v sodobno industrijsko družbo, saj je znala sprejeti metode razvitih zahodnjaških držav in se jim znala prilagoditi. Selitev iz ruralnih območij v mesta je imela za posledico povečanje števila produktivnega prebivalstva, za katerega je bilo mogoče priskrbeti delo s pomočjo povečanja industrijske proizvodnje in zunanje trgovine (Šantić 1964).

Konec 19. st. na Japonskem je bil čas naraščanja nacionalne zavesti in patriotizma, tako kot zavedanja, da je potrebna zaščita pred tujimi nadvladami. Naraščala je tudi potreba po novih trgih, ki se je odsevala v vojaških potezah Japonske. Japonska vojska se je spopadla s kitajskimi četami v Koreji (1894–1895) in z ruskimi četami v Mandžuriji (1904–1905). Nemočne azijske države so postale marionete v rokah Japonske in Rusije, nato je ameriški predsednik Theodore Roosevelt posredoval med silama in dosegel premirje (Mason, Caiger 1997). To je čas krize japonske kulturne identitete in nacionalpatriotskih reakcij progresistov (Grenville 2005).

3. 5. 2 OBDOBJE CESARJA TAISHO (1912–1926)

Po smrti cesarja Meji leta 1912 se je pričelo obdobje njegovega sina, cesarja Taishija, ki je trajalo do leta 1926. Leta 1920 je Japonska postala članica Društva narodov in vodila miroljubno zunanjo politiko ter demokratično notranjo politiko (Ferfila 2006). Cesar, čigar moč je upadala in se prenesla na parlament in politične stranke, je razglašal liberalizem, potrebo po delitvi moči in mir, kar se je v resnici sprevrglo v njihovo nasprotje. Industrijska sila je bila omejena na peščico družinskih podjetij t.i. *zaibatsu*¹⁹, ki so od zaposlenih zahtevala delavnost in zvestobo do groba. Policiji je bila dana avtoriteta, da aretira in muči vse domnevne subverzivne posameznike, predvsem komuniste, socialiste in Korejce. Koncept pravic posameznika je bil japonski družbi tuj. Določene kulturne in družbene vrednote so bile šele v fazi integracije v japonsko družbo (Grenville 2005).

5.3 OBDOBJE OD LETA 1926 DO LETA 1937

Če so bila 20. leta čas političnih strank (ljudje pa žal še niso bili pripravljeni vplivati na državne odločitve s pomočjo strank), parlamentarizma, velikih poslov in civilne družbe, so bila 30. leta označena z nacionalizmom in militarizmom, ki je s svojimi vrednotami zaobjemal tudi vzgojno-izobraževalni sistem. Strankarski kabinet *genro*²⁰ je koordiniral civilne in vojaške zadeve skupaj z vlado, a med leti 1928 in 1936 je začelo prihajati do konfliktov med interesnimi skupinami vključujoč atentate na voditelje. V imenu cesarja so začeli delovati vojaški oficirji, menedžerji velikih multinacionalk in birokrati, ki so zasedali najvišje položaje. Vojska je postala nekontrolirana in se neodvisno odločala. Pomen vojne je bil povečan. Japonsko brutalno obnašanje med leti 1933 in 1937 do kitajskega prebivalstva je bilo nemoralno in je šokiralo Zahod, ki se je zavedal, da se je vojna na Pacifiku, v katero so bili vključeni Japonci, Sovjetska Zveza, kitajski komunisti in socialisti ter Zahodne sile, šele začela. Japonska je izstopila iz Društva narodov in ukinila politične stranke ter postala avtoritativna država (Grenville 2005).

3. 5. 4 OBDOBJE DRUGE SVETOVNE VOJNE (1937–1945)

Japonska ni sprejela zahteve Roosevelta, naj se odreče francoski Indokini, umakne sile iz

¹⁹ *Zaibatsu*: skupnost koncernov, ki jim predseduje vrhovni družinski holding; *izzai* lastnina, denar, bogastvo in *batsu* klan, frakcija, rod, klika (Tavzes 2002: 1243).

²⁰ *Genro*: zbor najzaupnejših svetovalcev japonskega cesarja, zlasti v obdobju Meji; iz *gen* začetek in *rou* star (Tavzes 2002: 390).

kitajskega ozemlja in se loči od trojnega pakta z Nemčijo in Italijo (t.i. pakt Rim-Berlin-Tokio), ki ga je sklenila septembra 1940. Decembra 1941 je Japonska napadla glavno ameriško morsko bazo na Pacifiku, Pearl Harbor. Zatem je Hitlerjeva Nemčija vstopila v vojno z Združenimi državami in decembra 1941 so bile vključene v vojno vse svetovne sile. Japonska je propagandno poimenovala vojno med Vzhodom in Zahodom »velika vzhodnoazijska vojna« poudarjajoč s tem solidarnost vzhodnoazijskih držav s postavitvijo same sebe na čelo (Grenville 2005).

V prvih letih vojne so bili Japonci zelo uspešni, a z bitko pri Midwayu so se stvari obrnile. Leta 1944 se je pričela ameriška protiofenziva na Okinavo, ki je bila najpomembnejši otok v verigi okinavskih otokov ter oskrbovalna pot Japonske in je za zaveznike predstavljala vhod na Japonsko (Ferfila 2006).

Marca 1945 so Tokio napadli iz zraka. Napadu, ki je povzročil ogromno škodo je sledila uničujoča atomska bomba na Hiroshimo, 6.8.1945. V trenutku je umrlo 66 000 ljudi, katerim je sledilo 69 000 grozotnih smrti zaradi radiacij. Narava vojne se je spremenila. Tovrstni nuklearni holokavst pred tem ni bil predstavljen. Dejanje trenutka je uničilo tudi naslednje še nerojene generacije. Tri dni kasneje je bomba padla tudi na mesto Nagasaki. Cesar Hirohito je 14.8.1945 prvič govoril po radiu in razglasil predajo Japonske. Japonska je kapitulirala. Bil je konec druge svetovne vojne (Grenville 2005).

3. 6 POVOJNA JAPONSKA

3. 6. 1 HLADNA VOJNA (1945–1948)

Glavne naloge ameriške okupacijske politike so bile vzpostaviti demokratični družbeni red in svobodo posameznika, osvoboditi politične jetnike, sestaviti miroljubno vlado, izvesti zakonodajno reformo, demilitarizirati Japonsko in kontrolirati njeno proizvodnjo ter preprečiti, da bi Japonska v prihodnosti še kdaj ogrozila svetovni mir (Šantić 1964).

Vrhovni poveljnik zavezniških sil Douglas MacArthur je predstavljal ameriško oblast v Tokiu, kjer je poskušal uvesti reforme predvsem na vojaškem področju, tako da Japonska ne bi več ogrožala svetovnega miru, ter na gospodarskem in političnem področju, kar bi služilo svetovnim silam kot ščit pred komunisti. MacArthurju je bila tako dana naloga

demokratizacije Japonske države preko spremembe njene ustave. MacArthur je novembra 1946 razglasil novo japonsko ustavo, kateri je spremenil vrsto členov. Med najbolj kočljivimi spremembami je izguba določenih pravic cesarja, ki ima sedaj samo simbolični status in zanikanje njegovega božanskega izvora ter deveti člen ustave²¹, v katerem piše, da naj bi se Japonci odpovedali kakršnemukoli militarizmu, bodisi vojni, bodisi obnovi vojaških sil. Ostale reforme na področju kmetijstva in ribištva niso doprinesle nič novega, medtem ko je bila omogočena obnova infrastrukture japonske ekonomije, dorečene so bile pravice in dolžnosti ljudstva ter delitev oblasti, ki je postala parlamentarna. Reforme so bile uvedene tudi v šolstvu, kjer so bili v učni načrt vključeni družboslovni predmeti, ki so zahtevali konfrontacijo študentov z družbenimi problemi in oblikovanje kritičnega pogleda na družbeni sistem. Veliko časa je bilo namenjenega pojmom demokracije, miru, kulture in individualizma. Ženske so dobile politično moč in podjetje je postalo pomemben del japonske družbe (Grenville 2005).

Družbene in politične spremembe so torej vplivale tudi na položaj ženske v družbi ter institucije družine, ki je se je spremenila iz razširjene oblike družine, ki je bila sestavljena iz dveh ali treh generacij, v nuklearno obliko družine z enim otrokom in »pol«, kakršna prevladuje na Zahodu. Žena je imela, vse do povojnih reform državnega zakonika vlogo vzgajanja otrok, med katerimi je imel najpomembnejšo vlogo najstarejši sin, saj je vladala primogenitura, in vodenja družinskega finančnega stanja, a ni imela pravice svobodnega razpolaganja z lastnim imetjem in tudi ne pravice ločiti se od moža. Sprememba 14. člena japonske ustave iz leta 1946 pripisuje osebno svobodo posameznika in žensko enakopravnost, spoštovanje osebnosti ne glede na spol, politično usmerjenost, verovanje, raso, družbeni položaj in status družine, iz katere posameznik izhaja (The international society for educational information 1989). Volilna pravica je bila priznana za vse državljane (ženske so prvič volile na državnih volitvah leta 1946), enako tudi dostopnost do vseh družbenih položajev (Šantić 1964). Vse te spremembe so dolgoročno imele pozitivne ekonomske učinke na japonsko gospodarstvo.

²¹ *Deveti člen japonske ustave*: iskreno zavezani mednarodnemu miru, temelječem na pravici in redu, državljani Japonske za vse čase zavračamo vojno kot suvereno pravico naroda in grožnjo ali dejansko uporabo sile kot sredstva za razreševanje mednarodnih sporov. V skladu z uresničitvijo tako postavljenih ciljev ne bomo nikoli imeli kopenskih, pomorskih in zračnih sil, pa tudi drugih vojnih sredstev. Nikoli ne bomo priznali pravice države do vojskovanja (Ferfila 2006: 120).

3. 6. 2 PO LETU 1949

Antimilitarizem je postal ključni element povojne japonske identitete in element v prid japonskemu gospodarstvu, ki ni več trošilo denarja v vojaške namene. Oživela je vez med velikimi podjetji, univerzami, razvojno-raziskovalnimi inštituti in vlado v skupnem načrtovanju industrijskega razvoja države. Predsednik vladne stranke je moral poskrbeti za okolje, ki bi spodbujalo posle, in sicer z nizkimi davki, s spodbudami podjetjem s strani države, s koristnimi informacijami ter z omejitvijo uvoza v državo in omogočanjem izvoza. Japonska se je tako pod vplivom številnih dejavnikov prelevila v globalno ekonomsko silo (Grenville 2005). Septembra 1951 je Japonska podpisala varnostno pogodbo z ZDA, v kateri se obvezuje, da se ne bo oboroževala, da bo pasivna zaveznica ZDA, ki ne bo sodelovala v mednarodnih spopadih in da se bo odpovedala do sedaj osvojenim območjem. Japonski levičarji so demonstrirali proti ameriški hegemoniji, nato je leta 1960 Washington ratificiral in omilil dogovor z Japonsko (glej prilogo) (Ferfila 2006).

Ustavne norme in mirovne pogodbe so dobile nov ključ branja skladno z ameriškimi strateškimi interesi, saj so le-ti potrebovali zaveznike na Vzhodu, protiutež sovjetskim, kitajskim in severnokorejskim silam. Tako so bile že v petdesetih letih na Japonskem oblikovane vojaške enote, kar je kazalo na ponovno militarizacijo države, čeprav je njeno prebivalstvo sprejelo antimilitaristično identiteto v skladu z japonsko ustavo, še posebej poudarjajoč protiatomsko usmerjenost. Politični interesi so prekosili občo voljo prebivalstva (Ferfila 2006).

3. 6. 3 OBDOBJE ŠESTEDESETIH IN SEDEMDESETIH LET

Po drugi svetovni vojni je Japonska skrbela za pridobitev energije in surovin za industrijske namene predvsem pri proizvodnji premoga in jekla, kasneje v 60. letih pa se je osredotočila na ladjedelništvo, avtomobilsko industrijo, proizvodnjo raznih strojev, radijskih predvajalnikov, televizij, kamer, videorekorderjev in mikročipov. Industrijska panoga in potrošniške dobrine so pritegnile številne kapitalske naložbe (Grenville 2005).

Investiranje v tehnologijo je zahtevalo potrebo po višjem kapitalu, za kar so poskrbela ugodna bančna posojila, stabilizacija cen in splošna atmosfera zaupanja (Krašovec 1979).

Japonski potrošniki pa so bili še daleč od ameriškega sna, če primerjamo podatek o dohodku mladega uslužbenca, ki je znašala 10 000 jenov, medtem ko je hladilnik stal osemkrat toliko.

Po desetletju gledanja Hoollywoodskih filmov, ki so prikazovali velike hiše, hitre avtomobile in potrošniške dobrine kot so hladilnik, pralni stroj in televizija, si je japonski človek želel enakih dobrin (Shilling 1997).

Država, ki je bila kapitalistično naravnana, je financirala podjetja in gradila potrebno infrastrukturo. Zasebni sektor je bil vir številnih naložb, a tudi ta denar je prihajal iz bank oz. iz prihrankov državljanov. Ljudje so namreč bili pripravljeni nalagati denar v hranilnice, saj je plačilni sistem stimuliral varčevanje (nizke plače, dvakrat letno pa višji dodatek in obvezna upokojitev pri petdesetih letih, prejemanje pokojnine šele pri petinšestdesetih letih) (Krašovec 1979).

Povečalo se je financiranje in znanje vloženo v tehnološki razvoj, izdelki so se izboljšali in pocenili ter postali dostopnejši japonskemu srednjemu družbenemu razredu. Najprej se je širila uporaba pralnega stroja, nato še hladilnika, sledila je televizija, najprej v javnih prostorih, kjer se je gledalo tekmovanja v japonskem nacionalnem športu *sumo* in wresling. Aprila 1959 so uporabniki televizije postali kar v tridesetih procentih tudi njeni lastniki kot posledica poroke princa Akihita in Michiko Shoda. Na porast nakupa televizijskih sprejemnikov so vplivale tudi Olimpijske igre. Televizija je postala nov medij prostega časa in največja nova industrijska panoga, namenjena izvozu (Shilling 1997).

Prišlo je do privatizacije velikih japonskih podjetij, s čimer so v državne blagajne pritekla nova sredstva, medtem ko so mala podjetja ubrala pot samofinanciranja novih založb, čim hitrejše odplačevanje dolgov bankam in zaustavila so zaposlovanje novih delavcev. Država je začela deliti sredstva za razvoj tehnologije, ki naj bi zmanjšal porabo energije z razvojem novih energetske rešitev. Politika energetske varčnosti je Japonsko ponesla na sam vrh najbolj razvitih držav, ki so dosegle največjo energetske varčnost, kar je bilo za Japonsko ključnega pomena, saj je ta korak zmanjšal potrebo po porabi nafte (Ferfila 2006).

Ključno za zmanjšanje porabe energije v državi je bil povečan delež storitvene industrije, ki je bil mogoč zaradi razvoja mikroelektronskega tehnološkega znanja, ki je z avtomatizacijo dela v tovarnah (24.9% robotov so porabili za izdelovanje električnih strojev, 18.4% v proizvodnji avtomobilov in 15.5% v proizvodnji sintetičnih smol) dvignil produktivnost v proizvodni industriji (glej Ferfila 2006: 169–171).

Ženske se, kljub promociji enakopravnosti na delovnem mestu s strani države, pretežno zaposlujejo v šolstvu, kot medicinske sestre in trgovke, manj pa na znanstvenem področju, industrijskem raziskovanju in menedžmentu. Znotraj šolskega sistema se njihov odstotek zaposlenosti manjša z višanjem nivoja izobraževalne ustanove (glej tabelo 3.6.3.1). Dejstvo, da morajo posvetiti velik del časa družini in se zato velikokrat odločijo za zaposlitev s krajšim delavnikom jim onemogoča napredovanje na vodilna delovna mesta, ki zahtevajo opravljanje nadur in v katerih je položaj odvisen od delovne dobe in delovnih izkušenj (The international society for educational information 1989).

Tabela 3.6.3.1: Odstotek žensk med pedagoškimi delavci v japonskih ustanovah.

Ustanova	Odstotek žensk
Vrtec	93,8
Osnovan šola	57,5
Nižja srednja šola	35,7
Višja srednja šola	20,1
Tehnični koledž	1,2
Koledž	38,3
Univerze	9
Šole za motene otroke	51,5
Specialne šole	50,3
Mešane šole	38,6
Skupaj	42,3

Vir: Zakrajšek 1993: 91.

Kljub formalnemu napredku v človekovih pravicah na Japonskem še vedno veljajo tradicionalna pravila v medosebnih odnosih, večvrednosti moških in načinu komuniciranja, še posebej na podeželju, kjer se še vedno sklepajo poroke na podlagi sporazuma med starši (Ferfila 1999a).

3. 6. 4 OSEMDESETA LETA

Predsednik vlade Jasuhiro Nakasone, nekdanji obrambni minister, si je v 80. letih pridobil podporo desničarskih japonskih sil in postal predsednik vlade. Z obljubo o bolj aktivni

japonski zunanji politiki in povečanju obsega in kakovosti samoobrambnih sil si je hotel pridobiti spoštovanje na svetovnem nivoju. Veliko sredstev je bilo vloženi v razvojno tehnologijo za izdelovanje obrambnih sistemov. Javno mnenje ni imelo več tako močnih antimilitarističnih tendenc. Velik del prebivalstva se je strinjal s povezovanjem z ZDA in s sodelovanjem na svetovnih kriznih žariščih, s čimer naj bi zagotavljali svetovni mir (Ferfila 2006).

3. 6. 5 KRIZA DEVETDESETIH LET

Devetdeseta leta na Japonskem predstavljajo spreminjanje ustave in vloge japonskih samoobrambnih sil, za katere je bilo namenjenega vse več proračunskega denarja, japonsko-ameriško povezovanje v imenu varnosti, a to je tudi obdobje finančne krize države.

Med leti 1986 in 1990 se je močno povečalo povpraševanje po posojilih bank. Govorimo o »mehurčkasti ekonomiji«, ko se je močno povečalo nakupovanje nepremičnin, katerih cene so se povečale do trikratno. Japonska podjetja so investirala, a zaradi visokih davkov na investicije in na potrošnjo, so se le-te začele odvijati izven države (ZDA, Evropa, Jugovzhodna Azija). Tako so si pridobili dostop do trga in tehnologije, izognili so se protekcionizmu in znižali stroške dela. Tokio je postal svetovni finančni center in cene delnic, s katerimi je trgovala tokijska borza, so presegle tiste na Wall Streetu (Hatibović 1996). Centralna banka Japonske se je leta 1989 odločila za povišanje obrestne mere zaradi špekulacij s cenami zemljišč in grozeče inflacije zaradi zalivske krize. Cene delnic so padle, tako tudi cene zemljišč in gospodarska rast, kar je privedlo Japonsko do finančne krize in kasneje do nacionalizacije propadlih bank. Ljudje so se počutili negotove glede prihodnosti, delali so si prihranke in tako sta se denarni obtok in potrošnja zmanjšala (Grenville 2005).

3. 6. 6 JUNICHIRO KOIZUMI

Nekdanji minister za zdravstvo in socialne zadeve Junichiro Koizumi je bil leta 2001 izvoljen za predsednika vlade in je prinesel nekaj novosti v sistem. Obljubil je ekonomske in bančne reforme, pregled gospodarske zakonodaje, privatizacijo določenih javnih institucij, reforme v šolstvu, vzpostavitev kompetitivnega domačega trga in avtonomijo regij, izboljšanje zavarovalniške funkcije, zmanjšanje javnih del, poudarek na upravljanje s človeškimi viri, konec zapravljanja javnega denarja in konec korupcije (Grenville 2005).

Prišlo je do revizije programov za izobraževanje v smeri vzpostavljanja pogojev za kreativnost in prilagodljivost družbenim spremembam v spoštovanju japonske kulture ter spoznavanju ostalih svetovnih kultur. Podpirati se je pričelo vseživljenjsko učenje in učenje tujih jezikov, predvsem angleščine. Tako naj bi se več sredstev namenilo spremembi šolskega sistema v smeri večje kreativnosti in raziskovalno-razvojni dejavnosti, tako da bi Japonska postala vedno bolj kompetitivna in inovativna na domačem in tujem trgu (Zakrajšek 1993).

Po enajstem septembru so se pojavile ponovne razprave o širitvi vloge japonskih samoobrambnih sil, ki so dobile odobravanje s strani Koizumija. Ko je bil decembra 2003 potrjen odhod mirovnih japonskih sil v Irak (medicinska in humanitarna pomoč ter obveščevalna služba), kljub temu, da le-te niso smele sodelovati v bojnih operacijah, so množice protestirale po vsej državi. Japonska obrambna politika je bila spremenjena (Ferfila 2006).

Japonska se tekom svoje zgodovine nenehno spopada s svojo militaristično in antimilitaristično platjo, razpeta med vrednotami in znanostjo Zahoda in lastno tradicijo, med industrijalizacijo in urbanizacijo ter hitrim tempom življenja, svojo religioznostjo in nagnjenostjo k upoštevanju ritualov, spoštovanju estetskega in ohranjanju konvencionalnih odnosov. Vse je prežeto z japonsko kolektivno etiko, katere temelj je družinska etika, ki močno vpliva na odnose znotraj podjetja.

3. 7 JAPONSKA KOLEKTIVNA ETIKA IN NJEN VPLIV NA ODNOSE V PODJETJU

Družinski sistem je temelj osnovne kolektivne etike naroda. Japonska kolektivna etika torej pričakuje, da naj bi posameznik žrtvoval lastne interese in jih podredil skupini, tako da bi lahko le-ta preživela kot celota in ohranila dobro ime (Mason, Caiger 1997). Težava je v tem, da so družinski odnosi v resnici zelo šibki, saj moža običajno ni doma in so vse obveznosti, ki se tičejo gospodinjstva in vzgoje otrok prepuščeni ženi, ki v času, ko so otroci majhni, običajno ostane doma. Mož je zelo vezan na delovni kolektiv, s katerim se druži tudi po službi, in ima le malo dolžnosti do žene in otrok. Profesor socialne antropologije na univerzi v Tokiu Nakane Chie pravi, da moške na Japonskem pojmujejo družino kot celoto staršev in otrok ne upoštevajoč posameznikovih individualnih lastnosti in da mož in žena ne gojita toliko odnosov med seboj kot pa odnose do otrok (Nakane 1973).

Strukturni odnosi znotraj japonske družine se projicirajo tudi na odnose na delovnem mestu, kjer se družinska kohezivnost odraža že v sami percepciji službe in dolžnosti posameznika ter upoštevanja hierarhij. Japonci visoko vrednotijo družino in spoštujejo družinske vezi in vloge, tako kot to velja tudi na delovnem mestu (Mason, Caiger 1997).

Zaposleni se do podjetja velikokrat vedejo kot do primarne skupnosti, v katerih je poleg delovne sposobnosti ključna osebnost posameznika in njegova podrejenost potrebam podjetja. Delavci so namreč približno dvakrat letno ocenjeni po teh subjektivnih kriterijih, ki vplivajo na njihov položaj v podjetju in na višino plače. Gojenje osebnih odnosov znotraj podjetja je nasprotno delovni klimi, ki se goji v zahodnem tipu menedžmenta, a se je pokazalo za učinkovito (Ferfila 1999b). Družbeni kapital, ta zbir neformalnih vrednot in norm, ki so skupne članom neke skupnosti, omogoča zaupanje v drugega, ščitenje lastnih interesov in hkrati občutek moralne odgovornosti do članov skupine, ki ji posameznik pripada (Fukuyama 1999).

Položaj posameznika znotraj japonskega podjetja je torej odvisen od družbenega kapitala, od odnosov s sodelavci in z vodilnimi, od posameznikovih osebnostnih lastnosti, ki naj bi se čimbolj skladale z vrednotami podjetja, ni pa odvisen od družinskega ozadja, saj se ne nemalokrat zgodi, da nasledi vodilno mesto nekdo, ki ni šefov sin (Nakane 1973). Po Pierre Bourdieu-ju je to značilnost postindustrijske družbe, v kateri socialni razred postaja abstrakten pojem, ki služi le statističnim namenom, medtem ko se večja pomen družbenega kapitala, ki ga posameznik pridobi z vzgojo, izobrazbo in porabo kulturnih produktov (Bourdieu v Alasuutari 1995) .

Vertikalna mobilnost, ki je značilna za japonska podjetja, ima po mojem mnenju pozitivne in negativne strani, saj na eni strani ni *nepotizma*, ki bi omogočal napredovanje »nesposobnim« zaposlenim, po drugi strani pa tovrstna mobilnost ni *meritokratska*, saj je posameznikov uspeh odvisen bolj od njegove osebnosti in časa zaposlitve v podjetju kot od njegovih sposobnosti in torej delo ni objektivno vrednoteno. Poleg tega se mi zdi vir frustracij misel na to, da morebitna zamenjava podjetja, torej horizontalna mobilnost, pomeni izgubo vsega socialnega kapitala, ki ga posameznik ima, torej vseh prijateljev, glede na to, da se Japonci družijo le znotraj delovnega kolektiva. Ta delovni kolektiv res daje močno oporo posamezniku (tudi kadar je v zmoti!), a brez njega je posameznik čisto osamljen.

4. RELIGIJA IN NJEN VPLIV NA JAPONSKI ZNANSTVENO-TEHNOLOŠKI RAZVOJ

»Določene oblike posameznikovega delovanja se začno prikazovati kot svete /.../ Ljudje opravljajo te dejavnosti s posebno vnemo in moralno močjo /.../ Na ta način religiozni smisel prispeva svojo nezaobidljivo vlogo k dinamični civilizaciji /.../ religiozna prepričanja krepijo in spodbujajo socialno obnašanje« (Weber v Debeljak 1995: 122–125).

Webrova misel o povezanosti religije s socialnim obnašanjem velja še posebej za japonsko družbo, za katero Bogomil Ferfila pravi, da »večina Japoncev gleda na vero kot na podaljšek vsakdanjega življenja« (Ferfila 2006: 22).

Na Japonskem prevladujejo predvsem tri religije, in sicer zen budizem, konfucionizem in šintoizem. Za japonsko družbo je značilno, da so njeni pripadniki hkrati pripadniki več religijskih skupnosti, pri čemer ne prihaja do doktrinarnih konfliktov. Zaradi tega statistični podatki o pripadnosti verskim skupnostim kažejo na večje število vernikov kot prebivalstva (Morioka 1978).

V nadaljevanju bom opisala značilnosti teh religij in kako le-te vplivajo na japonski znanstveno-tehnološki razvoj, ki je »odvisen od religijskega delovanja, ki vzpostavlja sistem vrednot in načinov preseganja individualnosti, potrebnih da se lahko podredi znanstvenemu procesu« (Debeljak 1989: 36). Opisala bom tudi spremembe obstoječih verskih skupnosti kot posledice modernizacije in urbanizacije Japonske ter pojav novih religijskih gibanj, ki so se prilagodila spremembam znotraj družbe in družinskega sistema.

4.1 ŠINTOIZEM

Šintoizem²² je omejen na etnične Japonce, zato ga težko prepoznavamo kot svetovno religijo. Nima fiksnega doktrinarnega sistema ali svete knjige (elemente črpa iz konfucionistične etike), ravno tako nima ustanovitelja, a je prevladoval na Japonskem vse do petega stoletja., ko se je tu pojavil budizem.

Za Japonce je značilna večreligijska pripadnost, zato ne moremo točno določiti števila pripadnikov šintoizma, a naj bi imel okoli sto milijonov pripadnikov, ki prakticirajo očiščevalne obrede²³ ter poudarjajo pomen komunikacije oz. harmoničnega odnosa z duhovi, t.i. *kamiji*, do katerih gojijo strahospoštovanje, in do narave, preko katere se *kamiji* izražajo. Šintoizem je animističen²⁴ in neke vrste verski sinkretizem²⁵, saj v njem najdemo elemente konfucionizma, daoizma in budizma (Smrke 2000).

Podobnosti z budizmom, od katerega je šintoizem prevzel veliko metafizičnih misli in psihologije, srečamo na področju upodabljanja oz. neupodabljanja *kamijev*, saj le-ti niso upodobljeni ne v sliki, ne v skulpturi v približno 80 000-ih šintoističnih svetiščih, ampak se »pojavi« v določenem objektu, ki stoji znotraj templja in do katerega imajo dostop samo šintoistični duhovniki/ce, ki predstavljajo vez med *kamiji* in ljudmi. Svetost objekta je lahko označena z riževo vrvjo Shimenawa, saj mora biti med svetim in profanim v šintoizmu postavljena materialna meja. Ta meja je lahko vrv, reka ali (običajnejše) vrata, imenovana *torii*²⁶ (Smrke 2000).

²² Šintoizem; *shin* – duh, *do* – pot, kar je japonsko slišanje kitajskega izraza *shen dao* oz. pot duhov; izvirni japonski izraz za šintoizem pa je *kami no michi*, ki pomeni pot kamijev oz. pot duhov (Smrke 2000:141).

²³ Šintoizem ne pozna pojma greha, ampak koncept *tsumi*, to je nečistost, ki jo pridobimo zaradi stika s truplom (pogrebne obrede zato opravljajo budistični duhovniki), menstruacijo, zaradi slabih medčloveških odnosov in slabih odnosov do narave. *Tsumi* je potrebno odpraviti z ritualom umivanja *harai*, pri katerem *kamij* odnese našo nečistost stran (glej Smrke 2000:145–146).

²⁴ Animizem je religiozno-etnološki nauk, po katerem so določena primitivna ljudstva verovala, da imajo vse pojavne oblike naravnih pojavov po analogiji s človekom dušo. V razvojni psihologiji je J. Piaget definiriral animizem kot otrokovo težnjo, da šteje predmete za stvari, ki imajo zavest in voljo (Jerma 1979: 16).

²⁵ Verski sinkretizem – staplanje različnih nauk, mitov v eno samo religijo ali družbeno ideologijo. (Jerma 1979: 260) Na Japonskem gre za sinkretizem konfucionizma, šintoizma in budizma, ki je viden na družinski in nacionalni ravni, kjer so vse tri verske tradicije prisotne in zlite ena v drugo preko izmenjave verskih elementov (glej Smrke 2000: 149–150).

²⁶ *Torii* - tradicionalna japonska vrata iz lesa in kamenja, pobarvana z rdečo barvo; vhod v šintoistično ali

V prvotni fazi razvoja šintoizma so predstavljali *kamiji* predvsem naravne sile, nato se je razvila predstava o tem, da v vseh stvareh v naravi prebivajo nadčloveška bitja, tako da je skoraj ni stvari, ki ne bi mogla imeti vloge *kamija*. Šele kasneje so nekateri *kamiji* dobili značaj bogov, čemur je sledil prehod iz mitološkega v simbolno sfero znotraj šintoizma, in sicer preko svetih predmetov. Najpogosteje prevzemajo vlogo svetih predmetov ogledalo, meč in ovratnica iz kamnitih koral. Slednja je simbol dobrote, medtem ko je meč simbol hrabrosti in ogledalo simbol modrosti (glej Čepon 1964: 204–206).

Svete predmete je potrebno ločiti od profanih, in sicer tako, da se jih zaščiti z debelo vrvjo, ki je vidna samo podnevi, in z belimi trakovi, ki jo ščitijo ponoči. Tovrstni beli trakovi so prisotni tudi ob straneh bele oltarne rjuhe v svetišču, ali pa kot pripomoček za blagoslovitev vernikov (Čepon 1964).

Šintoistična svetišča se imenujejo *džinža* oz. prebivališče duhov, medtem ko so *kamidane* domača svetišča sestavljena iz ogledala in police, na kateri se *kamijem* v utilitaristične namene (za zdravje, kariero,...) daruje riž za zdravje, voda za ohranjanje življenja in sol za harmonično začinjenost življenja (glej Smrke 2000: 143–144). Šintoizem temelji na lokalni skupnosti, katere center so šintoistična svetišča, ki so po vladi Meji postala hkrati tudi administrativne enote. Vsaka skupnost ima določenega *kamija*, h kateremu naj moli (Morioka 1978).

Kamiji, »skrivnostna sila, ki se pretaka v vseh stvareh /.../ se pokaže kot prijateljska ali tudi sovražna sila« (Čepon 1968: 203), se izražajo preko narave, zato morajo pripadniki šintoizma častiti naravo in živeti usklajeno z njo, če jih hočejo častiti. Temu usklajevanju in sakralizaciji narave šintoisti pravijo *kanagara*. Zaradi naštetih lastnosti se o šintoizmu govori kot o ekološki religiji, ki odseva v človekovi pozornosti do narave in njene lepote, estetike ter v japonskih praznikih, med katerimi je najbolj poznan praznik češnjevih cvetov²⁷ (Smrke 2000).

budistično svetišče, sestavljena iz dveh podpornih stebrov in dveh prečnih tramov z nameščeno tablo z napisom; prehod iz profanega v sveto; izvor besede ni znan: po eni razlagi naj bi torii služila za počitek ptic, ki se v šintoizmu obravnavajo kot nosilke božjih sporočil, medtem ko po drugi razlagi izhaja beseda iz tori-iru, ki pomeni vstopiti; svetišča imajo običajno več vrat torii, ker so dar posameznikov, ki se želijo zahvaliti božanstvom za uspeh (<http://en.wikipedia.org/wiki/Torii> 1. marec 2007).

²⁷ *Hana macuri* – praznik cvetov, ki se praznuje osmega aprila in je močno zaznamovan z zamisljivo izkustva *mono no aware*, idejo učenjaka Motoorija Norinaga (1730–1801); *mono no aware* je čustveno in estetsko čutenje;

Ker naj bi človeška narava izvirala iz *kamijev*, naj bi bila v temelju dobra. Človeško telo je zato vredno spoštovanja in nudenja čutnih užitkov, ki pa niso vezani na seksualnost, ampak se tičejo vida in sluha., čeprav šintoizem ne zagovarja čutnega asketizma v prid duhovnemu, ki je značilen za zahodno kulturo. Zadovoljevanje teh čutov zahteva razvoj sredstev, ki bi le-to omogočala. Tako se je japonska potrošniška tehnologija usmerila predvsem v proizvodnjo tehnoloških izdelkov, ki zadovoljujejo potrošnikove želje po lepem, ki pritegnejo njegov pogled (iz zornega kota pripadnika zahodne kulture končni izdelek velikokrat delujejo kičasto in bombastično), zanemarjajoč kriterije kot sta funkcionalnost in zanesljivost (Saha 1994).

Mislim, da je v tej smeri bil vpliv šintoizma na filozofijo japonske animacije in računalniških iger zelo močan, saj ta fantazijski svet ni funkcionalen, je pa vir vizualnih in slušnih užitkov, ki odpirajo pomembno finančno nišo na japonskem in svetovnem trgu.

4. 2 BUDIZEM

Uveljavljanje *tendai* in *shingon* budizma, ki izhajata iz budistične veje *mahajana*²⁸, se je na Japonskem pričelo v petem stoletju, ko je korejski kralj podaril japonskemu cesarskemu dvoru spise Sutra in nekaj Budovih slik. Budizem je tako postal vera cesarskega dvora in državne uprave. Tekom desetletij in preko menjave vladajočih družin je prišlo do diverzifikacije budizma v povezavi s šintoizmom, pri čemer so bila šintoistična božanstva opredeljena kot manifestacije Bude (Smrke 2000).

Budizem temelji na gospodinjstvu, na družini, zato so budistične molitve vedno usmerjene k dobrobiti družine in posameznika kot člana le-te. Vezanost na rituale, predvsem na rituale za

do nje moramo imeti posluš do te mere, da nas njena lepota gane; s to idejo je ščitil avtonomijo japonske umetnosti 18. st. (Smrke 2000).

²⁸ *Mahajana budizem ali vzhodni budizem* se zavzema za rahljanje strogih meniških pravil in zmanjševanja razlik med kleriki in laiki; človek se lahko odreši s pomočjo zemeljskih (bitja, ki so dosegla nirvano, a pomagajo ljudem) in nebeških oz. kozmičnih (božanstva) bodistatev; mahajana budizem se opira na prvotne zapise v sanskrtu in časti Budo kot božanstvo; prisoten je na Kitajskem, Japonskem (ločina Čista dežela časti usmiljenega Amido Budo), v Vietnamu, Koreji in Mongoliji; (Smrke 2000) *Theravada budizem ali južni budizem ali palijski budizem* pa zagovarja stroga pravila meniškega življenja, saj je osredotočen na posnemanje Bude kot meniha in asketa ter ga pojmuje kot izrednega človeka; človek se lahko odreši le z lastnim prizadevanjem slediti Budovim naukom; prisoten je na Šrilanki, Tajskem, v Burmi, Laosu, Maleziji, Kambodži (Smrke 2000).

prednike in pogrebne rituale, je del vsakodnevnih opravil, tako kot ritual pitja čaja²⁹, ki »predstavlja duh vzhodnjaške demokracije, saj slehernega udeleženca povzdigne med aristokrate okusa« (Okakura v Smrke 2000: 117). Posebnost budistične lokalne skupnosti je pripadnost družin različnim budističnim templjem, saj budizem ni vezan na teritorij. (Morioka 1978) V povojnem obdobju pa je vezanost na tempelj, kateremu je družina pripadala več generacij, začela padati (Morioka 1978).

Ker je budizem »religija kreposti, kontemplativne³⁰ meditacije in umika iz tostranskega sveta« (Weber v Debeljak 1995: 119–120), narekuje posamezniku, naj svoje celotno življenje podredi dani asketski disciplini, kar ga bo pripeljalo do odrešitve. Za dosego le-te spodbuja razvijanje lastnosti, ki so koristne tudi za ekonomski uspeh posameznika, in sicer so te lastnosti premišljenost, naravnost na cilj, vztrajnost, doslednost, urejenost, natančnost, ljubezen do znanja in samoizpopolnjevanja (Smrke 2000). Torej se vrednote budizma skladajo z ekonomskimi in tehnološkimi aspekti japonske družbe ter njenega menedžmenta, tako kot z vsakdanom preprostega človeka (Saha 1994). K temu je veliko pripomogla reorganizacija budizma v povojnem obdobju, ko se je osredotočila na posameznika in na svoje potrebe, ne pa na njegovo družino (Morioka 1978).

Budizem obravnava svet celostno, kar ima vpliv tudi na japonsko znanstveno sfero, kjer se bazična in aplikativna sfera znanosti prepletata in sestavljata celoto, kar je razvidno iz japonske horizontalne in vertikalne izmenjave v znanstvenih institucijah. Znotraj znanstvene discipline gre za horizontalno prepletanje idej in metodoloških postopkov, medtem ko poteka

²⁹ Čajni obredi so verskega značaja, saj njihovo ozadje temelji na zen budizmu in izhaja iz ravnanja budističnih menihov, ki so pili zeleni čaj zato, da ne bi zaspali tekom dolgih molitev. Poleg tega so ga priporočali ljudstvu kot nadomestilo za pitje vina. Čajni obred se lahko vrši bodisi v stanovanju, bodisi v samostojni čajni koči na domačem vrtu, ki mora dajati vtis nedotaknjene narave, vključujoč mahovje, praproti, grmičevje in umeten potoček, ki se zliva v jezerce z ribami. Preprostost čajnih koč pripomore k duhovni zbranosti posameznika, ki je med čajnim obredom sam s seboj, tako da lahko razvija tri kreposti, in sicer spoštovanje bližnjega, duhovno in telesno čistost ter duševni mir, ki je vir duhovnega veselja in pogoj umetniškega ustvarjanja. Vsaka kretnja pri čajnem obredu je natančno določena, tako da ustvarja prefinjeno estetiko. Pri tem je zaželena redkobesednost in prepovedano govorjenje o političnih temah in verskih nasprotjih (glej Čepon 1964: 212–221).

³⁰ *Kontemplacija*: opazovanje, zrenje, pogreznjenost v lastno notranjost; takšno spoznavanje predpostavlja pasivnost in je že od rimskega skepticizma (Seneca) veljala za nasprotje aktivističnega, praktičnega ravnanja (Jerman 1979: 148).

vertikalna izmenjava med različnimi oddelki in poklicnimi skupinami. Tovrstna sodelovanja so najbolj prisotna med oddelki za razvoj in marketing ter produkcijskim sektorjem. Tako je možna pridobitev več idej, več pogledov iz različnih zornih kotov, kar pripomore k večji uspešnosti in boljšim rezultatom (Cummings 1990).

4. 3 KONFUCIONIZEM

Konfucionizem je versko-filozofski sistem, ki izvira iz Kitajske in se je leta 274 širil na Japonsko, prinesel s seboj kitajsko pisavo, ureditev prosvete, nazor, da pripada vsa zemlja cesarju in je razdelitev določene površine zemlje narodno imetje (Šantić 1964).

Njegov začetnik je kitajski filozof in državnik *Kung Fu Cej* (551-479 pr.n.š.), ki je preko pravil primerne vedenja, pravil odnosov v družbi, imenovanih *li*, skušal vplivati na vplivne osebe, ki naj bi te ideale prevzele ter jih posredovale širši družbi, saj je bil konfucionistični nauk za preproste ljudi prezahteven. Tako bi *li* posredno pozitivno vplival na družbo. Pravila primerne obnašanja so osredotočena na vrlinah samokontrole in brezstrastnosti, redu, načrtnosti in predpisanosti. *Kung Fu Cej* je definiral pravila obnašanja za vse možne medčloveške odnose. Načelo sinovske vdanosti, imenovano *hsiao*, pa zagotavlja vdanost nadrejenim, najsibo to poglavarju družine, cesarju ali pa nadrejenim (Smrke 2000).

Ker je prišlo v obdobju Meji do hitrega širjenja zahodnjaške kulture in vrednot kot sta svoboda in pravice ljudstva, je vlada preko konfucionističnih kreposti obnovila cesarsko oblast in se prelevila v militaristično etiko, ki je bila podlaga za vojno na Pacifiku (Šantić 1964).

Po Weberu je konfucionizem »religija prilagoditve prevladujočim družbenim tradicijam, hierarhijam in interesom« (Weber v Debeljak 1995: 122). Legitimira obstoječi družbeni položaj družbe in podreja množice vladajočim, a hkrati skrbi za posameznika, za njegovo osebno harmonijo v tostranstvu, ki jo doseže s spoštovanjem staršev in ostarelih. Po Weberu konfucionizem nima takih lastnosti, ki bi spodbujale ekonomski razvoj, saj njegova težnja k ohranjanju *statusa quo* onemogoča inovativnost.

Na drugi strani razni družboslovci proučujejo ravno povezavo med gospodarstvom, znanstvenim razvojem in konfucionizmom, katerega značilnost je prilagodljivost ekonomskim

in političnim interesom družbe, saj je osredotočen na življenje tu in zdaj, na doseganje ugleda in vplivnosti na javne zadeve in politiko preko znanja in izobrazbe širokega spektra.

Po Eisenstadtu temelji konfucionizem na prepričanju o nepopolnosti sveta in le s samodisciplino je možna sprememba tega stanja, približanje popolnemu idealu. Po stiku z zahodno kulturo in kapitalizmom naj bi ta ideal prišel na dan. (glej S. N. Eisenstadt v Smrke 2000) Načelo doseganja popolnosti je vzrok za konstantno podajanje inovacijskih in posodobljenih izdelkov na tržišče s strani japonskih podjetij. Popolnost se torej lahko doseže le preko skupnega dela, in sicer brez potrebe po individualni realizaciji (glej Saha 1994).

Nadzor nad poklicnimi vlogami znotraj horizontalne in vertikalne izmenjave v znanstvenih institucijah kot posledice budističnega pogleda na stvari kot na celoto je možen le s kompenzacijo budističnih in konfucionističnih vrlin. Kolektivna solidarnost in harmonija medosebnih odnosov ter spoštovanje nadrejenih omogočajo obstoj tovrstnega sistema delovanja.

Čeprav je japonska visoko hierarhično urejena, to ne povzroča občutka utesnjenosti in tekmovalnosti med njenimi člani zaradi močnega občutka pripadnosti, medsebojne lojalnosti in občutka časti, ki jih le-ti imajo. Hierarhija omogoča red in organiziranost. Tako nosijo razvojno raziskovalni oddelki podjetij na Japonskem odgovornost za vse zaposlene, ker najtesneje sodelujejo z vsemi poklicnimi profili znotraj podjetja (glej Saha 1994).

Konfucionizem s svojo dediščino primerne obnašanja v medosebnih odnosih goji kolektivizem s pojasnilom, da konflikti ogrožajo družbeno harmonijo in jih je zato potrebno reševati na osnovi konsenza. (glej Saha 1994) Znotraj japonske družbe se je tako vzpostavil odnos medsebojnega zaupanja in zaupanja do znanosti. Po Cummingsu ima japonska javnost »bolj simpatetično razumevanje do znanosti kot javnost v večini ostalih razvitih držav« (Cummings 1990: 427).

4. 4 JAPONSKA RELIGIOZNOST DANES

Marjan Smrke opozarja na številne spremembe, do katerih je privedla ločenost države in verskih organizacij na Japonskem. Oblikovala so se številna nova religijska gibanja, pojavile

so se ločine s svetovnim poslanstvom, prišlo je do sekularizacije in komercializacije religije ter v nekaterih primerih do njene povezanosti s politiko (Smrke 1994).

4. 4. 1 SPREMEMBE ZNOTRAJ ŠINTOISTIČNE SKUPNOSTI

Vrednote Zahoda so bile v času vladavine Meji poimenovane kot nevarnost, pred katero se je šintoizem ščitil s tradicijo *kamijev* in močjo cesarja, kateremu naj bi se prebivalci podredili do te mere, da bi bili pripravljeni darovati svoje življenje zanj. Državni šintoizem *kokka šinto* je primer odstopanja od strpnosti japonskega verskega sinkretizma, saj se je ločil od budizma, a hkrati uporabljal budistično mitologijo kot sredstvo legitimacije oblasti cesarja, ki naj bi bil vidni *kamij* in utelešenje nacionalnega bistva hkrati. Obiskovanje templja je dobilo nov pomen, in sicer pomen patriotske dolžnosti. Konec *kokka šinta* je zaznamoval poraz Japonske v drugi svetovni vojni, ko so ZDA zahtevale ločitev šintoizma od države in šolstva ter prepovedale poimenovanje cesarja kot potomca boginje Amaterasu ter Japonske kot države božanskega izvora (Čepon 1964).

Razen tega izrednega primera pa je bil šintoizem vedno vezan na lokalno skupnost. Migracije prebivalstva v povojnem obdobju so močno okrnile prisotnost šintoizma na Japonskem, saj so na predelih emigracijskih trendov ostali le starejši prebivalci, medtem ko so na območjih imigracije mladi, ki nimajo vezi z lokalno skupnostjo in so podvrženi vplivom drugih verskih ločin in gibanj (Morioka 1978).

4. 4. 2 PREMEMBE ZNOTRAJ BUDISTIČNE SKUPNOSTI

V povojnem obdobju je postala vezanost družin na budistično skupnost manjša, tako kot skrb za svoje člane, ki so se v tem obdobju začeli številčno seliti v urbana okolja, kjer je bila velika potreba po delovni sili. Tam so si oblikovali družine, v katerih ni bilo starejših članov, ki bi prenašali budistično izročilo in rituale na potomce in ki bi molili v hišni kapelici. Tako se je vezanost na budistično skupnost, ki se je ohranila več generacij, začela krhati pod težo modernizacije, zaradi česar skuša budistična skupnost pridobivati člane tudi izven skupnosti in jih povezati z bližnjimi templji (Morioka 1978).

4. 4. 3 POJAV NOVIH RELIGIJSKIH GIBANJ

Po drugi svetovni vojni je prišlo do ločitve med državo in religijskimi skupnostmi, zaradi česar vlada ni več izvajala nadzora nad njimi, kar je privedlo do povečanja števila neodvisnih religij, ki so privabile številne privržence, ki so zaradi kriznih povojnih razmer bili v duhovni

in materialni stiski ter so gojili občutek poraženosti. Nova religijska gibanja so po japonski gospodarski rasti pomenila vodilo za življenje svojih članov, in sicer predvsem priseljencem v mestih, ki se niso čutili vezane na lokalne verske skupnosti, in novo nastalim družinam, v katerih se je vloga ženske bistveno spremenila. Ženske so postale bolj aktivne na ekonomskem, socialnem in religijskem področju. Nova religijska gibanja so zadovoljevala manko obstoječih religijskih skupnosti, saj so bila prilagojena modernim potrebam prebivalstva, ne da bi zanikala tradicionalne kulturne vrednote ter so zadovoljevala psihološke potrebe priseljencev, ki niso bili del velikih korporacij in s tem delovnih skupin v podjetju (Morioka 1978).

Nekatera nova religijska gibanja so poudarjala pomen izkazovanja hvaležnosti bogu preko prostovoljnega dela in so močno vplivala na izgradnjo povojne Japonske ter so tako vplivala na vsakdanje življenje prebivalstva. Tovrstno filozofijo je gojilo Gibanje za veselo življenje imenovano Jokiguraši. Soka Gakkai je izražalo japonsko nacionalno zavest in njeni člani so bili aktivni na političnem in prosvetnem področju, s čemer so izražali utilitarističnost vere. Gibanje Omoto je razvilo idejo mesije in pričakovanja Božjega kraljestva, ki je bila zelo blizu krščanstvu, ki je zajemalo približno en procent mestnega prebivalstva. Konkokio ali religija kovinskega sijaja je poudarjala pomen odnosa človeka do narave, medtem ko je predstavljalo gibanje Popolna svoboda vez med človekom in vsemi aspekti modernizacije (Hammer 1977).

To so samo nekatera reprezentativna gibanja nastala v povojni Japonski kot posledica novih potreb prebivalstva, ki je v kratkem obdobju prešlo iz tradicionalnega v moderni družbeni sistem prepojen z novimi vrednotami, kapitalistično ideologijo, zametki demokracije, spremenjeno vlogo družine, vlogo ženske in hitrim tehnološkim in znanstvenim razvojem. Vse religijske skupnosti so se morale na takšen ali drugačen način prilagoditi spremembam v družbi, a so vseeno ostale del vsakdana japonskega prebivalstva ter pustile pečat tudi v simboliki znotraj novonastalega medijskega teksta, animiranega filma.

5. IZOBRAŽEVALNI SISTEM NA JAPONSKEM V POVEZAVI Z ZNANSTVENO DEJAVNOSTJO

Visok tehnološki standard Japonske je tudi rezultat njenega izobraževalnega sistema, ki ima korenine v konfucionizmu in je spoštovan model tudi zunaj matičnih meja. Zaradi tega bom v sledečem poglavju obravnavala izoblikovanje japonskega izobraževalnega sistema, njegovega razvoja skozi zgodovino, odvisnost od države in religije ter njegov vpliv na dožemanje družbe in znanosti japonskih znanstvenikov. Za razumevanje sedanjega stanja v izobraževanju se mi zdi, tako kot za druge teme, pomembno poznavanje zgodovinskega ozadja, posebej še za japonsko družbo, katere sedanjost je tesno povezana s tradicijo in preteklo zgodovino.

5. 1 IZOBRAŽEVANJE V HEIANSKEM OBDOBJU

Japonska ni imela izobraževalnega sistema, ki bi zajel širše množice, vse do 18. st., a uvedba kitajske pisave v 6. st. je bila povod za osnivanje šolskega zakonika. Leta 701 je cesar Taiha z zakonikom predpisal centralni kolegij, a izobraževanje je bilo omejeno na aristokratski sloj.

5. 2 JAPONSKI SREDNJEVEŠKI IZOBRAŽEVALNI SISTEM

Intelektualno življenje v 16. st. na Japonskem je bilo prežeto s konfucionističnimi nauki in študijem zgodovine, ki so se poučevali v prvih šolah, ki so bile ustanovljene v templjih in svetiščih. Budistični menihi so ustanavljali šole za ljudstvo, kjer so učili kitajske klasike in konfucionizem otroke dobrostoječih družin. Človeka se obravnava kot center vsega, pri čemer pa se ga ne obravnava kot dela narave, organskega. Na drugi strani so fevdalne družine začele ustanavljati zasebne šole. V tem obdobju se je na sociopolitične spremembe gledalo kot na nekaj negativnega (Mason, Caiger 1997).

5. 3 JAPONSKI IZOBRAŽEVALNI SISTEM V PREDMODERNEM OBDOBJU

V obdobju Tokugawa se je izobraževalni sistem delil na dva dela, tistega, namenjenega otrokom trgovcev in samurajev ter tistega, namenjenega otrokom obrtnikov in kmetov. Za višje družbene sloje je veljal etični zakonik Bušido, ki je poleg splošne izobrazbe nudil tudi

vojaška znanja. Nižji družbeni sloji so se izobraževali v verskih šolah imenovanih *terakoje*, kjer so se učili pisati, brati in računati (Šantić 1964).

S koncem 17. st. se je pomen racionalizma in samostojnega mišljenja povečal, kar je postavilo temelje dvema šolama v 18. st., ki sta se diferencirali od kitajskega izobraževalnega sistema, a sta še vedno temeljili na konfucionističnih načelih. To sta bili državna šola in t.i. zahodnjaška šola. Državna šola imenovana *kakugaku-ha* se je osredotočila na japonsko zgodovino, religijo in literaturo, a je bila prežeta z nacionalnimi in rasnimi miti o japonski superiornosti, kar ji je dalo negativen pečat. Zahodnjaška šola *rangaku*, pa se je približala zahodnemu načinu mišljenja, predvsem preko stikov z Nizozemci, ki so imeli trgovsko središče v Nagasakiju. Tovrstni stiki so na Japonskem povečali zanimanje za znanost in praktično tehnologijo. S koncem stoletja so nekateri kolidži začeli vključevati zahodnjaške predmete v šolske programe, predvsem pa so začeli obravnavati način izdelovanja topov. Pismenost v tem času je bila okoli trideset odstotna, kar je presenetljivo za predmoderno obdobje (glej Mason in Caiger 1997: 244–252) Danes so Japonci najbolj pismen narod na svetu.

5. 4 ZAČETEK MODERNEGA SISTEMA IZOBRAŽEVANJA NA JAPONSKEM

V obdobju Meiji je bil leta 1872 izdan državni odlok o izobraževanju, ki pomeni začetek modernega sistema izobraževanja na Japonskem in oblikovanja osnovnih in srednjih šol. Odlok je določil razdelitev države na osem področij, ki so se delila na dvaintrideset sektorjev vsak s svojo srednjo šolo. Sektorji so se delili na dvesto deset manjših sektorjev z osnovnimi šolami. Nadzor nad posameznim področjem pa so imele univerze. Poleg sistematične razčlenitve izobraževalnega sistema pa je pomembna obveznost obiskovanja osnovne šole za vse prebivalce Japonske ne glede na spol in družbeni razred. Prvotno tri do štiriletno obvezno šolanje, ki je bilo uvedeno leta 1886, se je leta 1908 podaljšalo na šest let in postalo brezplačno. Poleg državnih šol pa so se v času cesarja Taishija, ko se je začel gospodarski vzpon dežele, začele pojavljati številne privatne šole in univerze (Šantić 1964).

1877. leta je bila z združitvijo šogunskih šol ustanovljena Tokijska univerza, ki naj bi izobraževala strokovnjake, ki bi bili sposobni prenesti tehnologijo iz Zahoda, pri čemer naj bi poenostavili postopke in jih naredili manj potratne (Zakrajšek 1993).

Upoštevati je potrebno dejstvo, da je hitra industrializacija Japonske tudi zasluga samurajev iz obdobja Meiji, ki so podpirali odprtje visokošolskih šol z namenom izobraževanja kadrov, ki bi prevzeli in presegli znanje Zahodnih sil, saj so samo s tem načinom preprečili ponovitev usode koloniziranih azijskih držav. Pridobili so si znanje brez prezira ali gverilskih odporov in ga prilagodili krajevnim razmeram (Krašovec 1979).

5. 5 ČAS DRUGE SVETOVNE VOJNE IN POVOJNI UKREPI

Obdobje med leti 1940 in 1945 je imenovano »razdobje vojne vzgoje« (Šantić 1964: 179), saj je bil glavni cilj izobraževalnega sistema vzgoja državne pokorščine in vdanost državi, v katero je všteta tudi morebitna smrt zanjo. Po kapitulaciji Japonske leta 1945 so ameriški svetovalci prepovedali tovrstne nauke, ki naj bi podžigali militarizem prebivalstva. Poleg tega so prepovedali uporabo tedanjih učnih knjig za zgodovino in geografijo, saj so nasprotovale demokratičnim načelom, h katerim je bila poveljna japonska usmerjena (Šantić 1964).

5. 6 NOV KROVNI ZAKON V ŠOLSTVU

Leta 1947 je postala šolska politika predmet parlamentarne zakonodaje, neodvisne od cesarja. Oblikovan je bil Krovni zakon za šolstvo, osnovan na demokratičnih temeljih, ki vključujejo vzgajanje miroljubnih državljanov, katerim je priznано osebno dostojanstvo in pravica do svobodnega mišljenja kot temelja demokracije. Poudarjena sta prepoved diskriminacije na temelju spolnih in socialnih razlik ter enakopravnost. Prepovedano je bilo vsakršno povezovanje med šolstvom in religijo ali politiko. Vloga učiteljev se je spremenila, saj ti niso več le vršilci ukazov oblasti, ampak imajo pravico do združevanja, do govora in svobodnega mišljenja ter odgovarjajo lokalnim izobraževalnim svetom. Prišlo je do decentralizacije uprave bodisi v državnem bodisi v privatnem šolstvu. Ministrstvo za izobraževanje, znanost, šport in kulturo pripravi le smernice izobraževalnih programov, medtem ko je financiranje, nadzorovanje in izbor kadra in učbenikov prepuščen izobraževalnim svetom (Ferfila 2006).

V vojnem obdobju je bil čas obveznega šolanja skrajšan na šest let, medtem ko je nov zakon prinesel spremembe glede časa šolanja. Obvezno šolanje traja devet let (od šest do petnajst let in je brezplačno, tako kot učbeniki), nižje srednješolsko šolanje tri leta, višja srednja šola tudi tri leta in univerzitetno izobraževanje obsega štiri leta šolanja (glej Šantić 1964: 178–180).

Šolski zakon iz leta 1947 je ostal skoraj neokrnjen še do danes s poudarkom na »političnem znanju in verski toleranci, izrecno pa je prepovedano povezovanje izobraževanja s političnimi strukturami in religijo« (Ferfila 2006: 31).

Zasebna podjetja so v povojnem obdobju začela financirati aplikativno znanost bodisi znotraj akademske sfere bodisi v raziskovalnih znanstvenih oddelkih. Tako so prevzela finančno podporo znanosti in pričela narekovati tehnološki razvoj v podporo ekonomskemu in socialnemu blagostanju države. Do začetka sedemdesetih let je bilo na ta način financiranih kar tri četrtine raziskovalnih centrov. Podjetja so bila usmerjena v oblikovanje lastnih proizvodnih obratov, neodvisnih od znanja, ki je pritekalo iz Zahoda, zato so bili ustanovljeni številni raziskovalno-razvojni oddelki, ki bi omogočali samostojnost in inovativnost podjetij. (Cummings 1990) Japoncem je uspelo s sistematičnim delom in vztrajnostjo pri tujcih posneti vse, kar se jim je zdelo koristnega. Reprodukcijske so velikokrat enakovredne originalom, a cenejše (glej Šantić 1964: 159–165).

Pokazalo se je, da slaba kvaliteta izdelkov po nizkih cenah ni uspešna metoda osvajanja svetovnega trga, zato se je veliko pozornosti namenilo raziskovanju in razvoju s podporo finančnih donacij, tako da je trg pridobival na novih izdelkih, ki niso več posnemali izdelkov iz Zahoda. Visoka kadrovska struktura industrije je omogočala produktivnost v razvoju inovacij, ki so pridobile v kratkem času licenco in bile aplicirane v praksi. Pomembno za japonsko gospodarstvo je dejstvo, da inovacije niso bile vezane na vojaško industrijo (Krašovec 1979).

V šestdesetih letih so bile uporabljene licence za več kot 10 000 tujih patentov, medtem ko so v naslednjih letih patentirali nad 200 000 svojih patentov letno. Izkazalo se je, da podjetje z 20 000 zaposlenimi dobi 10 000 predlogov na leto (Rus 1982: 215).

Raziskovalno delo se je populariziralo, tako da je delež, namenjen raziskovalno-razvojnemu delu podjetja, postal enak deležu za nabavo nove opreme. Tovrstni oddelki so postali znak prestiža podjetja, ki se je začelo vse bolj povezovati z univerzami (Krašovec 1979).

Spremembe v šolskem sistemu, tehnični in raziskovalni kader, raziskovalno-razvojno delo znotraj podjetij in povezovanje z univerzami ter strokovna državna uprava in naraščanje

števíla naložb so pripomogle k japonskemu gospodarskemu napredku, produktivnosti in izvažanju predvsem strojniških proizvodov in elektronike (Sočan 1982).

5. 7 JAPONSKI IZOBRAŽEVALNI SISTEM DANES V POVEZAVI Z ZNANSTVENO DEJAVNOSTJO

Pridobljena izobrazba je na Japonskem, tako kot na splošno v vseh azijskih državah, zelo pomembna pri gradnji kariere (90% dijakov konča srednjo šolo, medtem ko jih skoraj 100% opravi maturo). Posameznik mora doseči dobre rezultate v srednješolskem izobraževanju in dobro opraviti težke sprejemne izpite, ki mu odprejo pot na najboljše japonske univerze, katerih diploma je pogoj za zaposlitev na pomembnem delovnem mestu. Danes pa se zaradi velike konkurence na trgu delovne sile pojavlja težnja k večjemu vpisu na podiplomski študij (Ferfila 2006).

Kljub temu, da sem podatke črpala iz relativno starejšega vira, so še vedno najbolj priznane univerze na Japonskem tokijska univerza TODAI, katere diplomanti zasedajo vodilne položaje v finančnem sektorju, Kjotska univerza, kateri sledijo tokijski univerzi Waseda (politične vede in novinarstvo) ter Keio (poslovne vede). Ključno za japonske dijake je, da se prebijejo preko sprejemnih izpitov na katero od teh univerz, saj čeprav bodo najslabši študentje, bodo vseeno dobili boljša delovna mesta kot najboljši študentje manj priznanih univerz, pri čemer pravo, ekonomija, trgovina in bančništvo krepko presegajo družboslovne in humanistične vede. Pod pritiskom podjetij tudi Ministrstvo za šolstvo popušča in namenja več sredstev tehničnim in naravoslovnim fakultetam. Tovrstna neuravnovešenost negira kakršnokoli kritičnost v družbi, ki je praktično usmerjena (Zakrajšek 1993).

Obvezno šolanje na Japonskem je brezplačno, čeprav starši pokrivajo stroške kot so prevoz v šolo, izleti in prehrana, podobno kot v Sloveniji. Ker brezplačno šolanje bremeni državni proračun, država spodbuja nastajanje zasebnih šol na vseh stopnjah izobraževanja (glej tabelo 5.7.1). Stroški izobraževanja skokovito naraščajo, tako da močno bremenijo družinski proračun, pojavlja se težnja japonskih študentov, ki so v to spodbujeni od države, da se odpravijo na študij v tujino. Tako se jih skoraj polovica odloči za študij v ZDA in Kanadi (Ferfila 2006).

Tabela 5.7.1: Ustanovitelji posameznih zavodov v japonskem izobraževalnem sistemu.

Vrsta zavoda	Nacionalni	Lokalni	Zasebni
Vrtci	0,3	22,3	77,4
Osnovna šola	0,5	98,9	0,6
Nižja srednja šola	0,6	95,9	3,5
Višja srednja šola	0,2	71,4	28,4
Tehnični koledži	85,9	7,9	6,2
Koledži	4,1	4,9	91
Univerze	24,4	3	72,6
Specializirane šole za motene otroke	3,9	95,2	0,9

Vir: Zakrajšek 1993: 34.

Višje možnosti za izobraževanje na univerzitetni ravni imajo študentje, ki izhajajo iz dobrostojećih družin, tako da doseže univerzitetno izobrazbo dvanajst odstotkov prebivalstva, kar je veliko, če delež primerjamo s Slovenijo, kjer je študij na univerzi načeloma brezplačen. Številke v Sloveniji se gibljejo okoli sedmih odstotkov diplomantov (glej Ferfila 1999a: 750).

Po drugi strani pa je uspeh posameznika, ki izhaja iz revne družine, diplomira na pomembni univerzi in se nato zaposli, na Japonskem zelo spoštovana vrlina (Nakane 1973).

V japonskih univerzah, ki so zelo konzervativne, hierarhične in razdeljene po katedrah, se je poudarjalo predvsem teoretično znanje, predpostavljajoč, da si bo posameznik pridobil izkušnje na delovnem mestu v obliki prakse in izobraževalnih programov, katerih se morajo udeležiti vsi delavci podjetja. Sveži diplomiranci so premeščeni iz enega oddelka v drugega (neodvisno od vrste izobrazbe), ker se le tako usposobijo za delo na različnih delovnih mestih (Ferfila 1999b).

Sistem napredovanja, ki je vezan na delovno dobo in osebnostne lastnosti posameznika, ovira delo v razvojnih in raziskovalnih sektorjih, zato jih začenjajo oblikovati kot samostojne inštitute v podjetju, ali pa se podjetje poveže z univerzo (Rus 1982).

Podjetja najraje zaposlujejo diplomirance iz najboljših univerz, zaradi česar je zelo visoka kompetitivnost znotraj šolskega sistema. Japonska podjetja ne poudarjajo pomena izkušenj, ki so si jih morebiti diplomiranci pridobili poleg študija, kar je v nasprotju z zahtevami podjetij na Zahodu, katere zanimajo tudi izkušnje in praktično znanje posameznika.

Na določenih eksperimentalnih področjih so bili študentje prisiljeni oditi v tujino na univerze, kjer je prevladovala raziskovalna dejavnost. Z ustanavljanjem raziskovalnih centrov, delno povezanih z univerzami, so decentralizirali akademske institucije in začeli razvijati nove tehnologije na področju fizike in elektronike. Ker so za delovanje centrov dobili le nizek delež denarnih sredstev, se je finančno stanje toliko bolj izboljšalo v primeru dobrih dosežkov, saj so si ob uspešni izvedbi projekta prislužili denarne nagrade s strani vlade in zasebnih podjetij. Sistem denarnih stimulacij je vzpodbudil učinkovitost in inovativnost akademskih znanstvenikov (Cummings 1990).

Reforme šolstva po letu 1989 tečejo v smeri okrepitve raziskovalne dejavnosti na univerzah in uvedbe novih programov ter metod poučevanja, ki bi bili prilagojeni sodobnemu razvoju znanstvenega raziskovanja in potrebam mladih ter spodbujali njihovo kreativnost. Več finančne pomoči naj bi pridobili raziskovalni projekti in mladi raziskovalci. Še vedno se stimulira sodelovanje univerz z zasebnim sektorjem na področju raziskovanja in mednarodne znanstvene izmenjave ter pridobivanje več tujih raziskovalcev v japonske raziskovalne oddelke (Zakrajšek 1993).

Japonske kulturne specifičnosti kot so skupinska harmonija, lojalnost, zagrizenost do znanja in vertikalna socialna organizacija, ki omogoča preseganje poklicne in tudi razredne slojevitosti, so pripomogle k visoki stopnji tehnološkega razvoja države. Vse te lastnosti so pripomogle k temu, da je postala Japonska prva azijska država, ki je sprejela znanost, tehnologijo in industrializacijo iz Zahoda, in sicer skladno z Japonsko tradicijo in vrednotami (Fujimura 2000) .

K visoki stopnji tehnološkega razvoja je poleg japonske kulturne etike skupne družbenoekonomske vizije naroda pripomogla vladna razvojna politika, ki je združila soodvisnost tehnološkega napredka (obvladovanje in prilagajanje tujih tehnoloških rešitev japonskemu gospodarstvu ter proizvodnja proizvodov z večjo zmogljivostjo in nižjimi proizvodnimi stroški), inovacijskih procesov, konkurenčnih sposobnosti in produktivnosti.

Temelj produktivnosti pa so nove naložbe, subvencioniranje najobetavnejših podjetij ter znanje zaposlenih in raziskovalno-razvojnega kadra znotraj podjetij in univerz ter spodbujanje kreativnosti na akademskem nivoju (Sočan 1982).

Če je pomanjkanje kreativnosti in iniciative splošna značilnost akademske sfere na Japonskem, to ne velja za katedre, ki se ukvarjajo z računalništvom in grafičnim oblikovanjem. Tudi tukaj so potekali procesi asimilacije znanja iz Zahoda in nato razvoja lastnih idej. Prevzeli so tehnične rešitve na tem področju, medtem ko je delež kreativnosti in zajemanja japonskih kulturnih elementov na področju grafike, računalniški igrice in animacije izjemen. V nadaljevanju bom na kratko pregledala izume, ki so bili ključni za razvoj animacije, kako so jih japonski ustvarjalci asimilirali in kako so bili pri tem tehnološko in vsebinsko kreativni ter če je v stvaritvah vidna japonska estetika in kulturni elementi (zgodovinski, religiozni, znanstveni, izobraževalni in odnosi v družini).

6. OD LATERNE MAGICE DO ANIMACIJE

6.1 SEMIOTIKA IN SEMIOLOGIJA

Avtor, ki je oblikoval jezikoslovne koncepte znotraj svoje strukturalno jezikoslovne teorije, ki jih je mogoče aplicirati tudi na druga področja raziskovanja, predvsem pa za analizo kulture, je Ferdinand de Saussure, ki pravi, da je temeljna enota jezika znak (beseda, zvok, podoba), ki vedno stoji namesto nečesa, zaradi nečesa ali pa se na nekoga naslanja. Sporazumevanje med posamezniki družbene skupnosti omogoča jezik, ki je skupek kodov, dogovorjenih znakov in konvencij. Po de Saussureu je znak koeficient med označevalcem in označencem. Označenec je fizična oblika v realnem svetu, je predmet, ki asociira koncept označevalca. Označevalec pa je mentalni koncept, ki ga združimo z objektom³¹. Pomen znaka torej lahko niti ne obstaja zunaj jezika in hkrati ne moremo razmišljati o stvareh, za katere nimamo znaka. Znaki so konvencionalni, naučeni, ker je kultura sistem konvencij, zbirka kodov, torej načinov, ki znakom določajo pomen in ki omogočajo razumevanje sistemov reprezentacij v vizualnih in jezikovnih medijih (de Saussure 1998). Znaki imajo več pomenov glede na različne vidike naših izkušenj s svetom. Med znakom, besedo in predmetom pa ni nobene naravne povezave. Zvoki in predmeti, označevalci in označenci so konvencionalno povezani, torej so v arbitrarnem odnosu. Znaki dobijo pomen šele v odnosu do drugih znakov in nam tako nudijo nove informacije o svetu okoli nas in spreminjajo našo predstavo o njem ter nas lahko privedejo do različnih interpretacij podob (de Saussure v Alexander in Seidman 1998).

Vsi ti procesi in vse te družbene produkcije pomena proučuje *semiologija* s pomočjo sistemov znakov, organiziranostjo znakov v sistem in njegov vpliv na našo percepcijo sveta in delovanja znotraj le-tega, ki je omejeno s strani strukture kulture (Barthes v Alexander in Seidman 1998).

³¹ Roland Barthes je 1960. leta zasnoval semiologijo filma in definiral filmskega označevalca in filmskega označenca. Filmski označevalec naj bi bil heterogen, imel naj bi vizualno in zvočno substanco, medtem ko naj bi filmski označenec to, kar je treba imenovati (glej Barthes v Kavčič in Vrdlovec 1999: 551).

Tako kot besede imajo tudi podobe *konotativni* pomen³², torej pomen, ki izhaja iz posameznikove interpretacije, ki temelji na lastnih kulturnih izkušnjah. Podobe so torej mentalni koncepti, ki so znotraj (animiranega) filma še bolj potencirane z načinom reprezentacije, nizov kodov in konvencij, ki so za film značilne in definirajo tako pomen podobe kot žanr filma (Turner 2004), npr. uporaba glasbe, kotov snemanja, upočasnitve posnetka v primeru spremembe lika v nadnaravno bitje, ob erotičnih prizorih, med bojevanjem, izbira oblačil likov, pričesk, ambientiranost zgodbe itd.

Družbeno produciranje pomena in procesi, ki jih opisuje de Saussure potekajo tudi ob tem, ko gledamo animiran film, zato menim, da jih je potrebno razumeti ob analiziranju japonskih animiranih filmov, kot tudi ob analiziranju drugih medijskih tekstov.

³² Besede imajo *denotativni* in *konotativni* pomen. *Denotativni* pomen je ustaljen odnos med besedo in objektom, medtem ko je *konotativni* pomen vezan na mentalne koncepte (Turner 2004: 340).

6. 2 EPISTEMOLOŠKA MOČ PODOB

Ernst Hans Josef Gombrich trdi, da so podobe tako kredibilne, da imajo tako epistemološko moč, da jih razumejo tudi otroci in neizobraženi posamezniki. Naše življenje je velikokrat odvisno od prepoznavnosti znakov. Znati se moramo izogibati stvarim, ki bi nam lahko škodile. Hkrati pa Gombrich potrjuje dejstvo, da moramo nekaj vedeti o jeziku in konvencijah, da lahko podobo (sliko v gibanju – animiran film) razumemo, saj mora posameznik pri prepoznavanju podob uporabiti prirojene in pridobljene sposobnosti (Gombrich 1987).

V današnjem času je združitev vizualnega in verbalnega neizogibna v gledališču, oglasih, filmu in animiranem filmu. Smisel vizualnega sveta določamo preko podobnosti, ko gre za risbe, fotografije, slike; preko izkušenj, ko gre za podobe, indice ter preko asociacij, ko gre za simbole in ikone (Berger 1998).

Strinjam se z Gombrichom, ki podpira magičnost imaginarija, ki ga preoblikujejo mističnost znanosti, družbena identiteta konsenza, tradicija, ljudje kot kulturna bitja in njihova rasa, seksualna in zgodovinska moč. Moč slikanih podob v oglasih, otroških risbah, ornamentih, optičnih iluzijah, klasičnemu slikarstvu in znanosti je v prebuditvi naše sposobnosti čudenja nad podobami (Gombrich 1987).

Vsi viri komunikacije (televizija, radio, film, animiran film, tisk,...) v moderni politični ekonomiji imajo kot cilj produkcijo podob, bodisi vizualnih (srečamo jih v grafiki – design, slike, kipi in optiki – projekcije), bodisi metaforičnih, ko govorimo o idejah, jeziku in percepciji v psihološkem smislu (Mitchell 1987). Pri vsaki podobi se srečamo z različnimi nivoji pomena, ki so naučeni in torej odvisni od našega znanja. Pomembno je, kdo je ustvarjalec podobe, kdo naslovnik, kakšna je slika, kakšno je politično zgodovinsko in kulturno ozadje družbe, v kateri je nastala podoba in preko katerega medija je podoba posredovana. Ustvarjalec podobe si želi, da bi ljudje dojeli podobo tako kot si jo je on predstavljal, čeprav običajno niti ne pozna naslovnikov lastne kreacije. Podobe imajo običajno velik emocionalni vpliv na ljudi. Zato igrajo podobe pomembno vlogo v umetnosti in religiji (Berger 1998).

6.3 RAZVOJ TEHNOLOŠKE OPREME

V nadaljevanju bom na kratko predstavila ključne tehnološke izume, ki so omogočili nastanek animiranega filma takšnega, kakršnega poznamo danes. Poudariti moram, da so izumi nastajali na najrazličnejših delih sveta in so prestopili medkontinentalne meje, se spojili z obstoječo tehnologijo, se dovršili in prilagodili lokalnim potrebam in načinom komunikacije in pripovedovanja zgodb.

Predhodnice animiranih filmov so lutkovne predstave in gledališča senc, ki so v srednjem veku očarale publiko tako v evropskih kot v azijskih državah. Na Japonskem je bilo (in je še danes) priljubljeno tradicionalno lutkovno gledališče *bunraku*³³, ki se je razvilo v Osaki. Vzporedno z gledališči pa so posamezniki začeli raziskovati svet premikajočih se slik in načine, kako te slike projicirati. Tako so nastali izumi kot so *camera obscura*, *laterna magica*, izpopolnjene teorije o svetlobi in lečah, vse do izuma fotografskega aparata, projektorja, kamere in animiranih filmov.

- *Camera obscura* (glej sliko 6.3.1) ali temna komora je optični izum iz 10. st. uporabljen Slika 6.3.1: Camera obscura



predvsem za opazovanje položaja Sonca, kasneje pa za proučevanje perspektive in risanje v naravnih proporcih. Njen izumitelj je Abu Ali Al-Hasan Ibn Al-Haithama. *Camera obscura* temelji na prostoru (sobi, škatli), ki ima na eni steni odprtino, skozi katero prodira svetloba in tako projicira zunanost na nasprotno steno prostora, pri čemer dobimo sliko objekta obrnjeno z glavo navzdol. Ibn Al-Haithama je ugotovil, da tem manjša je odprtina, tem jasnejša je projekcija³⁴.

Vir: Glej opombo 35.

³³ Lutke v *bunraku* gledališču so ene izmed najbolj mahanično dovršenih lutk. Njihove oči, usta in nos se morajo premikati in morajo imeti sposobnost spremembe obraza, ko se v zgodbah o nadnaravnem spremenijo v demone. Zaradi tega so za njihovo vodenje potrebni najmanj trije lutkarji. (Dostopno na <http://www.en.wikipedia/wiki/Bunraku> (6. maj 2007))

³⁴ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/C_o (30. april 2007)

³⁵ Glej opombo 34.

- Nizozemski astronom, fizik in matematik Christian Huygens je uporabil star postopek optične projekcije podob *laterne magice* oz. čarobne svetilke na projekcijsko površino s pomočjo umetne svetlobe in uporabe podob, naslikanih na steklo, namesto na zrcalo prilepljenih ali narisanih slik. Kasneje jezuit Athanasius Kircher postopek izpopolnil in leta 1671 je opisal delovanje *laterne magice* v delu »Ars magna lucis et umbrae« in sicer kot optično inovacijo za projiciranje slik, ki je nastala na azijskih tleh in ki temelji na svetlobi oljne svetilke, zrcala, zbirne leče in objektiva, ki omogočajo projekcijo slik, narisanih na steklenih ploščicah, na steno in ustvarjajo svetlobne predstave. *Laterna magica* je predhodnica modernega diaprojektorja. Ta način predstavljanja projiciranih podob se je razmahnil v 18. st. ter postajal vedno bolj izpopolnjen z razvojem svetlobnih virov (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 333).

- Christian Huygens³⁶ je 1690. leta objavil »Traite de la lumiere«, kjer je opisal valovno teorijo svetlobe, ki je pomenila napredek v razvoju daljnogledov in leč.

- V 18. st. sta Robert Boyle in Robert Hooke razvila manjšo inačico *camere obscurae*, ki je bila prenosljiva. Ko so namesto odprtine postavili zbirno lečo, regulator količine svetlobe (predhodnika zaslonke pri fotoaparatu in filmski kameri)³⁷ in ogledalo, ki obrnjeno sliko v pravilni obliki projicira na papir zunaj škatle ter iznašli svetločutni material, ki je odtisnil v *camero obscuro* projicirano podobo, je to pomenilo rojstvo fotografije. Louis Daguerre in William Fox Talbot sta prva uporabila *camero obscuro* za oblikovanje fotoaparata (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 89).

Z iznajdbo fotoaparata je prišlo do oblikovanja nove, umetne perspektive gledanja na svet kot nasprotje tradicionalnemu slikarstvu. Fotoaparat je imel zmožnost posneti življenjsko realnost, objektivni pogled na svet. Prevladovalo je mnenje, da je beseda podoba ideje in ideja podoba objekta, tako da so postale podobe bolj žive kot objekti sami. Prav v tem prepričanju da je fotografija objektivni posnetek realnosti, tiči moč fotografije še danes, čeprav je kamera vezana na subjektivni pogled fotografa (Mitchell 1987).

³⁶ Dostopno na http://www.wikipedia.org/wiki/C_H (30. april 2007)

³⁷ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/C_o (30. april 2007)

Walter Benjamin meni, da je fotografija prva resnična revolucionarna iznajdba produkcije, ki je preoblikovala funkcijo umetnosti. Fotografija leži med umetnostjo in tehnologijo. Fotoaparat pa je na drugi strani produkt porabniške kapitalistične družbe, ki uničuje edinstvenost, čarobno moč umetniških del, ki ji Benjamin pravi *avra*. To stori z reprodukcijo. Reproduciranje del na avtomatičen, racionalen način pa zamenja politično in religiozno iluzijo z golimi, direktnimi in brutalnimi podobami (Benjamin 1987).

Po mojem mnenju animiran film, podobno kot fotografija in prve projekcije, tako kot današnje stvaritve, združuje umetnost slikanja in oblikovanja zgodbe s tehnologijo, ki le-to omogoča. Seveda je rezultat subjektiven pogled na svet, a ne strinjam se z Benjaminom glede zamenjave politične in religiozne sfere zgolj s podobami. Menim, da so podobe res odsev posameznikovega gledišča, a ker je posameznik vedno del širše družbe, predstavljajo pogled na družbo določenega segmenta le-te. Reprodukcijska zame pomeni široko dostopnost, ne pomeni pa izgube čarobnosti.

- Joseph Antoine Ferdinand Plateau je 1832. leta odkril, da projicirane sličice ostanejo na očesni mrežnici dlje, kot pa v resnici traja projekcija, zaradi česar se nam zdi projekcija enovita. To pomanjkljivost človeškega očesa je uporabil in konkretiziral v aparatu, imenovanem *fenakistiskop* (Munitić 1982).
- Francoski izumitelj *praksinoskopia* Emile Reynaud (glej sliko 6.3.2) je v »Pantomimes lumineuses« (slo. Svetlobne pantomime) iz leta 1877 prvič uporabil tehniko risanja likov in njihovih gibov neposredno na filmski trak (celuloidni trak) (Kavčič, Vrdlovec 1999: 519). Dobljena animacija je unikatna. Desetletje kasneje je razvil optični teater, to je prva oblika ročne animirane kinematografije (Munitić 1982).

Slika 6.3.2: Optično gledališče (Emile Reynaud, 1895).



Vir: Munitić 1982: 35.

- Leta 1894 je William Kennedy Dickson izdelal prvo filmsko kamero, imenovano *kinetoskop*, ki je temeljil na temu, da so podobe potovale pred osvetljeno lečo in za vrtečim kolesom. Sčasoma je s pomočjo drugih sodelavcev izboljšal sistem *kinetoscopa*³⁸.

Namesto 19 mm formata filmskega traku je začel uporabljati 35 mm dvostranski filmski trak, ki ga je leta 1889 izumil George Eastman (Kodak), Dickson pa ga je izpopolnil za uporabo v filmski kameri. 35 mm filmski trak se uporablja še danes in je poimenovan za standardni filmski format (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 219).

- James Stuart Blackton je 1906. leta v prvem risanem animiranem filmu »Humorous phases of the funny faces« (slo. Smešni izrazi zabavnih obrazov) prvi uporabil filmsko tehniko snemanja, imenovano *stop-motion* oz. stop trik, ki temelji na nenehnem ustavljanju in ponovnem poganjanju kamere z vmesnimi spremembami prizorišča, položaja likov in razvoja dogajanja (Kavčič, Vrdlovec 1999: 588). To je postopek animacijskega snemanja od sličice do sličice, medtem ko je animacija likovno-filmska (pred kamero lahko stoji slika ali skulptura), ki se projicira na ekran in ki omogoča veliko število kopij, torej ni več unikatna. (Munitić 1982).

- Leta 1908 so Evropo preplavili kratki filmi Francoza Emila Cohla, ki je izumil phantascop, s katerim je v svojih predstavah, imenovanih *fantazmagorije* (glej sliko 6.3.3), uporabil več *lantern magic* z zaslonkami in s svetlobo na platnu ustvarjal iluzije gibljivih slik. Slikovne kombinacije so spremljali zvočni učinki (Kavčič, Vrdlovec 1999: 178) Ta vrsta animacije je predhodnica današnjih kinematografskih projekcij in je temeljila na modificirani *laterni magici*, ki je omogočala hitro projiciranje različnih podob (še vedno snemanje od sličice do sličice) in njihovo gibljivost. V tem času so po Evropi projicirali predvsem zgodbe o duhovih, vključujoč sceno, govorjeno besedo in posebne efekte kot je dim, na Japonskem pa se je oblikovala prva generacija animatorjev³⁹.

³⁸ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/W.K._Dickson (30. april 2007)

³⁹ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/C_o (30. april 2007)

Slika 6.3.3: Fantazmagorija, Emil Cohl (1908).



Vir: Glej opombo 39.

- Bruno Corra in Arnaldo Ginna sta 1911. leta iznašla način uporabe filmskega traku brez uporabljanja nitrata, kar jima je omogočilo možnost snemanja zvoka na trk in direktno poslikavo filmskega traku v barvah. Eksperimentirala sta tudi s povezavo med barvami spektra in glasbo ter ugotavljala, katere kombinacije so najbolj primerne⁴⁰. Tovrstna animacija je rokopisna-filmska animacija (Munitić 1982: 35).
- Prvi, ki je začel uporabljati prozorne folije imenovane *cel* (narejene so iz celuloide) je Windsor McCay. Na *cel* se je narisalo gibljive dele lika, medtem ko je ozadje ostajalo nespremenjeno, kar je zmanjšalo število risb potrebnih za animiran film. Danes so *cel* zamenjale acetatne folije, ki so bolj vzdržljive. McCay je likom animiranih filmov veliko prispeval, saj jim je dodelil točno določeno osebnost, karakter, kar je bilo najbolj očitno v svojem delu »Gertie the dinosaur« (slo. Dinozaver Gertie, 1914). Ti antropomorfizmi so vplivali na dela kasnejših animatorjev (Kavčič, Vrdlovec 1999).

⁴⁰ Dostopno na http://www.guide.dada.net/storia_arte/interventi/2004/08/171930.shtml (7. maj 2007)

6. 4 ANIMIRAN FILM IN ANIMACIJA

» /.../ se je ustvarila posebna povezava filmskih prvin (kamera, filmski trak, projekcija) in likovnih prvin (slika, risba, kiparski izdelki) /.../ iz njih se je s tehniko animacije sestavila celota, ki ne pripada do kraja niti filmski niti likovni umetnosti, marveč s posameznimi prvinami teh umetnosti sestavlja svoj lasten svet /.../« (Munitić, Kovačič 1976: 16).

6. 4. 1 ANIMACIJA

Animacija je zelo razširjen pojav. Poleg kibernetične animacije, v katero štejemo stroje, razvite s pomočjo znanstvenih odkritij in kinematografsko animacijo, ki je lahko filmska (snema se na filmski trak) ali digitalna (s pomočjo računalnika), ki jo obravnavam v moji diplomski nalogi. Poznamo še druge vrste animacij, in sicer svetlobno animacijo v mestih (semaforji, razni neonski napisi), ročno-mehanično animacijo (igračke, ki se premikajo) in animacijo igračk, ki delujejo s pomočjo elektrike (tehnična animacija). V lutkovnem gledališču govorimo o odrski animaciji (glej Munitić 1982: 26–28).

Kinematografska animacija temelji na likovni dejavnosti izdelovanja objekta (risba, kolaž, lutka, predmet) in na filmski dejavnosti, ki vključuje snemanje in režijo, ozvočenje in projekcijo animiranega filma (Kavčič, Vrdlovec 1999).

Osnovna dejavnost animiranega filma je *animacija*, filmska dejavnost, ki temelji na oživljanju narisanih likov ali predmetov (risbe, kolaža, lutk). To je tehnika, »s katero razgibamo negibno /.../ oživljamo neživo« (Munitić, Kovačič 1976: 11).

Glede na estetsko evolucijo delimo animacijo na pionirsko, klasično in moderno animacijo.

- *Pionirska animacija* je animacija pred uporabo animacijske kamere⁴¹.
- *Klasična animacija*, značilna za vso svetovno kinematografijo do konca druge svetovne vojne, se je skušala čimbolj približati igranemu filmu in rsničnosti. Klasična animacija s prikrojenimi figurami živali imitira ljudi, iz česar izhaja humorna nota animacije. Prostor je

⁴¹ *Animacijska kamera* je kamera za snemanja animiranih filmov, ki ima intermitentni mehanizem za zaporedno snemanje sličice za sličico, in je pritrjena na animacijsko mizo, ki ima površino za polaganje in snemanje risb. (Kavčič, Vrdlovec 1999: 31)

pri tej animaciji tridimenzionalen, tako kot liki, ki posnemajo naravno gibanje človeškega telesa v prostoru (Munitić, Kovačič 1976).

- *Moderna animacija* (po drugi svetovni vojni) ne posnema več resničnega življenja, saj začenja uporabljati »naraven življenjski prostor« animiranih likov, to je dvodimenzionalen prostor (bel list), v katerem se liki, ki imajo podano le širino in višino, svobodno gibljejo v različnih oblikovalnih smereh animacijskega filma. Za prve poskuse moderne animacije je značilno risanje v nekaj potezah, s čimer je bistveno prikazano brez uporabe podrobnosti (Munitić, Kovačič 1976).

Medtem ko je Disneyeva animacija kot predstavnica klasične animacije namenjena predvsem najmlajšim, je moderna animacija namenjena bodisi najmlajšim, bodisi odrasli publiki. Mislim, da je to največji razkorak med klasično in moderno animacijo. Moderna animacija lahko obravnava najrazličnejša človekova stanja duha in odnose v družbi, saj se je otresla elementa »nujne« komičnosti, s čimer ima širši spekter vsebin, ki jih lahko obravnava.

6. 4. 2 ANIMIRAN FILM

Animiran film je nekakšno mejno področje kinematografije, ki temelji na postopnem snemanju posameznih faz oz. gibov narisanih, izrezanih ali modeliranih likov in lutk. Združuje likovno in filmsko umetnost, pri čemer stoji pred kamero neživa stvar, medtem ko pred kamero igranega ali dokumentarnega filma stoji živ objekt (Munitić 1977).

Pri obojih pa velja osnovno pravilo filmske projekcije, ki omogoča, da na filmskem platnu vidimo prizor nepretrganega enovitega gibanja. To pravilo pravi, da mora v projektorju preteči štiriindvajset sličic s posnetega filmskega traku v eni sekundi. Vsaka od teh štiriindvajsetih sličic ostane na očesni mrežnici dlje, kot pa v resnici traja, zaradi česar se nam zdi projekcija enovita (Munitić, Kovačič 1976).

Animirani filmi se razlikujejo gleda na uporabljen likovni material oz. gleda na to, kaj stoji pred animacijsko kamero. Če stoji pred kamero risba, govorimo o risanem animiranem filmu, če stoji izrezana figura, je to animiran kolažni film in če stoji pred kamero lutka, je to animiran lutkovni film (Munitić, Kovačič 1976). Danes se v animaciji uporablja računalniška tehnologija, pri čemer nastajajo računalniško narejeni liki t.i. sintetični liki. Možno pa je tudi združevanja različnih tehnik animiranih filmov.

6. 4. 2. 1 risani animiran film

Prvi, ki je uporabil postopek snemanja sličice za sličico je bil James S. Blackton, ki je tako leta 1906 animiral karikature v »Humorous phases of the funny faces« (slo. Smešni izrazi zabavnih obrazov). Pred tem se je like risalo neposredno na filmski trak ali najprej na papir in potem se je risbe posnelo na filmski trak. Pionir te tehnike je Emile Reynaud (Kavčič, Vrdlovec 1999). Risani animirani film daje likom plastičnost in jih tako približuje realnosti (Munitić 1982).

6. 4. 2. 2 animiran kolažni film

Animiran kolažni film animira izrezanke iz različnih materialov (papir, karton, folija, tekstil itd.). Premiki se vršijo neposredno pred stop kamero s premikanjem delov kolaža, ki so postavljeni na ravno ozadje. Njihov volumen oz. reliefni odmik od ozadja jim daje posebno tretjo dimenzijo in tako se animirani kolažni film približuje bolj lutkovnemu animiranemu filmu kot risanemu (Munitić 1982).

6. 4. 2. 3 animiran lutkovni film

Animiran lutkovni film s tehniko animacije oživlja lutke in druge tridimenzionalne predmete iz različnih materialov. Začetniki animiranega lutkovnega filma so James Stuart Blackton, Emile Cohl, Segundo de Chomon in Vladislav Starevič. Pionir slovenskega lutkovnega filma pa je Saša Dobrila (glej Kavčič, Vrdlovec 1999: 351–353).

6. 4. 2. 4 računalniška animacija

Računalniška animacija vključuje najrazličnejše tehnike, pri čemer je animacija ustvarjena neposredno na računalniškem zaslonu. Ločimo dvodimenzionalno in tridimenzionalno računalniško animacijo.

Dvodimenzionalna računalniška animacija:

- *Flash animacija* je animacija, narejena z uporabo računalniškega programa *Adobe flash*. Film, narejen s tem programom, je enostavne oblike in grafika ni natančno definirana. Običajno je namenjen občinstvu svetovnega spleta⁴². (www.en.wikipedia/wiki/Flash_animation - 12. maj 2007)
- *Analogna računalniška animacija* se je razvila med leti 1960 in 1980, in sicer za oblikovanje animacije za televizijo. Njena prednost je v tem, da omogoča ustvarjanje

animacij v resničnem času, s fluidnim gibanjem in živih barv⁴³.

Tridimenzionalna računalniška animacija:

- *Cel-shaded animacija* služi ustvarjanju računalniške grafike, ki pa izgleda ročno narisana, kot bi kot prvi animatorji risali na celuloid like in spreminjali samo ozadje⁴⁴.
- *Morph target animacija* je računalniška animacija, ki omogoča natančen nadzor nad gibanjem likov, njihovih oblek in obrazne mimike⁴⁵.
- *Skeletal animacija* omogoča sinhronizirano gibanje delov telesa lika in gibanje naredi realistično⁴⁶.
- *Motion captured animacija* natančno simulira gibanje lika upoštevajoč njegovo pozicijo, hitrost in kote. Gibanje se zdi zelo naravno, a je omejeno z gibanjem, ki je mogoče za človeško anatomijo⁴⁷.
- *Crowd simulation animacija* simulira gibanje množice, a za realistične rezultate je potrebno veliko finančnih sredstev⁴⁸.

⁴³ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Analog_computer_animation (12. maj 2007)

⁴⁴ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Cel-shaded_animation (12. maj 2007)

⁴⁵ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Morph_target_animation (12. maj 2007)

⁴⁶ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Skeletal_animation (12. maj 2007)

⁴⁷ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Motion_captured (12. maj 2007)

⁴⁸ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Crowd_simulation (12. maj 2007)

6. 5 OD UKIYO-E DO JAPONSKIH ANIMIRANIH FILMOV

Prilagoditev zahodnega tipa kapitalizma, znanosti in tehnologije je potekala tudi znotraj ustvarjanja japonskih animiranih filmov oz. *anim*. Japonski znanstveni način mišljenja je vplival na razvoj japonske animacije, ki se je najprej zgledovala po zahodnih kolegi in uporabljala njihovo tehnologijo animiranja ter kasneje razvila sebi lasten slog in tehniko (risalno, lutkovno, eksperimentalno in računalniško), ločeno od evropskih in ameriških modelov. Predhodnice japonske animacije so lutkovno gledališče *bunraku*, gledališče senc in stripi *manga*. Izumi, vezani na svet premikajočih se slik, ki so nastajali na najrazličnejših delih sveta, so prestopili medkulturne meje, se spojili z obstoječo tehnologijo in se prilagodili lokalnim načinom komuniciranja in pripovedovanja zgodb.

6. 5. 1 UKIYO-E

Kot odsev kulturne spremembe v smeri urbanizacije dežele so v 17. st. nastali posebni lesorezi imenovani *ukiyo-e*, ki so upodabljali življenje v mestih (Tokio, Osaka, Kioto), kurtizane, *gejše* in znane gledališčne (glej sliko 6.5.1.1). Uporabljena tehnika je omogočala masovno produkcijo, kar je znižalo njeno cenovno vrednost in povečalo njeno dostopnost. *Ukiyo-e* lesorezi so se prodajali posamezno kot ozadja *kabuki* gledališča ali v ilustriranih knjigah, ki so vsebovale novele. V obdobju Meji se je Japonska odprla zahodnim trgov, ki so prispevali k razvoju fotografije in z njo tudi pornografije, pri čemer so *ukiyo-e* lesorezi postali zapostavljeni. Navdih so začeli jemati iz evropskega impresionizma, ki so ga združili s tradicionalnimi japonskimi motivi. *Ukiyo-e* lesorezi so vir inspiracije za japonske *manga* stripe in japonske animirane filme, imenovane *anime* ⁴⁹.

Slika 6.5.1.1: igralec
Gledališča kabuki,
Otani Oniji II (1794)



Vir: Glej opombo 50.

⁴⁹ Dostopno na <http://www.wikipedai/wiki/Ukiyo-e> (12. maj 2007)

⁵⁰ Glej opombo 49.

6. 5. 2 MANGA

V 12. st. so številni umetniki ustvarjali smešne slike živali in ljudi, ki so vsebovale elemente *manga* stripov (preproste linije likov s poudarkom na zgodbi, ki jo opisujejo). Do danes so se ohranili zvitki iz templja Kôzanji v Kjotu (glej sliko 6.5.2.1), ki preko grotesknh živali predstavljajo takratni politični položaj in odnose med kastami (zajci predstavljajo vojaško kasto, žabe aristokracijo, opice pa duhovščino).

Slika 6.5.2.1: risba s tušem iz 12. st. meniha Toba Soja.



Vir: Bizalion 1999: 343.

Manga, črno-bel japonski strip združujejo zahodnjaški način risanja z *ukiyo-e*. Beseda *manga* izhaja iz besed *man*, ki pomeni lebdeč, in *ga*, ki pomeni podoba v tradicionalni kitajski pisavi imenovani *kanji*. Tako je v 18. st. lastne lesoreze, ki upodabljajo naravo, predvsem valove in goro Fuji, poimenoval Katsuhira Hokusai (Masanao, Wiedmann 2004).

Mange so prvotno obravnavale politično satiro in humoristične zgodbe v štirih sličicah, danes pa na recikliranem papirju in za nizko ceno obravnavajo najrazličnejše teme in zajemajo številne točno zamejene žanre. *Mange* so postale priznana umetniška oblika in ključni element japonske popularne kulture. Prva japonska družba *manga* ilustratorjev, ki se imenuje Nippon mangakai, je nastala pred drugo svetovno vojno, njen ustanovitelj pa je Okamoto Ippei.

Začetnik dobičkonosne *manga* industrije pa je Osamu Tezuka. Tezuka je razvil bolj dinamično risbo, uporabljajoč ideje iz kinematografskih tehnik snemanja, ki jih je spoznal ob gledanju filmov, ki so prihajali iz Zahoda. S tovrstnim načinom risanja je prepričal tudi odraslo publiko in za vedno spremenil pomen in namen *mang* in kasneje *anim* (Masanao, Wiedmann 2004).

Mange se diferencirajo glede na to, kateri družbeni skupini so namenjene. Tako poznamo več zvrsti, ki jih bom podrobneje opisala v poglavju o *animah*, saj se večinoma žanrsko prekrivajo.

Na Japonskem se stripi niso prilagajali kulturnim konvencijam, marveč so vplivali na kulturo in družbo ter bili vir inspiracije številnih japonskih animiranih filmov *anim*. Danes igrajo pomembno vlogo tudi izven japonskih meja, saj vplivajo na oglaševanje in na slog stripov, ki nastajajo na Zahodu. Biti manga ustvarjalec na Japonskem pomeni ključen del *kurikuluma vitae* za nekoga, ki namerava graditi kariero znotraj kinematografije (Masanao, Wiedmann 2004).

6. 5. 3 ANIME

Beseda *anime* je francoskega izvora in je okrajšava za besedo animacija. Z njo označujemo japonske animirane filme, ki so se začeli razvijati v šestdesetih letih tega stoletja kot televizijske inačice japonskih *manga* stripov in so dosegle uspeh na svetovni ravni desetletje kasneje⁵¹. *Anime* so torej relativno nov medij komuniciranja, ki odseva stanje v japonski družbi in se na Japonskem enači z igranim filmom.

Pionir *anim* je Osamu Tezuka (1928–1989), ki je oživel tradicijo *ukiyo-e*, v kateri je slika podoba ideje in ne fizične realnosti. Prvotno je objavljajal stripovske zgodbe v revijah za otroke, kasneje v specializiranih tedenskih in mesečnih revijah. Ker so Tezukove *mange* požele veliko zanimanja, mu je bila dana priložnost le-te posneti v obliki animiranega filma. Tezuka je tako postavil temelje novi *manga* in *anime* industriji, o čemer bom pisala v naslednjem poglavju.

Anime se razlikujejo od zahodnjaških risank po zgodbi. Celovečerni animirani filmi so namenjeni predvsem odrasli publiki in obravnavajo globoke teme ter prikazujejo aspekte družbe, ki so lahko bodisi nasilni, erotični, romantični, dramatični ali komični, medtem ko so serijske animacije namenjene televizijski produkciji namenjene mlajšim in so ciljni skupini primerne.

⁵¹ Dostopno na <http://www.en.wikipedia/wiki/Anime> (6. maj 2007)

Žanrska razmejenost⁵² in osredotočenje na specifično publiko sta specifični lastnosti *anim*, čeprav se vse bolj srečujemo tudi s kombinacijami več žanrov⁵³:

- bishojo: *anime* z lepimi dekleti
- bishonen: *anime* z lepimi fanti
- ecchi: *anime*, ki prikazujejo erotične situacije
- harem: *anime*, v katerih je več deklet vezanih na enega fanta
- hentai: erotične *anime*, večkrat enačene s pornografijo
- josei: *anime*, namenjen mladim ženskam
- kodomo: *anime* za otroke
- maho shojo: *anime* za dekleta, ki govorijo o dekletih z nadnaravnimi močmi
- maho shonen: *anime* za fante, ki govorijo o fantih z nadnaravnimi močmi
- mecha: *anime* o robotih in kibernetnem svetu
- moe: *anime*, v katerih so glavni liki zelo ljubki
- progresivne *anime*: enačimo jih z art filmi
- seinen: *anime* za mlade fante
- sentai: *anime*, katerih glavni liki so člani skupine herojev z nadnaravnim močmi
- shojo: *anime* za deklice
- shonen: *anime* za mlajše fante
- shojo-ai/yuri: *anime*, namenjene šolskim dekletom
- shonen-ai/yaoi: *anime*, namenjene fantom v šolskem obdobju
- *tanbi-kei*: *anime*, ki opisujejo homoseksualne odnose

³⁵ Žanr označuje v kinematografiji posebno tematsko, ikonografsko in stilno-morfološko celoto. Njegova struktura ima nekatere trajne značilnosti, vendar pa se tudi spreminja skupaj z drugimi sestavinami kinematografije./.../ vsak žanr ima svojo lastno, stalno temo (Munitić 1977: 94–95).

⁵³ Dostopno na <http://www.en.wikipedia/wiki/Anime> (6. maj 2007)

Stil v *animah* je zlahka prepoznaven, a stopnja stilizacije se od *anime* do *anime* razlikuje. Tako je stilizacija v nekaterih *animah* pretirana, v drugih pa deluje realistično. Opisala bom nekaj ključnih stilnih lastnosti *anim*⁵⁴:

- **Velike oči** so medij prikazovanja karakterja lika in njegovih občutij. Osamu Tezuka jih je prvi začel uporabljati v svojih *mangah*. Če ima lik velike oči to pomeni, da je dobrohoten, medtem ko so običajno liki z majhnimi očmi negativni liki.
- **Nenaravna barva las** pripomore k hitri prepoznavnosti likov, ne malokdaj označuje osebnost lika.
- **Deformacija lika** v smislu neproporcioniranosti telesa. Tako imajo nekateri liki veliko glavo in majhno telo, drugi pa se zaradi komičnosti situacije »deformirajo« in postanejo npr. majhni, če jih nekdo okrega.
- **Pretirana gestikulacija** za prikazovanje čustev, npr. lik si praska glavo, če mu je nerodno, na licu se mu prikaže ogromna solza, če je nesrečen ali pa kaplja potu, če mu je nerodno; v komični situaciji lahko liku tečejo solze kot dva slapova; če je lik jezen, se mu poudarijo žile na telesu, če se počuti zmagovalen pokaže znak za »victory« s prsti. Velikokrat se zgodi, da če je ženski lik jezen na moškega, nenadoma povleče leseno lopato za riž in z njo udari moškega.
- **Transportna sredstva** so nenavadni stroji ali pa letijo oz. oboje.
- Če v resni sceni **ženski lik pade**, si izpahne gleženj ali je nezavestna, se ustvari romantična situacija, tako da jo moški lik nese na ramenih.
- V boju se likom **obleke ne uničijo**, le počrnijo.
- Japonske sablje *katane* lahko prerežejo karkoli na pol, **udarcu** sledi bela svetloba, čas se za trenutek ustavi in predmet ali nasprotnik razpade na koščke, medtem ko v smešnih situacijah udarci ne puščajo sledi.
- **Smrt** likov ni nikoli zagotovo dokončna.

⁵⁴ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Cartoon_physics (15. maj 2007)

6. 6 ZGODOVINSKI PREGLED NASTANKA ANIM

6. 6. 1 PRVA GENERACIJA JAPONSKIH ANIMATORJEV

Let 1906 je v ZDA nastal prvi animiran film J. Stuarta Blacktona z naslovom »Humourous phases of funny faces« (slo. Smešni izrazi zabavnih obrazov). Prva japonska animacija, katere avtor je neznan, je nastala leto kasneje in je sestavljena iz petnajstih sličic, narisanih na filmski trak. Prikazuje pišočega dečka v mornarski obleki, ki se obrne in pozdravi gledalce s kapo. Posnetek dečka v mornarski obleki pa je temeljni kamen japonske animacije, katere začetniki so Oten Shimokawa, Junichi Kouchi in Seitaro Kitayama. Zadnji je ustanovil prvi studio japonske animacije Kitayama Eiga Siesekujo in kmalu zbral okoli sebe učence, katere se šteje za drugo generacijo japonskih animatorjev. Japonski animatorji so se zgledovali po evropskih in ameriških pionirjih animacije⁵⁵.

6. 6. 2 DRUGA GENERACIJA JAPONSKIH ANIMATORJEV

Kitayamovi učenci Yosuji Murato, Hakuzan Kimura, Sanae Yamamoto (njegov najbolj znan film iz leta 1924 je »The mountain where old women are abandoned« (slo. Gora, kjer so bile stare ženske zapuščene)) in mojster papirnatih silhuet Noboro Ofuji so predstavniki druge generacije japonskih animatorjev, ki so večinoma ustvarjali v domačem studiu po naročilu gledaliških hiš ali pa so bili finančno podprti s strani Ministrstva za šolstvo, ki je zahtevalo filme, ki bi mladim posredovali vzgojne vsebine. Šolstvo, politika in industrija so postale plodna tla za japonske animatorje⁵⁶.

To je obdobje, ko so animatorji začeli črpati ideje iz stripov in sta na drugi strani oble bili popularni animaciji Sullivanov »Felix the cat« (slo. Maček Feliks) (1919), za katerega je bil značilen močan karakter, ustvarjen preko gestikulacije, in Windsor McCayev »Gertie the trained dinosaur« (slo. Dinozaver Gertie) (1914), ki je močno vplival na stil animacije, ki jo je kasneje razvila ameriška filmska družba Walt Disney⁵⁷.

⁵⁵ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

⁵⁶ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

⁵⁷ *Walt Disney Productions* je ameriška filmska družba, ki jo je 1929 ustanovil Walt Disney po uspehu, ki ga je požel njegov leto poprej nastali animirani film »Steamboat Willie« (slo. Willie s parnika), v katerem nastopa priljubljeni lik Mikimiške. Filmska družba je znana predvsem po produkciji risanih filmov (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 643).

6. 6. 3 VOJNO OBDOBJE

Pod vplivom rastočega nacionalizma tridesetih let so nastali animirani filmi, ki so imeli za cilj podkrepitev japonske nacionalne zavesti in so se vrteli na televiziji, da bi vplivali na javno mnenje. Tako je 1934. leta nastal enajstminutni animiran film Seo Mituyo-a »Private secondclass Norakuro« (Navaden vojak Norakuro) kot adaptacija stripa Suihou Tagawa-e, ki govori o nesrečnem psu/vojaku v smešni vojski, sestavljeni iz živali⁵⁸.

V tem obdobju so se majhni studii animacije, ki so delali po naročilu, pridružili peščici velikih studiev, kar jim je omogočalo več svobode pri izbiri obravnavanih tem animacij in možnost izpeljave finančno bolj zahtevnih projektov, ki so se zgledovali po Walt Disneyevi produkciji, ki je vsebovala ekscentrične like, katere je spremljala popularna glasba iz glasbenih komedij. V tem času je slovela Walt Disneyeva »Fantasia« (slo. Fantazija) (1940). Vzhod je bil fasciniran nad tovrstno produkcijo in januarja 1941 je bil realiziran prvi pomembnejši azijski animiran film »Princess Iron Fan« (slo. Princesin železni privrženec)⁵⁹.

Štiri leta kasneje pa je bil realiziran prvi pomembnejši japonski animirani film »Momotoro's divine sea warriors« (slo. Momotorovi sveti morski bojovníki), ki govori o mornarjih, ki so podobni živalim in ki na imperialnih ladjah pogumno osvobodijo Indonezijo in Malezijo izpod okupacije demonov⁶⁰.

6. 6. 4 POVOJNO OBDOBJE

Po drugi svetovni vojni so bili animatorji ponovno samostojni, neodvisni od državne cenzure in militarističnih teženj. Okupacijske sile so s seboj prinesle ameriško animacijo, kateri japonski animatorji niso bili kompetitivni, zaradi česar je prišlo do konsenza o tem, da potrebujejo animacijske studije kakršne imajo njihovi kolegi na Zahodu. Prvi rezultati pa so prišli šele z ustanovitvijo Toei Animation studia, ki je sledil Disneyevi formi animacij, ki je v tem obdobju producirala celovečerne animirane filme, tako da je ljudske bajke in pravljice združila z glavnim junakom, ki ima ob sebi smešnega spremljevalca. Spremljevalec je običajno kakšna žival. Prva dva filma »Doodling Kitty« (slo. Norčava Kitty) iz leta 1957 in »Panda and the magic serpent« (slo. Panda in čarobna kača), ki je nastal leto kasneje, sta

⁵⁸ Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007)

⁵⁹ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

⁶⁰ Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007)

odprla pot adaptaciji stripa iz petdesetih let Osame Tezuka, ki pripoveduje o kitajski legendi o opičjem kralju. Animirana verzija iz 1960. leta je imela naslov »Alkazan the great« (slo. Alkazan veliki) in je požela velik uspeh občinstva ter navdušila Tezuka nad animiranim filmom, v katerem je videl nov izziv in tržno nišo, potrebo občinstva po domišljjskih zgodbah, ki bi temeljile na tradicionalnih bajkah⁶¹.

⁶¹ Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007).

Studio Toei Animation⁶² je leta 1958 produciral prvi animirani film na Japonskem, ki je bil zasnovan kot musical in se je še vedno približeval bolj Disneyevemu kot kakšnemu novemu stilu animiranja, a je kljub temu štel kot prvi moderni japonski animirani film pod oznako *anime*. Osame Tezuka je začetnik moderne *manga* industrije, tako kot oče prve *anime* v današnjem smislu besede⁶³.

Toei Animation je dobila tekmeца na skupnem polju delovanja šele leta 1963, ko je Osamu Tezuka, njen bivši designer, ustanovil prvo animacijsko produkcijsko hišo na Japonskem Mushi Productions in posnel prvo televizijsko serijo *anim* »Mighty Atom« (slo. Mogočen atom), ki jo je leto kasneje ameriška televizijska hiša preoblikovala za svoj trg in preimenovala v »Astro Boy« (glej sliko 6.6.4.1)⁶⁴.

Slika 6.6.4.1: Astro Boy (1963)



Vir: Glej opombo 65.

⁶¹ Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007)

⁶² Leta 1992 je Toei Animation produciral serijo *anim* »Sailor Moon«, ki jo bom obravnavala v nadaljevanju kot študijo primera.

⁶³ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

⁶⁴ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

⁶⁵ Glej opombo 64.

Osamu Tezuka je z Astro Boy-em oblikoval svojstven način risanja likov, čeprav je priznal, da so nanj močno vplivale animacije Walta Disneya in bratov Fleisher, za katere je bila značilna velika glava in velike oči, ki so s svojo ekspresivnostjo imele namen izražati karakterje in počutje svojih likov. Tezuka se je distanciral od zahodnih modelov predvsem z inovacijo, ki jo je uvedel v animacijo, in sicer prikaz spremembe likov od začetne do končne epizode, tako da ima gledalec npr. možnost opazovati rast lika od otroka do odraslega. Tezukov stil risanja je sprožil plaz eksperimentiranja in ustvarjanja na tem področju na Japonskem, ki ima še vedno močan vpliv na današnje ustvarjalce *mang* in *anim*⁶⁶.

Tako so se *animam* odprli novi trgi, čeprav so bile na le-teh sprejete bolj kot risanke namenjene otrokom in ne kot nov način animacije namenjen širšemu krogu ljudi kot je zanje veljalo na Japonskem. Tezuka je namreč začel snemati animirane filme za odrasle vključujoč elemente iz otroških slikanic, stripov z romantično vsebino, fotografskih soap oper iz revij namenjenih ženskam, elemente humorja iz moških revij in iz političnih stripov iz dnevnega časopisja⁶⁷.

6. 6. 5 SEDEMDESETA LETA

V sedemdesetih letih so na Japonskem nastale številne produkcijske hiše kot so A Pro, Telecom animation, Sunrise, Nippon Animation, Tokyo Movie Shinsha, Television corporation of Japan in Madhouse Production, ki so zaposlovale mlade nadobudne animatorje, kar je imelo za posledico večje eksperimentiranje in oblikovanje *anim* v formi realističnih dram, adaptacij zahodnjaških literarnih klasikov⁶⁸, *anim* v obliki soap oper, katerih ključni akterji so člani športnega kolektiva, *anim* z znanstveno-fantastično vsebino in heroji z nadnaravnimi močmi ter *anim*, ki se odvijajo v vesolju in so bolj realistične narave s poudarkom na ločnici med dobrim in zlim. Na te *anime* je imel velik vpliv uspeh serije »Star Wars« (George Lucas, 1977) (slo. *Vojna zvezd*)⁶⁹.

⁶⁶ Dostopno na <http://animeinfo.org/animeu/hist101.html> (6. maj 2007)

⁶⁷ Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007)

⁶⁸ »Heidi, a girl from Alp« (1974) Isao Takahata je *anima* z realistično dramo, ki je postala zelo popularna tudi v Evropi.

⁶⁹ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

Anime z znanstveno-fantastično vsebino in roboti so oblikovale poseben žanr *anim* t.i. *mecha anime*. Ena izmed najbolj znanih anim iz tega žanra je Leiji Matsumotov »Spacebattleship Yamato« (slo. Yamato) (1974), ki govori o združenih vojskah Zemlje (prispodoba za Japonsko), ki se bojujejo proti okupatorjem na ostalih planetih galaksije (prispodoba Pacifiške vojne). Zgodba *mecha anim* velikokrat govori o znanstvenikih, ki hočejo s tehnologijo sestaviti robote, ki bi služili izključno destrukciji. Če v tem žanru prevladuje dihotomija dobro – zlo, to ne velja za *anime*, katerih junak je v bistvu antijunak⁷⁰. Tipična tovrstna *anima* je »Lupin 3.« (Kato Kazuhito, 1967), ropar s »pozitivno oznako«, nekakšen prototip junaka Robin Hooda, ki se je s svojimi možmi boril proti fevdalnim oblastnikom⁷¹.

6. 6. 6 OSEMDESETA LETA

Osemdeseta leta predstavljajo zlato dobo *anim*, saj se je v tem času na Japonskem razvila že prava subkultura navdušencev nad *animami*, ki so se zbirali okrog specializiranih revij Animage in Newtype in so sami sebe poimenovali *Otaku*⁷².

Do sredine osemdesetih let so se *anime* vrtele predvsem kot TV-nanizanke, dokler Hayao Miyazaki ni dvignil prestiža *anim* v svetu. Napisal je manga strip z naslovom »Nausicaa of the Valley of the Wind« (slo. Nausicca iz Doline vetra), ki je požel tolikšen uspeh, da mu je leta 1984 bilo omogočeno to *mango* posnet skupaj s kolegom Isao Takahata-om v Studio Ghilbi. Njun studio je postal najpomembnejši studio animacije v tem obdobju na Japonskem, v katerem so se snemale *anime* z gledališkimi značilnostmi teatralnosti. Nausicca je spodbudila nastanek številnih ambicioznih projektov z visokim budgetom⁷³, a ker pri večini le-teh prihodki niso pokrili stroškov, so studii propadli, a Studio Ghilbi je ostal in posnel številne celovečerne *anime* kot so »Grave of the fireflies« (slo. Grob za kresničke, 1988), »My neighbor Totoro« (slo. Moj sosed Totoro, 1988), »Spirited away« (slo. Čudežno potovanje, 2001), »Howls moving castle« (slo. Premični grad Howl, 2004) itd.

⁷⁰ Dostopno na <http://www.animeinfo.org/animeu/hist101.html> (6. maj 2007)

⁷¹ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

⁷² Anime Otaku je japonska beseda, ki označuje obsesivnega privrženca japonskih animiranih filmov imenovanih *anime*; tovrsten privrženec lahko uživa v večdnem gledanju *anim* brez prestanka (Dostopno na <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Otaku> (7. maj 2007))

⁷³ »Akira« (1988), ki govori o notranjem konfliktu med člani motoristične skupine v apokaliptičnem Tokiu, je imel najvišji budget za animacijo vseh časov, a ni požel uspeha na domačem trgu, temveč je širil navdušenje nad *animami* na Zahodu (Dostopno na <http://www.animeinfo.org/animeu/hist101.html> (6. maj 2007))

6. 6. 7 ANIME V DEVETDESETIH LETIH IN PO LETU 2000

Medijska pozornost se je osredotočila na Masamune Shirow »Ghost in the Shell« (1995) (slo. Duh v razvoju), zgodbo umeščeno v kibernetško ero, kjer so ljudje *kiborgi*, križanci med človekom in strojem in imajo vstavljene mehansko-elektronske dele, ki lahko prevzamejo biološke funkcije. Kiborgi v tej *animi* imajo sposobnost potovati po vesolju informacij. »Neon Genesis Evangelion« (1995) (slo. Geneza Evangeliona) Hideaki Anno-a je oživil popularnost *anim*, ki je že nekaj let usihala. Annovo delo je bilo tarča številnih diskusij zaradi njegove kontroverznosti, nasilja in seksualnosti, tako da je bila Tokijska televizija prisiljena cenzurirati številne *anime*, ki so sledile Evangelionu⁷⁴.

Devetdeseta leta so bila leta izjemnega tržnega uspeha *anime* »Pokemon« (glej sliko 6.6.7.1), na katere temo so se oblikovali filmi, računalniške igre, kostumi, igrače itd. (Allison 2006) Tovrstno širjenje dejavnosti na druga področja kinematografije in zabave je Walt Disney razvil že v petdesetih letih, ko je prerasel v velikanski koncern industrije prostega časa. Tako so nastajali tematski zabavišni parki, verige trgovin in hotelov, televizijska mreža in založniška produkcija (Kavčič, Vrdlovec 1999: 643).

Slika 6.6.7.1: Pokemon (1996).



Vir: Glej opombo 75.

⁷⁴ Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)

⁷⁵ Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007)

V devetdesetih letih so *anime* prvič začele dobivati priznanja na svetovnem nivoju. Tako je bil »Ghost in the Shell« (1995) nominiran na Filmskem festivalu v Cannu 2004, medtem ko je »Spirited away« (2001) zmagal na Berlinskem filmskem festivalu 2002 in naslednjega leta dobil nagrado za najboljši animiran film.

S tovrstnimi priznanji se je prestiž *anim* močno dvignil in pomenil priznanje kot del sedme umetnosti. Prišlo je do številnih sodelovanj med vzhodno in zahodno produkcijo, pri čemer so žal nekatere značilnosti *anim* zvodenele.

Produkcija se je prilagodila potrebam ameriškega trga in začela masovno proizvajati do dve uri dolge animacije, imenovane OAV oz. Original Anime Video, ki so boljše kvalitete kot animacije, namenjene televiziji, a bistveno slabše in manj inovativne kot *anime* s teatralnimi značilnostmi. Ker za tovrstno produkcijo ni določenih standardov, je rezultat velikokrat nasilna in seksualno nabita OAV *anim* (glej sliko 6.6.7.2)⁷⁶.

Slika 6.6.7.2: »Crying freedom« (slo. V nebo vpijoča svoboda) (1988).



Vir: Glej opombo 76.

⁷⁶ Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007)

7. ŠTUDIJA PRIMERA

Semiolog Ronald Barthes, ki se je zgledoval po strukturalni teoriji Ferdinanda de Saussure, pravi, da živimo v svetu kulturnih kodov in ne narave, tako da je naša resničnost vedno razumljena preko kulturno specifičnih sistemov pomenov, ki jih je japonska kultura polna (japonske dramatične geste, ritualni prikloni, strukturiranost mesta okoli cesarske palače, čeprav cesarja nihče ne vidi) in se jih za razliko od zahodnih kultur zaveda, torej se zaveda praznosti kulturnih konvencij, ki delujejo kot prazni znaki, ki se nanašajo na same sebe (glej Stanković 2006: 67).

Osebnostno mislim, da je posameznikovo delovanje in oblikovanje družbenega pomena pod močnim vplivom političnih, ekonomskih in religioznih sil ter družbenih vrednot, posredovanih preko primarnih institucij kot sta družina in šola in se strinjam s poststrukturalistično mislijo, da sta kulturni in družbeni sistem tesno prepletena, saj so družbene strukture in družbeni akterji kot nosilci kulturnih kodov in diskurzov reprodukcije političnih, ekonomskih in drugih družbenih sil. Medijski teksti tako reproducirajo kulturo.

Zaradi tega sem animirane filme izbrala tako, da vsak od njih reprezentira po en aspekt japonske kulture, ki sem ga predhodno analizirala, torej zgodovinsko ozadje družbe, njeno religiozno sfero, njen izobraževalni sistem in vzgojo znotraj družine ter znanstvene dosežke. Mislim, da vsi naštetih aspekti vplivajo na znanstveni razvoj družbe, na njene tehnološke zmožnosti in posledično na način oblikovanja animiranih filmov in oblikovanje družbenega pomena.

Zanima me, koliko izbrane *anime* reprezentirajo japonsko družbo in v kakšnem razmerju so do zahodne družbe bodisi tematsko bodisi tehnološko ter koliko so se tekom let (če so se) distancirale od zahodnih modelov, ki so nanje prvotno močno vplivali in v tem smislu me zanima tudi, koliko so samostojne.

Zavedam se, da se označevalci od jezika do jezika razlikujejo skladno s kulturnimi kodi, tako da označevalci ne označujejo povsem iste stvari (de Saussure v Stanković 2006: 56). V zakup bom zato vzela dejstvo, da analiziranih animiranih filmov ne morem dekodirati na način, kot

ga lahko pripadnik japonske družbe, upoštevajoč tudi dejstvo, da ne poznam japonskega jezika in sem *anime* analizirala v prevedeni obliki.

Ker pa, kot pravi Stuart Hall, televizijsko občinstvo ni homogeno, bere medijske tekste na različne načine, pa vseeno število odkodiranih pomenov ni neskončno veliko (glej Hall v Stanković 2006: 76), bom poskušala obravnavane tekste analizirati čimbolj objektivno.

Analizirala bom sledečih pet japonskih *anim*, in sicer:

1. Grob za kresničke (Isao Takahata, 1988)
2. Čudežno potovanje (Hayao Miyazaki, 2001)
3. Sailor Moon (Junichi Sato, Kunihiko Ikumura, 1992-1997)
4. Moj sosed Totoro (Hayao Miyazaki, 1988)
5. Geneza Evangeliona (Anno Hideaki, 1995-1996)

7.1 GROB ZA KRESNIČKE

Japonski naslov: Hotaru no haka

Angleški naslov: Grave of the fireflies

Distribucija: Studio Ghibli

Režija: Isao Takahata (po avtobiografskem romanu Nosaka Akiyuki)

Leto nastanka: 1988

Nagrade in priznanja: Najboljša dolgometraža (Chicago, 1994)

Tehnika animacije: ročna animacija

Žanr: progresivna realistična anima

Slika 7.1.1: Grob za kresničke (1988).



Vir: Glej opombo 77.

⁷⁷ Dostopno na <http://www.brown.edu/images/hotarunohaka1.jpg> (30. april 2007)

Ključne značilnosti anime:

- Liki imajo velike oči, ki izražajo njihovo notranje počutje.
- Ženski lik (Setsuko) je podprt psihološko in fizično s strani moškega lika (Seita).
- Podrobna reprezentacija realnosti in psihološka dovršenost sta netipični, saj ne vsebujeta fantazijskih elementov. Številne lastnosti, ki jih pripisujemo animam ne držijo. Tako liki ne uporabljajo pretirane gestikulacije, njihove obleke se tekom časa uničijo in umažejo. Udarci, ki jih kmet zada Seiti, ko ga zaloti pri kraji, so boleči in realistični, brez svetlobnih efektov in upočasnitve časa, tako kot rane, ki so jih povzročila vojna orožja in smrt, ki se kaže na vsakem vogalu.
- Smrt glavnih likov ni dokončna, saj nam zgodbo pripoveduje duh Seite, ki potuje po zadnjih štirih mesecih svojega življenja. Duha Seite in Setsuko sta edini priči njune zgodbe.

Zgodba:

Zgodba prikazuje štirinajstletnega Seita in njegovo štiriletno sestro Setsuko, kako se v času ameriškega bombardiranja Japonske (mesta Kobe) leta 1945 prebijata iz dneva v dan. Mati jima umre med zračnim napadom, ravno tako jima v vojni umre oče, oficir japonske cesarske mornarice. Za nekaj časa se zatečeta k daljni teti v predmestje Nishinomiya, ki pa se do njiju vede mačehovsko in zato se Seita odloči, da se poslovita od nje in se zatečeta v votlino ob jezeru, ki je v času bombnih napadov služila kot zaklonišče. Zaradi pomanjkanja hrane prične Seita med bombardiranjem krasti po hišah in poljih, a vseeno sta s sestro podhranjena, dobita diarejo in najprej umre ona, nato jo Seita sam zaradi prezasedenosti krematorija kremira in njene ostanke da v škatlico za bonbone ter še sam umre na železniški postaji poleg številnih drugih vojnih sirot, katerih življenje velja manj kot življenje kresničke.

Glavni lik:

Seita je štirinajstletni deček, ki se znajde v situaciji, ki je večja od njega. V času bombardiranja Japonske mora po mamini smrti paziti na mlajšo sestro Setsuko. Pri ključnih odločitvah se pokaže njegova nezrelost in naivnost. Odhod iz tetine hiše je začrtal Seitino in Satsukovo smrt, če pa bi ostala in bi on pričel delati in ne bi pričakoval očetovega prihoda, ki bi ju rešil, bi se njuna zgodba bolje končala. Seita se ne upira situaciji, ker je ne razume popolnoma in zagotovo ni junaški lik, prej nasprotno, kar je za anime Studio Ghibli nenavadno. Po drugi strani junak v tej zgodbi ne bi bil primeren in bi deformiral sporočilo dela, ki

realnost predstavlja v njeni celoti in kontradikcijah, v katerih dostopnim užitkom sledi krutost situacije.

Zgodovinski aspekt:

Zgodba je umeščena v Kobe, predmestje Osake, v obdobje druge svetovne vojne, in sicer v čas napada Japonske s strani ameriških sil leta 1945.

Seita opravlja civilno delo v železarni in je v dnevu napada zaradi varčevanja energije na Japonskem, doma, saj železarna ne obratuje.

Ko s sestrico na ramenih teče skozi mesto proti zaklonišču, kjer naj bi bila njuna mati, ima Setsuko obute nogavice *tabi* in tradicionalno japonsko obuvalo *geta*, ki je narejeno iz blaga, ki gre med palcem in kazalcem ter iz lesenega pravokotnega podplata.

Ob bivanju v Nishinomiy jejo na tleh iz riževe slame *tatami* na blazini imenovani *futome*, na kateri se sedi na podplatih z ravnim hrbtom (Šantić 1964).

Seita v zameno za hrano prodaja mamine tradicionalne japonske obleke *kimono*, ki so sestavljene iz dolge tunike, ki se spredaj prekriža in iz pasu.

Jasno so prikazana letala B-29, čeprav njihovo nacionalno poreklo ni nikoli omenjeno, kar nam daje možnost posplošitve protivojne ideologije na vojne nasploh.

Posledice vojne so realistično prikazane. Tako se tekom filma soočamo z lakoto in bojem za preživetje dveh otrok, njihovim soočanjem s smrtjo staršev in drugih ljudi okoli sebe, pri čemer so ranjenci prikazani v vsem svojem trpljenju, ravno tako trupla, razžrta od opeklin in črvov.

Seita umre na železniški postaji, kamor so se vračali bogati meščani iz podeželja, tik preden je podpisan zakon o zaščiti vojnih sirot.

Na železniški postaji je prikazan črni trg z oblekami, čevlji, plenici, vojaškimi oblekami in škornji, cigaretami, viskijem in s hrano, ki je prikazana v vseh detajlih. Tako lahko zasledimo poleg krompirja, mleka, sladkorja, riža, rib in sadja dve tipični japonski jedi, in sicer *nigirimeshi* (stisnjen kuhan riž z ribami in slanimi slivami obdan s suhimi algami in oblikovan v trikotnike) in *tempura* (ribe in zelenjava obdane z moko in scvrte v olju z dodatkom sojine omake).

Religijski aspekt:

V prisotnosti duhov oz. *anim* Seita in Setsuko ob pripovedovanju njune zgodbe so vidne sledi animizma. Kresničke pa so simbol človekove minljivosti.

Izobraževalni aspekt:

Po železniški postaji hodijo mimo Seite skupine šolark v zelenih uniformah z belimi torbicami ali v bombažnih hlačah in z bluzami, ki se razlikujejo le po obliki ovratnika.

Družina in odnos moški – ženska:

Najmočnejša družinska vez je med bratom in sestro, ki skrbita eden za drugega in si skušata utrgati prijetne trenutke skupaj kljub krizni situaciji.

Njun odnos do staršev je izražen v odnosu do kresničk.

Seita ne joče ob pogledu na umrlo mamo, katere telo je bilo popolnoma požgano, vse dokler Setsuko ne napravi groba za poginule kresničke, ki sta jih ulovila, da bi jima čez noč svetile v votlini. Takrat prizna, da ji je teta povedala za mamino smrt. Njuna navezanost na mamo se čuti, ko morata prodati njene *kimono*, da bi lahko preživela in ko se v težkih trenutkih spominjata, kako je bilo lepo doma z mamo in kaj vse je kuhala.

Hrana je natančno prikazana. Tako lahko prepoznamo *tokoroten* (kocke želatine, kisa, sojine omake in alg), *sukiyaki* (tanke rezine ribjega mesa in zelenjave, skuhane v loncu skupaj s koruzo in sladkorjem, ki se postrežejo s surovim jajcem in sojino omako) in *toufu* (sojino mleko)⁷⁸.

Do očeta gojita otroka distanco in spoštovanje, ker je pripadnik cesarske mornarice, katere moč in blišč Seita primerja s kresničkami. Seita se ob novici o potopu mornarice zlomi in ker se to zgodi vzporedno s smrtjo sestrice, ne vidi več smisla življenja in kmalu umre.

Znanstveni aspekt:

Prikazane so posledice iznajdbe atomska bombe in bomb, ki so jih spuščala vojna letala.

Vpliv zahodnih modelov na tip animacije in morebitne primerjave:

Vplivov zahodnih modelov na vsebino ni, saj je anima »Grob za kresničke« netipična in tako zelo kruta v svoji realističnosti, da se je na Japonskem običajno za njo vrtela projekcija »Moj sosed Totoro« Hyao Miyazake.

⁷⁸ Dostopno na <http://www.nipponico.com.php> (30. april 2007)

7. 2 ČUDEŽNO POTOVANJE

Japonski naslov: Sen to Chihiro no Kamikashi

Angleški naslov: Spirited away

Distribucija: Studio Ghibli, Walt Disney Pictures

Režija: Hayao Miyazaki

Leto nastanka: 2001

Nagrade in priznanja: Najboljša slika (Japonska akademija, 2002), Zlati medved (Berlin, 2002), Priznanje za odlične dosežke v animiranem filmu (Annie Awards, 2003), Najboljši animiran film (US Academy Awards, 2003)

Tehnika animacije: ročna tehnika s pomočjo računalniške grafike

Žanr: progresivna *anima*

Slika 7.2.1: Čudežno potovanje (2001).



Vir: Glej opombo 79.

⁷⁹ Dostopno na http://www.sshe.murdoch.edu.au/images/broderick_review.html (23. maj 2007)

Ključne značilnosti anime:

- Liki imajo velike izrazne oči.
- Čarovnica Yobaba ima neporocionalno telo z veliko glavo in nosom ter majhnim telesom. Njen sin je tudi nenormalno velik gleda na to, da naj bi bil dojenček. Kamaji, glavni delavec v kotlarni, ima šest rok v znak delavnosti.
- Tekom zgodbe prihaja do številnih deformacij likov. Tako se deček Haku spremeni v zmaja, umazan gost v rečnega kamija, Yobabin sin Bou je začaran v miško in njen služabnik v ptico ter ljudje vključno s Chihirovimi starši, v požrešne prašiče.
- V *animi* sta prikazani dve transportni sredstvi, in sicer očetov avto in vlak. Očetov avtomobil je zahodnjaški model, in sicer Audi 4, kar je neobičajno glede na cvetočo japonsko avtomobilsko industrijo. Vlak pa je nenavaden, saj vozi duhove le v eno smer.

Zgodba:

Desetletno dekle Chihiro se skupaj s starši Aki in Yuuku pelje z avtomobilom proti novemu mestu na podeželju, kamor naj bi se družina preselila, a pot jih zapelje skozi gozd do zapuščenega parka. Vstopijo v park po suhi rečni strugi in omamen vonj hrane jih zapelje do številnih restavracij, v katerih pa je pripravljena hrana, ni pa ljudi. Starša začeta jesti, medtem ko se Chihiro sprehodi do reke, kjer jo deček Haku posvari, naj se z družino brž odpravijo stran s tega kraja preden se stemni, sicer bodo ostali tukaj. Ta čas pa se je stemnilo, park je postal poln ljudi/duhov in starša sta se spremenila v prašiča, medtem ko je postajala deklica vse bolj nevidna. Chihiro je morala pojesti nekaj hrane iz čudežnega sveta, ki mu jo je dal Haku. Ta jo je tudi napotil v javno kopališče sento, last čarovnice Yobabe, kjer naj bi si našla delo v kotlarni pri gospodu Kamaji, tako da je Yubaba, ki vlada temu kraju, ne bi našla in spremenila v žival ter da bi imela tako dovolj časa, da bi lahko našla starše. Kamaji ji svetuje naj vpraša za delo Yubabo, ki ji je dala najbolj umazano delo v kopališču. Chihiro je postala asistentka deklice Lin in podpisala je pogodbo, a podpisano ime se je spremenilo v Sen. Pozaba imena pa je pomenila nezmožnost vračanja domov v človeški svet. Po številnih peripetijah z duhovi in demoni Yubaba le izpusti Chihiro, ki ji je pripeljala nazaj sina Boua in ugotovila, da med prašiči ni njenih staršev. Chihiro se je spomnila, da je že enkrat spoznala dečka Haku in da je to rečni bog, ki je večkrat zavzel podobo zmaja in jo je rešil iz reke Kohaku, ko je bila še majhna. Haku tako spozna svoje pravo ime Nigihayami Kohaku Nushi ter tako postane svoboden.

Glavni lik:

Chihiro je desetletno dekle, ki se s starši seli iz mesta na podeželje in prestopi mejo med človeškim svetom in čudežno deželo duhov. Okoliščine jo spremenijo iz razvajenega, egoističnega in pesimističnega otroka v delovno, optimistično dekle, ki se je pripravljeno žrtvovati za druge. Tako reši starše in pomaga dečku Haku, ki se lahko spremeni v zmaja, spomniti se lastnega imena in svoje preteklosti kot boga reke Kahaka.

Zgodovinski aspekt:

Zaradi ekološke tematike *anime* se družina preseli iz mesta na podeželje. Prikazan je trend bodočnosti, ki je nasproten migracijam iz podeželja v mesta kot posledica industrijalizacije. Zapuščeni park je ostanek časa japonske hitre gospodarske rasti in njene mehurčkaste ekonomije.

Chihiro sreča duha brez obraza, ki živi od tujih emocij, zato vsem daje zlato, da bi lahko srkal njihova čustva in na koncu še njih. Ker nima obličja, nosi masko, ki spominja na maske tradicionalnega japonskega gledališča no.

Religijski aspekt:

Zapuščeni zabavišni park je meja med svetom ljudi in svetom duhov, tako se srečamo s srhljivimi bitji, zmaji, čarovnicami, demoni in *kamiji*.

Smrdeči gost, ki ga Chihiro očisti smeti in nesnage se izkaže za rečnega *kamija*.

Čarovnica Yubaba se lahko spremeni v ptiča, kar spominja na šintoistično božanstvo Serutahiki s človeško glavo z velikim nosom in ptičjim trupom, ki je opisan v japonskih spisih Nihon Shoki⁸⁰.

Rečno božanstvo Nigihayami Kohaku Nushi je zmaj. Zmaj je v azijskih deželah simbol sreče in zdravja, mitološki gospodar vremena, še posebej dežja in vode, ki večino časa živi pod vodo in ko hoče leteti, to naredi s pomočjo magije in ne s perutmi, kot velja za zmaje v Evropi⁸¹.

⁸⁰ Dostopno na <http://www.en.wikipedia/wiki/Tengu> (23. maj 2007)

⁸¹ Dostopno na <http://www.en.wikipedia/wiki/Dragon> (23. maj 2007)

Izobraževalni aspekt:

Chihiro se na poti z avtomobilom pritožuje nad novo šolo, v katero so jo starši vpisali.

Družina in odnos moški – ženska:

Starši nimajo posluha za želje in nasvete hčerke Chihiro, tako se ne menijo za njeno nestrinjanje glede selitve in ne upoštevajo njenega nasveta, naj ne gredo v park in kasneje naj ne jedo hrane iz restavracije.

Vzporedno se odvija odnos znotraj Yobabine družine. Yobaba je pretirano zaščitniška do razvajenega sina Boua, ki zaradi tega ne more odrasti, dokler mu ne pomaga Yobabina sestra dvojčica Zeniba, s katero sta v konfliktu.

Pri obojih je prisotna težava prehoda iz otroštva v odraslost in strah pred izgubo identitete (Chihiro postaja nevidna, Bou pri teti Zeibi odkrije nov svet in odraste).

Znanstveni aspekt:

Znanstveni napredek in človeška požrešnost sta pripomogla k hitri japonski industrijalizaciji, ki je imela kot posledico onesnaževanje okolja (rečni *kamij* je popolnoma objet s smetmi). Anima ima kot cilj osveščanje glede ekološke problematike in potrebe po vrnitvi k naravi.

Vpliv zahodnih modelov na tip animacije in morebitne primerjave:

Zgodba spominja na Waltdisneyevo »Alico v čudežni deželi«, ko mora Chihiro odpirati veliko število vrat, da bi prišla do čarovnice Yubabe in tekom zgodbe liki jejo različne sladice oz. zelišča, ki jim pomagajo premagati težave. Duh brez obraza da Chihiro v zahvalo za prijaznost tabletke, ki kasneje služijo za očiščenje smrdečega gosta vse nesnage. Gost se izkaže za *kamija* reke. Ta ji posledično da zeliščno pecivo, ki povzroča bruhanje, tako da lahko Chihiro pomaga duhu brez obraza, da izbruha vse, česar se je zaradi besa prenajedel ter Haku, ki je prevzel podobo zmaja in je bil v boju s papirnatimi pticami *kirigami* ranjen, da izbruha pečat, s katerim je bil začaran.

7.3 SAILOR MOON

Japonski naslov: Bishojo Senshi Sera Mun

Angleški naslov: Pretty soldier Sailor Moon

Distribucija: Toei Animation

Režija: Junichi Satoh, Kunihiko Ikuhara, Tekuya Igarashi (manga Naoko Takeuchi)

Leto nastanka: 1992-1997

Nagrade in priznanja: /

Tehnika animacije: tradicionalna ročna animacija

Žanr: *maho shojo anima* (televizijska *anima* v obliki 200 epizod razdeljenih v pet serij, vsaka po približno štirideset epizod, in sicer Sailor Moon, Sailor Moon S, Sailor Moon SuperS in Sailor Zvezda)

Slika 7.3.1: Sailor Moon (1992-1997).



Vir: Glej opombo 82.

⁸² Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Sailor_moon (29. maj 2007)

Ključne značilnosti anime:

- Liki imajo zelo velike oči in nenavadne barve las, tako da se lahko kljub njihovi številčnosti orientiramo, kdo je kdo.
- Za glavne like je značilna pretirana gestikulacija. Velikokrat se ob nerodni situaciji liku prikaže ogromna solza na licu. Glavni lik Usagi Tsukino se velikokrat joka in solze ji tečejo iz oči kot dva slapova.
- Če je lik v podrejenem stanju, se deformira in postane majhen. Deformacije doživljajo vsi glavni liki, in sicer ko se spremenijo iz navadnih srednješolk v superherojke.
- V boju se likom uniforme ne uničijo in v znak zmage večkrat pokažejo znak za »victory« s prsti.
- Noben glavni lik ne umre, a njihovi nasprotniki so pokončani.

Zgodba:

Anima govori o Kraljestvu Lune, ki je bilo skoraj popolnoma uničeno s strani demonov Temnega kraljestva. Glavni liki so srednješolska dekleta, reinkarnacije branilcev Kraljestva Lune imenovanih Senshi, ki imajo imena po planetih (Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter, Sailor Venus, Sailor Chibi Moon, Sailor Pluto, Sailor Neptun, Sailor Saturn). O njihovem poslanstvu branilk Zemlje pred napadom demonov iz Temnega kraljestva, ki so se zbudili, jih obvesti govoreča muca Luna, ki postane hkrati spremljevalka glavnega lika Usagi Tsukino, ki se v primeru nevarnosti spremeni v bojevnico Senshi in se preimenuje v Sailor⁸³ Moon. Ob bitkah z demoni spoznavamo vsakdanje življenje deklet, njihove ljubezni, hobije in želje za prihodnost.

Glavni lik:

Usagi Tsukino je štirinajstletno dekle, ki obiskuje srednjo šolo Juuban v Minato, a ni najbolj uspešna šolarka, saj je njeno zanimanje osredotočeno bolj na hrano, spanje in videoigre. Poleg tega je jokave narave in se prvotno noče bojevati proti demonom, kasneje pa, ko spoznava nasprotnike, postajata zanimanje in energija, vložena v poslanstvo, močnejša. Spoznavati začenja možnosti za prihodnost Osončja in svojo preteklost kot princesa Kraljestva Lune in

⁸³ *Sailor* izhaja iz imena japonskih šolskih uniform *sera-fuku* (sailor outfit), ki jih nosijo srednješolska dekleta že od leta 1921 in so oblikovana po zgledu britanskih mornarskih uniform. Sestavljene so iz bluže z mornarskim ovratnikom, plesiranega krila in dokolenk in so običajno modre, bele, sive ali svetlo zelene barve (Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Japanese_school_uniform#Sailor_outfit (29. maj 2007)).

mater štiriletna Chibiuse (Sailormoonova hči), spočete s princem Kraljestva Lune, spočete s princem Endymionom. Prične se zavedati, da s svojimi močmi in s pomočjo ostalih Senshi bojevnice lahko ščiti ljubljene osebe okrog sebe.

Tako predstavlja Sailor Moon lepo srednješolsko punco, ki odseva erotičnost, lahkomiselnost in naivnost, a je hkrati hladnokrvna bojevница proti demonom, ki je kot princesa imela stalnega partnerja in otroka v svojem prejšnjem življenju. Sailor Moon je ikona želj mladih deklet, ki si želijo biti samozadostne, samozavestne ženske in sprožati v drugih poželenje

Zgodovinski aspekt:

Spoznavamo preteklost vzporednega sveta Kraljestva Lune in vloge, ki jo je imela Sailor Moon kot princesa v njem.

Anima se nanaša na sedanji čas brez elementov iz pretekla zgodovine. Osredotočena je na sodobnost in vloge srednješolskih deklet.

Posredno lahko razberemo spremembo vloge ženske v sodobni japonski družbi, ki pridobiva na ugledu, misli na kariero (Eimi Mizuno/Sailor Mercury želi postati zdravnica, Minako Aino/Sailor Venus pevka, Michiru Kaih/Sailor Neptun se izraža preko slikarstva in glasbe z igranjem violine, Makoto Kino/Sailor Jupiter pa želi odpreti cvetličarno in hkrati imeti lastno družino), se čuti enakovredna moškemu in je bolj svobodna v izražanju svojih čustev in svoje seksualnosti, a tudi bolj vpeta v vrtnec potrošništva kapitalistične družbe in nakupovanja.

Religijski aspekt:

Rei Hino/Sailor Mars je šintoistična menihinja, ki je zelo resne narave in ima sposobnost prepoznavanja demonov, preoblečenih v civiliste. Rei hodi v katoliško šolo, ločeno od ostalih Senshi bojevnice, kar kaže na japonski verski sinkretizem.

Izobraževalni aspekt:

Senshi bojevnice, ki so vedno oblečene v japonske uniforme *sera-fuku*, so se spoznale znotraj šolskih zidov, skupaj preživljajo prosti čas in delajo domače naloge. Eimi ima inteligenčni kvocient 300, veliko časa posveča šoli, saj si želi postati zdravnica kot njena mati.

Setsuna Meioh/Sailor Pluto, ki skrbi za medprostorska in medčasovna vrata med svetovi, obiskuje kolidž.

Ko se dekleta prevzamejo herojsko opravilo, to naredijo z izreko magičnih besed, nato se njihova uniforma bistveno skrajša, postanejo naličene, dobijo nakit, zrastejo jim lasje in trepalnice, pri čemer se za trenutek vidi njihova gola silhueta.

Vsi ti elementi delujejo zelo erotično, a nič nenavadno, saj predstavlja šolska uniforma na Japonskem velik erotični naboj in zanimanje, ki se včasih prelevi v bolestnost, saj se je na Japonskem razvila trgovina z rabljenim dekliškim perilom imenovana *enjo kosai*. Šolska dekleta so vir fascinacije in fetišizma (Alisson 2006). To je način japonske »infantilizacije ženske kot seksualnega objekta« (Allison 2006: 133).

Družina in odnos moški – ženska:

Usagi Tsukino živi skupaj s starši in mlajšim bratom v tipični japonski družini, ki ima hišo s stenami iz lesenih letvic in papirja iz riževe slame in vrt. Postelje se namesti na tla za spanje in se čez dan pospravi v omaro, v kopalnici je bazenček z vročo vodo, v sprejemnici se pije čaj in je piškote, čevlje se mora pustiti na notranjih stopnicah, tako da gledajo proti izhodnim vratom in preden stopiš v kuhinjo, si moraš obuti copate, medtem ko se hrano nese v jedilnico samo v nogavicah (Čepon 1964).

Njeno družinsko življenje je umirjeno in uravnovešeno. V več prizorih lahko vidimo družino, kako je tradicionalne japonske jedi kot so rezanci menrui, potico iz riževega testa mochi, ribe in asakusa-hori, to je kuhan riž, zavit v posušene alge in sojina omaka (Šantić 1964).

Makoto Kino, kateri so starši umrli v letalski nesreči želi delati kot cvetličarka in imeti družino ter skrbeti za gospodinjstvo.

Znanstveni aspekt:

Magija prevlada nad znanostjo, saj imajo bojevnice moč, ki je nadnaravna in ni dana od tehnološko dovršenih strojev kot je to značilno za *mecha anime*, ki so namenjene bolj fantom.

Vpliv zahodnih modelov na tip animacije in morebitne primerjave:

Mislim, da so zahodni modeli popularne kulture vplivali na to *animo*, saj skupina, ki jo sestavljajo bojevnice Senshi, spominja na filozofijo, ki so jo »prodajale« članice glasbene pop skupine Spice girls, ki je temeljila na motu girl power/moč dekletom.

7. 4 MOJ SOSED TOTORO

Japonski naslov: Tanari no Totoro

Angleški naslov: My neighbor Totoro

Distribucija: Studio Ghibli (1988), Fox video (1993), Walt Disney Production (2006)

Režija: Hayao Miyazaki

Leto nastanka: 1988

Nagrade in priznanja: Nagrada Japonskega ministrstva za šolstvo (1988)

Tehnika animacije: ročna analogna dvodimenzionalna animacija

Žanr: moe anima

Slika 7.4.1: Moj sosed Totoro (1988).



Vir: Glej opombo 84.

⁸⁴ Dostopno na http://www.linesandcolors.com/2006/01/07/hayao-miyazaki_450.jpg (25. maj 2007)

Ključne značilnosti anime:

- Liki imajo velike oči.
- Prisotnost bizarnih likov (Totoro, avtobus-maček).
- Prevozna sredstva letijo (avtobus-maček), tako kot bizarni liki, ki služijo za prehod glavnih likov iz enega kraja na drugega (Totoro).

Zgodba:

Dogajanje se odvija v predmestju Tokia Tokorozawa v poznih petdesetih letih, v času Japonske elektrifikacije, kamor se je družina Kusakabe preselila zato, da bi bila bližje mami Yasuko, ki je hospitalizirana v bolnišnici Shichikokuyama zaradi neznane bolezni. Oče Tatsuo in enajstletna hči Satsuki ter štiriletna hči Mei živijo v stari hiši v bližini gozda, za katero je skrbela stara gosp, ki ji dekleti pravita kar babica in ki je potrdila Mein sum, da v hiši živijo čudna bitjeca, ki jih je tudi sama videla, ko je bila majhna. Mei med igro v gozdu spozna približno tri metre velikega duha O-Totorota in njegova dva majhna prijatelja Totoro Chibi in Totoro Chu, pri kateremu zaspi. Ko jo najdejo, ji oče razloži, da je verjetno srečala zaščitnika gozda, kar pomeni, da jo on ščiti, čeprav ga ne more videti kadar hoče. Skupaj se odpravijo do svetišča in se Totorotu zahvalijo, ker je ščitil Mei. Nekega deževnega dne Mei in Satsuki čakata očeta na avtobusni postaji, ko se jima prikaže Totoro na avtobusu-mačka, jima vzame očetov dežnik in jima da paket s semeni, ki jih dekleti skrbno vsadita na domače dvorišče. Čez noč Totoro in njegovi prijatelji zaplešejo okoli semen in ta zrastejo v mogočna drevesa, ki izginejo, ko se dekleti zbudita, a spomin na polet s Totorom ostane. Po prepiru s Satsuki zaradi odložitve prihoda mame domov, ker se je prehladila, Mei zbeži. Po Satsukovi prošnji Totoro pokliče avtobus-mačko, skupaj najdejo Mei pod kipom Jizo-Sana ter se odpeljejo proti bolnišnici, kjer je hospitalizirana mama, in ko ugotovijo, da je z njo očka in da je vse v redu, ji na okenski polici pustijo koruzo, na kateri je napisano »za mamo«.

Glavni lik:

Mei je štiriletno dekle, ki ima bujno domišljijo in veliko pozitivne energije, a pogreša mamo, ki je v bolnišnici. Zateče se v domišljijski svet (čeprav ločnica med realnostjo in iluzijo v zgodbi ni točno določena), kjer spozna Totoro, ki ji pomaga premagovati vsakodnevne težave. Njena sestra Satsuki, ki je zelo rahločutna, kot pravi mama, ji sledi v potovanju in skrbi zanjo. Satsuki pomeni v japonskem koledarju peti mesec⁸⁵, torej maj, kar nam nakaže, da sta dekleti

⁸⁵ Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Japanese_calendar (25. maj 2007)

močno povezani in delujeta kot eno.

Zgodovinski aspekt:

Anima je realističen prikaz petdesetih let, predvsem pa pripoveduje o osebni Miyazakovi zgodovini otroštva preživetega v Utsunomiy, mestecu približno sto kilometrov oddaljenem od Tokia, kamor se je družina preselila, da bi ubežala ameriškemu bombardiranju. Pripoveduje tudi o njegovem odnosu do matere, ki je zbolela za tuberkulozo hrbtenice⁸⁶.

Religijski aspekt:

Totoro je v resnici Tororo oz. škrat velikan, a Mei izgovori njegovo ime napačno, tako da ga preimenuje v Totoro. Totoro bi lahko bil šintoistični gozdni *kamij* ali pa *obake* oz. duh, ki ima bizaren izgled in lahko spreminja obliko. Njegova prava oblika pa je lahko žival, rastlina ali kak objekt, ki v šintoističnem verovanju poseduje dušo oz. animo⁸⁷. Totoro ima obliko živali, ki je križanec med mačko, sovo in rakunom. Domuje v votlini pod stoletnim lovorjem obdanim z vrvjo shimenavo, ki označuje svetost kraja in ločuje sveto od profanega. Na pešpoti do drevesa se vidijo tudi vrata *torii*.

Ko babica za trenutek pomisli, da je Mei utonila v mlaki, moli k Budi.

Mei, Satsuki in njun oče se skupaj odpravijo do svetišča gozdnih božanstev in se Totorotu zahvalijo, ker je ščitil Mei, ko se je izgubila v gozdu.

Na poti iz šole se Mei in Satsuki zatečeta v budistično svetišče Jizo-sana, zaščitnika otrok in popotnikov ter ga prosita, če lahko malo ostaneta, ker bo deževalo. Tudi, ko se Mei skrega s sestro, se zateče pod njegov kip.

Izobraževalni aspekt:

Oče dela na tokijski univerzi na Raziskovalnem oddelku za arheologijo in antropologijo Univerze Tokio, ki je najprestižnejša univerza na Japonskem.

Nova šola sprejme Mei in Satsuki s solidarnostjo s strani učiteljice in s strani učencev.

⁸⁶ Dostopno na http://www.kolosej.si/Čudežno_potovanje (25. maj 2007)

⁸⁷ Dostopno na <http://www.en.wikipedia/wiki/Obake> (21. maj 2007)

Družina in odnos moški – ženska:

Mama je vedno v centru dogajanja, čeprav je odsotna, saj se pogovori vedno vrtijo okrog nje. V Totoru vidim Meino nadomestilo mame, saj se pri njem čuti na varnem, kar je očitno v delu filma, ko ga prvič sreča in brez strahu zaspi na njegovem trebuhu.

Celotna zgodba je reafirmacija pomena družine, ki v *animi* deluje zelo enotno. Družina je celo razširjena, kar za japonsko družbo ni značilno, saj gospo, ki je skrbela za hišo, v katero se je Meina družina preselila, punci kličeta kar babica. Ta je do njiju ljubeča in jima ljubezen kaže preko hrane (speče jima o-hagi, rižovo torto). Tudi oče je zelo ljubeč in podpira domišljijo hčerk, o katerih na zelo intimen način govori z ženo v bolnišnici.

Znanstveni aspekt:

Oče je raziskovalec v Raziskovalnem oddelku arheologije in antropologije na Univerzi Tokio.

Vpliv zahodnih modelov na tip animacije in morebitne primerjave:

Zaradi krutega prikaza realnosti v *animi* »Grob za kresničke« se je to *animo* vrtelo v paru z »Moj sosed Totoro«.

Avtobus-mačka spominja na Waltdisneyevo »Alico v čudežni deželi«.

7. 5 GENEZA EVANGELIONA

Japonski naslov: Shin Seiki Evangelion

Angleški naslov: Neon genesis Evangelion

Distribucija: Gainax, Tatsunoko Productions

Režija: Anno Hideaki

Leto nastanka: 1995-1996 (TV serija), 1997 (Konec Evangeliona, Smrt in ponovno rojstvo), 1998 (Revival Evangelion)

Nagrade in priznanja: nagrada Japonske akademije za najbolj popularen film leta (1998)

Tehnika animacije: računalniška tridimenzionalna animacija

Žanr: *mecha anima* z znanstveno-fantastično vsebino (*anima* v obliki televizijske serije 26 epizod in treh animiranih filmov)

Slika 7.5.1: Geneza Evangeliona (1995-1996).



Vir: Glej opombo 88.

⁸⁸ Dostopno na <http://www.cjas.org/-leng/revolution.html> (18. maj 2007)

Ključne značilnosti anime:

- Ritsuko si pobarva lase, ko njena mama naredi samomor, kot bi se pretvarjal, da je nekdo drug.
- Oči so velike
- Transportna sredstva pilotov so velikanski roboti, najmočnejše orožje na zemlji, ki imajo sposobnost premikanja tudi po lastni volji, brez pilota.
- Udarcem sledijo svetloba in premori.
- Tema smrti je prisotna skozi celotno zgodbo, saj se njeni liki (predvsem Shinji) ubadajo s tovrstnimi vprašanji. Nakazana je na koncu anime kot nekaj realnega in dokončnega, čeprav po drugi strani duša Shinjijeve umrle matere biva v Evi 1 in je torej v tem primeru smrt nedokončna.

Zgodba:

Zgodba je osredotočena na paravojaško organizacijo NERV, za katero delajo trije piloti robotov, imenovanih Evangelion, in sicer Shinji Ikari, Rei Ayanami in Asuka Longley Soryu. Evangelioni oz. Eve kot jim pravijo, se bojujejo proti pošastim, imenovanim Angeli, ki želijo ponovno uničiti Tokio oz. na novo zgrajeni Tokio 3 in njegovo podzemlje Geofront, v katero se Tokio pogrezne v primeru napadov Angelov.

Tekom razpleta zgodbe pride na dan prava resnica o namenu NERV, ki želi pospešiti evolucijo človeštva, zaradi česar se morajo piloti in drugi ključni liki *anime* soočati z notranjimi konflikti glede lastnega poslanstva, ki se prepletajo z analizo lastnega bistva, preteklosti in prihodnosti. Psihološki problemi se večajo in nadvladajo realnim dogodkom, ki so prikazani le s serijo črno-belih fotografij opustošenega Tokia 3, NERV in krvavih teles Rei in Asuke.

Zadnji del serije, ki je oblikovan v film Konec Evangeliona, je zelo eksperimentalne narave in v gledalcu pusti občutek alienacije in nejasnosti. Situacije delujejo nadrealistično. Glavni liki, piloti ugotovijo, kaj je bistvo njihovega obstoja, pri čemer analiza preide v psihoanalizo odnosov s starši, samega sebe, lastne samodestruktivnosti in privlačnosti v odnosu do smrti. Liki odsevajo globoko depresijo, kakršno je premagoval režiser Anno Hideaki v času snemanja filma in so zato za gledalca težko razumljivi in težko dostopni. Znotraj filma se uporabljajo številni termini, ki jih je oblikoval psihoanalitik Sigmund Freud (thanatos/smrt, oralna faza, anksioznost ločitve, notranji konflikt, ...).

Glavni lik:

Shinji Ikari, pilot Eve, je bil po mamini smrti zapuščen od očeta Genda, kar je imelo za posledico njegovo nizko samozavest, težnjo k bežanju pred problemi in realnostjo ter zatekanje k lastnim mislim ob poslušanju walkmana. Shinji se boji stika z drugimi, da bi ga le-ti ne ranili. Do družbe se obnaša anksiozno. Strah ga je fizičnih kontaktov in prva odkrivanja lastne seksualnosti skupaj z Asuke mu povzročajo ne malo težav in občutek sramu. Privlači ga Rei, ki je delni klon matere in demona Lilith, kar bi lahko definirali kot Ojdipov kompleks, čeprav na drugi strani Shinji pilotira Evo samo zaradi tega, da bi pridobil očetovo odobravanje. Zaveda se, da je vsak posameznik delno tudi to, za kar ga drugi definirajo in na koncu se odloči, da bo samega sebe definiral ločeno od pilota Eve, da bo našel lastno pot iz umetnega sveta.

O ostalih likih pridobimo več informacij o njihovem življenju, medtem ko Shinji zadrži vse zase. O njem izvemo le, da je talentiran glasbenik, ki se izraža z igranjem čela.

Zgodovinski aspekt:

Napadi angelov spominjajo na letalske napadena Japonsko s strani ameriških sil.

Nekateri liki nosijo imena ladij, ki so se bojevale v času druge svetovne vojne (Soryu, Akagi, Katsuragi)⁸⁹.

Celotna zgodba prikazuje zgodovinski trenutek v zgodovini človeštva, trenutek napredka v evoluciji, ki pa je človek ne obvlada. Tenzije med znanostjo in družbo ostajajo. Občutek dobimo, da je človek instrumentaliziran s strani vlade, politike, religije in znanosti.

Religijski aspekt:

Anima je polna metafizičnega simbolizma iz judovskega in krščanskega izročila.

- Prva Eva oz. Evangelion je nastala iz Angela z imenom Adam, kar asociira na prva dva človeka v Genezi, Adama in Evo, ki nastane iz njegovega rebra.
- Nasprotniki Evangelionov so Angeli, kakor Božji angeli iz Stare zaveze.
- Večkrat se pojavi križ, simbol krščanstva, kot žarek energije.
- Na sedežu organizacije NERV so trije glavni računalniki, ki se imenujejo Gašper, Miha in Boltežar kot Sveti trije kralji, ki naj bi prišli obiskat Jezusa v Betlehem.

⁸⁹ Dostopno na <http://www.cjas.org/-leng/revolution.html> (18. maj 2007)

Izobraževalni aspekt:

Glavni liki so prevzeti iz izobraževalnega okolja kot izbranci, ki morajo lastne interese prilagoditi interesom družbe NERV.

Družina in odnos moški – ženska:

Piloti imajo za seboj travmatične izkušnje v odnosu do staršev, ki jih označijo za celotno življenje in prisilijo k poglobitvi vase in velikokrat povzročajo nizko stopnjo samozavesti in celo željo po samomoru, a nezmožnost izpeljave dejanja.

Shinji jeva mama Yui je umrla, ko je bil še majhen otrok in oče Gendo Ikari, vodja NERV, ga je prepusti v rokah učiteljice, medtem ko sam izdeluje Evangeliona. Gendo je imel afero najprej z materjo, ko je ona naredila samomor, pa s hčerko Ritsuko.

Tudi Asukova mama je umrla, nato je postala pilot Eve. Oče operativnega direktorja NERV Misato Katsuragi je umrl v drugi epizodi, nakar je ona prenehala govoriti.

Vse jih privede do pilotiranja Eve in indentifikacije s pilotom in z delom.

Zdi se kot bi številni liki razvili Ojdipov kompleks, kar ima za posledico neuspešne medosebne odnose, sramežljive poskuse razvoja lastne seksualnosti in nezadovoljstvo s samim seboj ter občutkom nepopolnosti in odtujenosti od drugih.

Znanstveni aspekt:

Geneza Evangeliona vsebuje pogled na preteklost in na posledice znanstvenih odkritij, ki so služila predvsem v vojne namene. Prihodnost se vrši po podobnem scenariju. Prikazana je futuristična tehnologija, v kateri imajo stroji oz. roboti dušo in ime kot simbol počlovečenja. Eve so najboljše orožje na svetu, ki služi zaščititi človeštva in lahko delujejo tudi brez pilota, z lastno voljo. Združitev mehanskega z organskim pa se izkaže za destruktivno in služi kot svarilo. Občuti se pomanjkanje odgovornosti, ki ni sorazmerna s svobodo odločanja likov.

Prikazana je tudi znanstvena skupnost in posvečanje njenih članov znanosti, ki ne omogoča gojenja drugih odnosov. Shinji jev oče Gendo, glavni vodja projekta Evangelion, je zapustil družino v znanstvene namene.

Vpliv zahodnih modelov na tip animacije in morebitne primerjave: /

8. ZAKLJUČEK

Hierarhija je razvidna na vseh področjih japonske družbe. Na poklicnem področju je to hierarhija med menedžerji, med katerimi prevladujejo predvsem moški, medtem ko ostajajo ženske doma vsaj do tretjega leta starosti otrok. Družinsko življenje je precej okrnjeno s kulturnimi vzorci, ki ohranjajo razlike med spoloma, kar je razvidno tudi iz japonskega jezika, ki striktno upošteva položaj sogovornika in razlik med spoloma. Uradni jezik je »narečje«, ki ga govorijo prebivalci v zgornjem delu Tokia, ravno tisti prebivalci, ki imajo v rokah politične in gospodarske vaje in se jim tako priznava superiornost v primerjavi z ostalim prebivalstvom.

Urbana središča so področja prenaseljenosti prebivalstva in religijske nasičenosti. Najpomembnejša svetišča in templji se nahajajo ravno v urbanih središčih, kjer tudi nova religijska gibanja najdejo plodna tla in nove pripadnike. Vse religije so se morale prilagoditi posledicam modernizacije in preseljevanja prebivalstva, ki je s seboj prineslo tudi novo obliko družin, predvsem pa drugačne potrebe posameznikov.

Najpomembnejšo vlogo v življenju posameznika še vedno (prepričana sem bila, da se bo izkazalo drugače) igrajo interesi podjetja, še posebej pa se čuti kolektivizem in predanost podjetju v velikih korporacijah, v katerih deluje kar ena četrtna zaposlenih. Nekatera delovna področja so predvsem v domeni žensk. To so predvsem izobraževalno področje, socialne službe in zdravstvena dejavnost, pri čemer pa imajo vodilne vloge moški. To pa ni posledica (samo) seksističnih predsodkov o sposobnosti uskladike ženske vloge matere in uslužbenke, ampak je posledica japonskega načina graditve kariere, ki temelji bolj na delovni dobi, preživetju v podjetju, kot pa na sposobnostih, kar je za ženske, ki si želijo materinstva, neprekoračljiva ovira.

Bodočnost posameznika, ki je diplomiral na univerzi, je »zapečaten« predvsem s tem, katero univerzo je obiskoval. Najbolj je cenjena Univerza v Tokiu, na kateri so diplomirali najbolj priznani ustvarjalci medijskih tekstov in novinarji, ki prenašajo predstavo o Japonski tudi izven meja Japonske.

Izobraževalni sistem, predvsem univerzitetni, je tesno povezan z gospodarstvom, ki poleg vlade financira raziskovalna središča znotraj univerz in povezovanje raziskovanja na univerzah s tovrstnimi oddelki v podjetjih. Vlada je poskrbela tudi za številne subvencije pri razvoju inovacij in hitri pridobitvi patentov. Številni znanstveniki dobijo finančno podporo za delo v podjetjih na tujem, tako da se njihovo delo prične od neke že razvite faze naprej.

Znanstveno mišljenje je torej kulturno pogojen fenomen, odvisen od družbenih norm, religije, delitve družbe v razrede, načina mišljenja in komuniciranja, pri čemer so vse civilizacije enakovredne za razvoj znanstvenega duha, čeprav sta se »moderna kognitivna struktura znanosti in njena profesionalizacija najprej pojavili v Evropi, a potrebno je priznati zasluge vsem civilizacijam za razvoj znanstvenega duha skozi zgodovino« (Needham v Mali 2002: 31).

Japonska je spremenila kapitalizem zahodnega tipa, ki temelji na individualizmu, v japonski tip kapitalizma, ki temelji na tradicionalnem kulturnem vzorcu kolektivizma v obliki delovnega podjetja, kar je dokaz za to, da se sistemske spremembe lahko vnašajo samo v okviru obstoječega kulturnega in vrednotnega sistema. Naj citiram Vesno V. Godina, ki pravi, da se »učinek modernizacije doseže z izrabo notranjega potenciala tradicionalnega kulturnega vzorca /.../ z uporabo istih kulturnih elementov uspejo proizvesti nove pomenske (tudi vrednotne) strukture« (Godina 1990: 182).

Študijo primera sem izbrala tako, da vsak od petih primerov reprezentira po en aspekt japonske kulture, ki sem jih predhodno obravnavala, in ki vplivajo na znanstveni razvoj družbe in posledično na njene tehnološke zmožnosti in načine oblikovanja animiranih filmov. *Anime* so žanrsko razmejene in osredotočene na specifično publiko. Kompleksnost zgodb in simbolizma, ki stoji za njimi, ter krutost slik jih dela bolj primerne za odraslo publiko, kot za najmlajše. Nekatere izmed njih so nasilne, apokaliptične, erotično nabite, polne simbolov in obravnavajo družbene teme ter vlogo človeka v tehnološko determiniranem svetu. Na drugi strani dela Hayao Miyazakija obravnavajo duševni svet preko nedolžnosti otrok (večinoma mladih deklet) in njihovega vsakdanjega življenja, ki odseva tradicionalno Japonsko in hkrati sodobne preokupacije in anksioznosti postmodernega posameznika.

Zasledila sem temeljno razliko med *animami*, ki so namenjene fantom in tistimi, ki so namenjene dekletom. *Anime*, namenjene fantom, obravnavajo mehansko moč in znanstveno-

tehnološki napredek, s katerim lahko rešijo svet, pri čemer glavni liki nimajo drugih preokupacij. Njihovo osebno življenje je zapostavljeno in žrtvovanje posameznika za kolektiv del naloge. Gre za nekakšno posnemanje odraslih in sveta korporacij v industrijski družbi, v katerih je posameznik atomiziran in spreminja svojo osebnost v prid kolektivu in produkciji. *Anime*, namenjene dekletom, pa na drugi strani poudarjajo pomen medosebnih odnosov in sanj. Orožje glavnih likov sta magija in ljubezen. Ravnovesje v svetu ohranjajo s skrbjo za dragocene stvari in bližnje. Hkrati pa so eksuberantne, nepredvidljive in potrošnice, kar je koristno za tržno nišo, ki temelji na animiranih filmih in za vrednoto japonskega povojnega kapitalizma, ki teži k »ameriškim sanjam«. *Anime* torej preko svojih žanrov skrbijo za vrednote produkcije, kolektivizma in potrošništva. Naj omenim še dejstvo, da imajo ženske v japonskih *animah* (z izvzetostjo Miyazakovih filmov) dvojno vlogo, in sicer vlogo devic in vlogo seksualnih objektov, kar je tipično samo za animacije, ki nastajajo na Japonskem.

V primerjavi s situacijo v Evropi, kjer so trg preplavili Hollywoodski filmi in diznejeve animacije, je situacija na Japonskem bolj stabilna. *Anime* prednjačijo pred diznejevimi filmi, čeprav so razlike minimalne. *Anime* pridobivajo na popularnosti in priznava se jim vedno več umetniške vrednosti ter primerljivosti z igranimi filmi, kar je razvidno iz številni nagrad, ki jih prejemajo na filmskih festivalih ter iz vedno številčnejših navdušencev, ki jim sledijo. *Anime* se tako širijo tudi na druge kontinente, kjer je občinstvo očarano nad njihovo kakovostjo animacije in psihološkim realizmom naracije. Razvile so se številne skupne produkcije in distribucije med japonskimi studii in tistimi na Zahodu, predvsem ameriški. Tovrstna sodelovanja pa imajo tudi negativne posledice za umetniška dela, in sicer cenzure vsebin (seksualnih namigov, golote nasilja in religijske profanosti), prilagoditve zahodnim kulturnim normam in odstranitev japonskih specifičnosti ter prilagoditve mlajšemu občinstvu. Če odstranimo japonska imena likov in krajev, hrano, spremenimo pomen naslova, odstranimo seksualne in homoseksualne elemente, nasilje, religijske specifičnosti in napravimo *animo* politično korektno, se sprašujem, kaj sploh od nje še ostane in menim, da bore malo, tako da ni nič čudnega, če evropsko in ameriško občinstvo velikokrat niti ne ve, da gleda delo japonske produkcije.

Japonska elektrifikacija, ki je prinesla televizijski sprejemnik v skoraj vsako družino, in motorizacija sta imeli podobne posledice na družbo kot na Zahodu, le da je le-ta potekala na Japonskem v signifikativno krajšem času dveh desetletij. Japonska je prešla od posnemanja zahodnega stila življenja, produkcije, tehnologije in znaosti do proizvodnje novih proizvodov,

oblik zabave in subkultur ter novih produktov popularne kulture, ki predstavljajo oddih od hierarhično strukturirane družbe, korporacij, potrebe po znanstveni in tehnološki inovativnosti, od discipline, šolskega tekmovalnega sistema, religijskih dolžnosti in predpisanih družinskih vlog.

9. LITERATURA IN VIRI

9.1 KNJIGE IN ČLANKI

- Alasuutari, Pertti (1995): *Researching culture: qualitative method and culture studies*. London: Thousand Oaks, New Delhi Sage.
- Alexander, Jeffrey C. in Steven Seidman, ur. (1998): *Culture and society: contemporary debates*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Berger, A. A. (1998): *Seeing is Believing. An Introduction to Visual Communication*. London, Toronto, Mayfield: Mountain View.
- Bizalion, Brigitte (1999): Japonska. V Seta Oblak (ur.): *Velike kulture sveta, 2. knjiga, islam-Kitajska-Japonska-Stara Amerika*, 293–432. Celovec-Ljubljana-Dunaj: Mohorjeva založba.
- Cummings, William K. (1990): The culture of effective science: Japan and the United States. *Minerva* 28(4), 426–445. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Čepon, Ludvik (1964): *Bežna srečanja z verami Indije, južnoazijskih dežel in Japonske*. Trst: Graphis.
- Debeljak, Aleš (1989): *Postmoderna sfinga*. Celovec: Wieser.
- Debeljak, Aleš (1995): *Oblike religiozne imaginacije*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
- Dolinar, Ksenija in Seta Knop (2003): *Leksikon Cankarjeve založbe*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Ferfila, Bogomil (1999a): Japonska družba danes. *Teorija in praksa* 36(5), 748–764.
- Ferfila, Bogomil (1999b): *Japonska: dežela samurajev in robotov, Svet na dlani, 5. knjiga*. Radovljica: Didakta.
- Ferfila, Bogomil (2000): Središča moči japonske družbe. *Teorija in praksa* 37(3), 437–454.
- Ferfila, Bogomil, Hiroko Kudu in Paul Phillips (2006): *Japonska in Slovenija – Japan and Slovenia*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Flere, Sergej (1995): Webrovo pojmovanje religije kot aktivnega dejavnika družbene dinamike. V Marko Kerševan (ur.): *Religija in (sodobna) družba, Uvod v sociologijo religije*, 47–54. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

- Flick, Uwe (1998): *An introduction to qualitative research*. London: Thousand Oaks, New Delhi Sage.
- Forceville, Charles (1998): *Pictorial Metaphor in Advertising*. London, New York: Routledge.
- Fujimura, Joan H. (2000): Transnational Genomics. V Roddey Reid in Sharon Traweek (ur.): *Doing Science + Culture*, 71–89. New York in London: Routledge.
- Fukuyama, Francis (1999): *The great disruption: human nature and the reconstitution of social order*. London: Profile books.
- Godina, Vesna V. (1998): *Izbrana poglavja iz zgodovine antropoloških teorij*. Zbirka Teorija in praksa. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Godina, Vesna V. (2000): *Zapiski iz predavanj Kulturna antropologija*, Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Grenville, J. A. S. (2005): *History of the world from 20th to the 21st century*. New York: Routledge.
- Hammer, Raymond (1977): Japonska. V Charles J. Adams in Stanko Rendla (ur.): *Verstva sveta – enciklopedija verstev v zgodovini človeštva*, 311–335. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Hardt, Hanno (2002): Vizualna kultura v kulturnih študijah. V Aleš Debeljak, Peter Stanković, Gregor Tomc in Mitja Velikonja (ur.): *Cooltura, uvod v kulturne študije*, 315–327. Ljubljana: Študentska založba.
- Hatibović, Džemal (1996): *Kako je Japan postao tehnološka i finansijska supersila*. Beograd: Institut za međunarodnu politiku i privredu.
- Jerman, Frane, ur. (1979): *Družboslovje*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Južnič, Stane (1993): *Identiteta*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec (1999): *Filmski leksikon*. Ljubljana Modrijan.
- Krašovec, Stane (1979): *Japonski prodor – pogoji in faktorji eksplozivne rasti*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Kress, G. in Theo van Leeuwen (1996): *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. New York: Routledge.
- Lacey, Nick (1998): *Image and Representation. Key concepts in Media Studies*. New York: St Martins Press.
- Mali, Franc (2002): *Razvoj moderne znanosti – socialni mehanizmi*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

- Masanao, Amano in Julius Wiedmann (2004): *Manga*. Köln: Taschen.
- Mason, R. H. P. in J. G. Caiger (1997): *A history of Japan*. Vermont: Charles E. Tuttle Company.
- McClellan 3., E. James in Harold Dorn (1999): *Science and technology in world history – an introduction*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Mitchell, W. J. T. (1987): *Iconology: Image, Text, Ideology*. London: The University of Chicago Press, Ltd.
- Morioka, Kiyomi (1978): *Religion in changing Japanese society*. Tokyo: University of Tokyo Press.
- Munitić, Ranko in Lojze Kovačič (1976): *Dežela animiranih čudes*. Ljubljana: Univerzum.
- Munitić, Ranko (1977): *Filmske zvrsti in žanri*. Ljubljana: Dopisna filmska in TV šola, Dopisna delavska univerza Univerzum.
- Munitić, Ranko (1982): *Uvod u estetiku kinematografske animacije*. Zagreb: Univerzitet umetnosti, Filmoteka 16.
- Nakamori, Yoshiteru in Andrejz P. Wierzbicki (2005): Systems for integrating and creating knowledge V Merek Makowski (ur.): *Proceedings of the sixth international symposium on knowledge and systems science*, 119–129. Laxenburg: JAIST Press.
- Nakane, Chie (1973): *Japanese society*. Middlesex: Penguin Books.
- Rus, Veljko (1982): Organiziranost japonske družbe. V Lojze Sočan in Stane Možina (ur.): *Japonska – od posnemanja do izvirnosti*, 15–150. Ljubljana: TOZD Gospodarski vestnik.
- Saha, Arunoday (1994): Culture and the development of technology in Japan. *Technology in society* 16(2), 225–241. ZDA: Elsevier science.
- Schilling, Mark (1997): *The encyclopedia of Japanese pop culture*. New York: Weatherhill.
- Sočan, Lojze (1982): Razvojna strategija Japonske. V Lojze Sočan in Stane Možina (ur.): *Japonska – od posnemanja do izvirnosti*, 151–248. Ljubljana: TOZD Gospodarski vestnik.
- Stanković, Peter (2006): *Politika popa: Uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Šantić, Vojin (1964): *Japonska*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

- Tavzes, Miloš (2002): *Veliki slovar tujk*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- *The Japan of today* 1989. Tokyo: The international society for educational information.
- Turner, Graeme (2004): Filmski jezik. V Breda Luthar, Vida Zei in Hanno Hardt (ur.): *Medijska kultura: kako brati medijske tekste*, 337–357. Ljubljana: Študentska založba.
- Velikonja, Mitja (2002): Dom in svet, kulturne študije naroda. V Aleš Debeljak, Peter Stanković, Gregor Tomc in Mitja Velikonja (ur.): *Cooltura, uvod v kulturne študije*, 283–297. Ljubljana: Študentska založba.
- Wells, Paul (2001): Animation: forms and meaning. V Jill Nelmes (ur.): *An introduction to film studies*, 213–238. London in New York: Routledge.
- Wiedemann, Julius, ur. (2004): *Animation now!* Köln: Taschen.
- Zajc, Melita (2003): *Tehnologije in družbe*. Ljubljana: ISH Fakulteta za podiplomski humanistični študij.
- Zakrajšek, Srečo (1993): *Japonski izobraževalni sistem*. Ljubljana: Biteks.
- Živko, Tjaša (2003): Kulturološki vidiki socio-ekonomskih empiričnih raziskav. V *Teorija in praksa* 40(3), 470–486.

9. 2 INTERNETNI VIRI

- Animeinfo.org (2003) *Fandom topics on anime/manga*. <http://www.animeinfo.org/animeu.html> (6. maj 2007)
- Animeinfo.org (2003) *Anime and mainstream culture*. Dostopno na <http://www.animeimfo.org/animeu/core101-/1.html> (7. maj 2007)
- Animeinfo.org (2003) *History of anime*. Dostopno na <http://www.animeinfo.org/animeu/hist101.html> (6. maj 2007)
- Cornell Japanese animation society (2006) *Evangelion*. Dostopno na <http://www.cjas.org/-leng/revolution.html> (18. maj 2007)
- Guide dada (2007) *Arte, cultura e scienza*. Dostopno na http://www.guide.dada.net/storia_arte/interventi/2004/08/171930.shtml (7. maj 2007)
- Hogaku – Musica tradizionale giapponese (2004) *Glossario: Bakufu*. Dostopno na <http://www.hogaku.it/glossario/b/bakufu.html> (22. februar 2007)
- Hogaku – Musica tradizionale giapponese (2004) *Glossario: Kamuki*. Dostopno na <http://www.hogaku.it/glossario/k/kamuki.html> (22. februar 2007)

- Hogaku – Musica tradizionale giapponese (2004) *Glossario: No*. Dostopno na <http://www.hogaku.it/glossario/n/no.html> (22. februar 2007)
- Kolosej Ljubljana (2007) *Filmi: Čudežno potovanje*. Dostopno na http://www.kolosej.si/Čudežno_potovanje (25. maj 2007)
- Linesandcolors (2006) *Hayao Miyazaki*. Dostopno na http://www.linesandcolors.com/2006/01/07/hayao-miyazaki_450.jpg (25. maj 2007)
- Nipponico.com: per chi guarda a Est (2007) *Dizionario*. Dostopno na <http://www.nipponico.com.php> (30. april 2007)
- Patten, Fred (1996): *A capsule history of anime*. Dostopno na <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> (5. maj 2007)
- Spirited away (2003) *Spirited away promotional poster*. Dostopno na http://www.sshe.murdock.edu.au/images/broderick_review.html (23. maj 2007)
- Upcoming events: Fall 2005 (2006) *Images: Grave of the fireflies*. Dostopno na <http://www.brown.edu/images/hotarunohaka1.jpg> (30. april 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Analog computer animation*. Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Analog_computer_animation (12. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Animation history: Japan*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Animation_History:_Japan (6. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Anime*. Dostopno na <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Anime> (6. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Bunraku*. Dostopno na <http://www.en.wikipedia/wiki/Bunraku> (6. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Cartoon physics*. Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Cartoon_physics (15. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Cel-shaded animation*. Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Cel-shaded_animation (12. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Crowd simulation*. Dostopno na http://www.en.wikipedia/wiki/Crowd_simulation (12. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Dragon*. Dostopno na <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Dragon> (23. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Flash animation*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Flash_animation (12. maj 2007)

- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Japanese calendar*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Japanese_calendar (25. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Japanese school uniform: Sailor outfit*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Japanese_school_uniform#Sailor_outfit (29. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Manga*. Dostopno na <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Manga> (12. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Morph target animation*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Morph_target_animation (12. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Motion captured*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Motion_captured (12. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Obake*. Dostopno na <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Obake> (21. maj 2007)
- Wikipedia, free encyclopedia (2007) *Otaku*. Dostopno na <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Otaku> (7. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Ruth Benedict*. Dostopno na http://en.wikipedia.org/wiki/Ruth_Benedict (3. marec 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Sailor Moon*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Sailor_moon (29. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Skeletal animation*. Dostopno na http://www.en.wikipedia.org/wiki/Skeletal_animation (12. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Tengu*. Dostopno na <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Tengu> (23. maj 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Torii*. Dostopno na <http://www.en.wikipdia.org/wiki/Torii> (1. marec 2007)
- Wikipedia, the free encyclopedia (2007) *Ukiyo-e*. Dostopno na <http://www.en.wikipedai.org/wiki/Ukiyo-e> (12. maj 2007)
- Wikipedija, prosta enciklopedija (2007) *Zalivska vojna*. Dostopno na http://sl.wikipedia.org/wiki/zalivska_vojna (1. marec 2007)

PRILOGA

Varnostna pogodba med ZDA in Japonsko (8. 9. 1951):

1. člen: Japonska daje in ZDA sprejema pravico, da obenem z začetkom veljavnosti mirovne pogodbe in te pogodbe razporedijo v Japonski in okoli nje svoje kopenske, zračne in pomorske sile. Lahko jih uporabijo, če prispevajo k ohranitvi mednarodnega miru in varnosti na Daljnem vzhodu ter varnosti Japonske pri napadu od zunaj, na izrecno zahtevo japonske vlade pa tudi kot pomoč pri umiritvi velikih notranjih nemirov in motenj, do katerih bi prišlo zaradi ščuvanja ali intervencije ene ali več zunanjih sil.
2. člen: Med izvajanjem pravic iz 1. člena Japonska ne bo brez posvetovanja z ZDA dovolila nobeni tretji sili uporabe oporišč, pravice, moči ali pooblastila, ki bi se nanašalo na oporišča, posadko ali manever, kot tudi ne prehoda njenih kopenskih, zračnih in pomorskih sil.
3. člen: Z administrativnim dogovorom med obema vladama bodo določeni pogoji uporabe oboroženih sil ZDA v Japonski in okoli nje.
4. člen: Ta pogodba bo nehala veljati, ko bo po mnenju vlad ZDA in Japonske prišlo do takšne varnostne ureditve OZN ali drugačne individualne ali kolektivne varnostne sheme, ki bo zadovoljivo rešila vprašanje ohranjanja mednarodnega miru in varnosti na ozemlju Japonske, bodisi s strani OZN ali kako drugače.
5. člen: To pogodbo bosta ratificirali ZDA in Japonska ter bo stopila v veljavo, ko bosta v Washingtonu izmenjali instrumente ratificiranja (Ferfila 2006: 120–121).

Pogodba o vzajemnem sodelovanju in varnosti med ZDA in Japonsko (19. 1. 1960):

1. člen: Pogodbeni stranki se v skladu z ustavno listino OZN zavezuje, da bosta vse mednarodne spore, v katere bi se zapletli, reševali z miroljubnimi sredstvi na način, ki ne bo ogrozil mednarodnega miru, varnosti in pravice. V njunih mednarodnih odnosih se bosta vzdržali groženj ali uporabe sile zoper ozemeljsko nedotakljivost ali politično neodvisnost katerekoli države ali kako drugače v nasprotju z nameni OZN. Skupaj z drugimi miroljubnimi državami si bosta pogodbeni stranki prizadevali okrepiti OZN tako, da bo lahko njegovo poslanstvo ohranjanja mednarodnega miru in varnosti bolj učinkovito.
2. člen: Pogodbeni stranki bosta prispevali k nadaljnjem razvoju miroljubnih in prijateljskih odnosov tako, da bosta krepili svoje svobodne institucije, si prizadevali za boljše razumevanje načel organiziranja teh institucij ter z uveljavljanjem razmer stabilnosti in blaginje. Trudita se odstraniti konflikt v njunih mednarodnih gospodarskih politikah in si bosta prizadevali še okrepiti njuno gospodarsko sodelovanje.
3. člen: Pogodbeni stranki bosta vsaka zase in v medsebojnem sodelovanju ter v skladu s svojimi ustavnimi določbami ohranjali in razvijali sposobnosti upreti se oboroženemu napadu.
4. člen: Pogodbeni stranki se bosta občasno posvetovali o izvajanju te pogodbe, vsakič pa ob zahtevi ene od pogodbenih strank, ko bi bila ogrožena varnost Japonske ali mednarodni mir in varnost na Daljnem vzhodu.
5. člen: Pogodbeni stranki menita, da bi bil oborožen napad na katerikoli izmed njiju na ozemlju pod japonsko upravo ogrožanje miru in varnosti. Vsaka od pogodbenih strank se zato obvezuje, da bo tedaj ukrepala kot ob splošni nevarnosti v skladu s svojimi ustavnimi določbami in postopki. O vsakem takšnem oboroženem napadu in o vseh sprejetih protiukrepih bosta pogodbeni stranki nemudoma obvestili varnostni svet OZN v skladu z določbami 51. člena ustavne listine. Protiukrepi bodo končani takrat, ko bo varnostni svet začel izvajati dejavnosti, potrebne za obnovitev in vzdrževanje mednarodnega miru in varnosti.

6. člen: Da bi ZDA prispevale k varnosti Japonske ter da bi vzdrževale mednarodni mir in varnost na Daljnem vzhodu, lahko ameriške kopenske, zračne in pomorske sile uporabljajo objekte in ozemlje na Japonskem. Uporaba objektov in ozemlja, kot tudi položaj ameriški oboroženih sil na Japonskem bo določen v ločenem sporazumu, ki tako nadomešča administrativni dogovor iz 3. člena varnostne pogodbe med ZDA in Japonsko, podpisane 28. 2. 1952. če se bosta pogodbeni stranki sporazumeli, se lahko sprejmejo tudi drugačni dogovori.
7. člen: Ta pogodba ne vpliva in ne bo razumljena v smislu kakršnegakoli vplivanja na pravice in obveznosti pogodbenih strank, določenih z ustavno listino OZN, ali na odgovornost OZN za ohranjanje mednarodnega miru in varnosti.
8. člen: To pogodbo bosta ratificirali ZDA in Japonska v skladu s svojimi ustavnimi postopki in bo postala veljavna tistega dne, ko bodo v tokiu izmenjani ratificirani instrumenti.
9. člen: Varnostna pogodba med ZDA in Japonsko, ki je bila podpisana v San Franciscu dne 8. 9. 1951, preneha veljati, ko stopi v veljavo ta pogodba.
10. člen: ta pogodba bo veljala, dokler ne bo uveljavljena takšna ureditev pod okriljem OZN, ki po mnenju vlad ZDA in Japonske zadovoljivo poskrbela za vzdrževanje mednarodnega miru in varnosti na ozemlju Japonske. Po tem, ko bo pogodba v veljavi že več kot deset let, lahko katerikoli pogodbeni stranka obvesti drugo o svoji nameri prekinitve pogodbe. V tem primeru bo pogodba potekla leto dni po takšnem obvestilu (Ferfila 2006: 121–123).