

Висока школа у Каминејду, Њу Јорк, САД

УДК 305-055.2:791.228](52)  
305-055.2(52)

превод

---

# ЖЕНЕ И АНИМЕ: ПОПУЛАРНА КУЛТУРА И ЊЕН ОДРАЗ ЈАПАНСКОГ ДРУШТВА

---

## ШТА ПРИКАЗИ ЖЕНА У ЈАПАНСКИМ АНИМИРАНИМ ФИЛМОВИМА КАО ФОРМИ ПОПУЛАРНЕ КУЛТУРЕ ОТКРИВАЈУ О УЛОЗИ ЖЕНА У ДАНАШЊЕМ ЈАПАНСКОМ ДРУШТВУ

Улога жена у Јапану актуелна је тема међу коментаторима стања у ком се данас налази Јапан. Иако је значајно размотрити и анализе изведене из статистика и анкета, такође је важно сагледати како популарна култура дефинише модерну јапанску жену. Сходно томе, јапански анимирани филмови, као форма популарне културе, могу се корисити у анализи улоге жена. Посматрајући начин на који су жене портретисане у великом броју јапанских анима у протеклих десетак година, почињемо да идентификујемо улогу жена у модерном јапанском друштву.

Да би се разумела веза између јапанских анима, као вида популарне културе, и њихове везе са друштвом, важно је поразмислити о значењу ових термина и о томе какав је њихов међусобни утицај. Мартинез дефинише популарну

културу као „културу маса“<sup>1</sup>; у јапанском контексту, ово је можда и тачна интерпретација значења популарне културе за њихово друштво. Хидетоши Като поставља ово питање у расправи о томе колико је „популарна култура“ проблематичан термин при његовом преводу у јапанском контексту. Према Катоу, овај јапански академик превео би термин „популарна култура“ као *taishu bunka*; при поновном преводу на енглески, он би значео „мас-култура“.<sup>2</sup> Като такође сугерише неке друге термине, које користе јапански учењаци када говоре о томе шта би требало сматрати „популарном културом“ - *minshu bunka* и *minzoku bunka*, који у преводу означавају „јавну културу“, тј. „народну културу“<sup>3</sup>. У складу с тим, Мартинезова дефиниција представља једну безбедну средњу путању када су у питању термини које нуди Като. Такође, Мартинез дефинише антропологију популарне културе као „студију интеракције између *очигледно* раздвојених светова материјалног и симболичког“<sup>4</sup>. Роџер Бакли има сличну аргументацију када тврди да би популарна култура требало да нам „саопшти нешто о понашању у савременом Јапану“<sup>5</sup>. На трагу таквог размишљања, сврха ове расправе јесте да утврди спону између јапанских анима (форме популарне културе) и улоге жена (било да се та улога помера или остаје конзервативне природе) у модерном јапанском друштву.

Дискутабилно је колико су слике које нам представљају мас-медији, између којих и јапански анимирани филмови (укључујући ту и њихове блиске рођаке, манга или јапанске стрипове, који често представљају основ за јапанску продукцију анимираног филма<sup>6</sup>), помогли да се обликује идентитет модерне јапанске жене. Прво, пошто популарна култура служи да пресликава и инспирише промене у јапанском друштву, ови трендови се могу идентификовати посматрањем промена и тема у анимираним филмовима<sup>7</sup>. Друго, разумевање динамике јапанског друштва и културе такође

---

1 Martinez D. P., *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, UK, Cambridge UP 1998, pp. 3

2 Hidetoshi K., *Some Thoughts on Japanese Popular Culture*, in: *Handbook of Japanese popular Culture Richard*, eds. Powers G. i Hidetoshi K., Greenwood Press, SAD 1989, стр. 17.

3 Исто, стр. 17.

4 Исто, стр.3.

5 Buckley R., *Japan Today*, Great Britain, Cambridge UP 1990, pp. 99.

6 Haribson G. and Ressner J., *Amazing Anime: Princess Mononoke and other wildly imaginative films prove that Japanese animation is more than just Pokemon*, *Time*, 1999, pp. 94.

7 Napier J. S., *Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four faces of the young female in Japanese popular culture*, in: Martinez D.P., op.cit., pp. 91.

---

је од помоћи. Иако не морају постојати очигледни обрасци понашања који се често сматрају „јапанским“, као што су субмасивност, лојалност и учтивост<sup>8</sup>, постоје неки суптилни скривени знаци који теме и карактере одређују јапанским. Треће, колико год да је манга у Јапану колико женски толико и мушки домен<sup>9</sup>, толико је јапански анимиран филм подешен нарочито према укусима жена. Ово је значајно будући да, за разлику од индустрије анимираног филма у САД, где се дечији програм већином обраћа дечацима, јапанска индустрија анимираног филма бави се потребама оба пола у доста широкој старосној групи. Сходно томе, може се стећи увид у улогу жене у друштву јер су заступљени ставови оба пола. Ова три аргумента, у комбинацији са горе наведеним ставом да се анализом популарне културе може стећи увид у јапанско друштво, представљају легитиман основ за промишљање како се улога жена у јапанском друштву може анализирати по њиховој улози у јапанском анимираном филму.

Оно што јапански анимиран филм чини занимљивим за разматрање у погледу улога полова јесте начин на који се он угађа различитим укусима и разликује се од мејнстрим западних анимација. Западни коментатори су дали бројне описне дефиниције анима. Лист „Економист“ дефинисао их је као „продорне, провокативне, документаристичке“<sup>10</sup>, док је *Computer Graphics World* најважније одлике јапанске анимације приписао „драматичном осветљењу, сложеној разради сцена и широком спектру боја” (sic)<sup>11</sup>. Ове звучне речи филмске индустрије описују аниме на начин који потпуно другачије одређује експресивност анимације у целини. У стварности, то јесте и није тако. У стварности су Јапанци пригрлили анимацију као израз који превазилази стандард који је Дизни зацртао на западу. Ово укључује анимације за децу, тинејџере и одрасле, од најједноставнијих прича до романтичних или порнографских садржаја и филмова са супериорно написаним заплетима. Такође је важно имати у виду да многе продуциране аниме воде порекло од манга стрипова<sup>12</sup>; у том смислу би се и читалачка публика могла дефинисати по сличним принципима. Уважени писац Фредерик Шот поделио је манге које су нам доступне у две различите родно дефинисане групе.

---

8 Buckley R., op. cit., pp. 98.

9 Napier J. S., Vampires, Psychic Girls, etc., in: Martinez D.P., op. cit., pp. 92.

10 Anonimus, Japanesse animation – Toy stories for grown-ups, *The Economist*, US 2000, стр.96.

11 Savage L., The Anime Invasion, *Computer Graphics World*, 1998, pp.73.

12 Canemaker J., Un Disney, *Print*, 2000, pp. 94.

---

Популарни стрип часописи за дечаке (shonen) одржавају пажљиво равнотежу саспенса и хумора (sic): драматичне приче о спортовима, авантурама, духовима, приче из научне фантастике или живота у школи... Стрипови за девојчице (shojo) такође се труде да остваре ту равнотежу, али се разликују по причама о идеализованој (sic) љубави<sup>13</sup>.

Анине, које су дакле дискутабилно дефинисане по принципима манги, усмерене су ка широкој циљној популацији Јапана. Садржај варира од супериорних прича до кичерајских сапуница или порнографије; оне напослетку ипак имају јединствену улогу у јапанској поп-култури и опстају као легат некадашњих идеала<sup>14</sup>.

С обзиром на тако широк избор који нуде, значајно је не само анализирати одређени број извора како би се стекао увид у то како оваква продукција у целини одсликава положај жена у јапанском друштву, већ и приступити им отвореног ума. Западњачке реакције на аниме су разноврсне, и често се на њих у извештајима реагује с неодобравањем. Један британски писац је написао како је био „потпуно шокиран“<sup>15</sup> садржајем једног манга часописа до ког је случајно дошао. Филмски критичари истовремено прихватају и критикују јапанске анимиране филмове. Мамору Ошијева биоскопска адаптација Широу Масамунеовог „Духа из Шкољке“, које многи сматрају кинематографским достигнућем које суштински преиспитује шта је то људско у нама, доживела је похвале као „јапански анимиран филм спектакуларне визуелности, који међутим, као и многи те врсте, нуди претерано замршен заплет и чудну метафизику умањујући тиме интересовање публике“<sup>16</sup>.

Како бисмо избегли сличне аматерске генерализације, очигледно је важно размотрити цео спектар жанрова како би се могло дати једно образовано мишљење на тему овог есеја – јапанске жене у друштву. Ради посматрања улоге жена онако како су портретисане у анимираним филмовима намењеним женској гледалачкој публици, користићемо као пример аниму *Kodomo no Otoko* (1996). Да бисмо сагледали како су жене представљене у анимираним филмовима намењеним мушкој популацији, основ за анализу биће *Змајева*

---

13 Schodt F. L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International/USA, SAD 1983, pp.15.

14 Исто, стр. 16.

15 Milward P., *Oddities in Modern Japan – Observations of an Outsider*, Hokusendo Press, Tokio 1980, pp. 32.

16 Walker J., *Halliwel's Film & Video Guide*, Harper Collins Publishers, GB 1997, pp. 304.

---

кугла (199?). Најзад, анализираћемо и један филм недавно снимљен у дискутабилно најуспешнијем и најеминентнијем студију за анимације данас, Студију Гибли – *Mononoke Hime* (1997). Значај Студија Гибли јесте да се кроз његов рад сагледа како су жене приказане у једном студију чији анимирани филмови долазе до најшире публике, филмова који по правилу прекорачују родне и старосне границе. Иако ова анализа као таква сигурно неће дати никакве коначне одговоре, а нарочито због тога што њена дужина ограничава далеко ширу анализу, она ће ипак бити занимљиво истраживање у погледу тога какав имиџ женствености се пројектује на јапанско друштво у последних десетак година.

*Kodomo no Omoka* је била популарна серија емитована на јапанској телевизији средином деведесетих, заснована на манга стрипу који је излазио у серијалу пре но што је произведена серија за телевизију. У поређењу са многим *shojo* анимама, ова серија се дискутабилно сматра врло радикалном, иако није нити изблиза једина таква. Радња се базира на шашавој комедији прожетеј типичним *shojo* елементима – љубавним интересовањима, лепим дизајном и женском главном лику. Серија је о девојчици по имену Сана која живи са ексцентричном али брижном мајком (добитница Аоки награде), и њеним личним менаџером по имену Реи.

Оно што је нарочито занимљиво код ове серије јесте што, нарочито на почетку серије, ликови често пркосе конвенцијама. За разлику од осталих женских ликова који су предмет анализе, Сана је гласна, отворена и не узмиче ни пред ким. Она је јаки женски вођа која се свесрдно даје на послу (она је позната звезда дечијег ТВ програма), али и породици и пријатељима. Иако у њој постоје прикривене традиционално женске одлике, не уклапа се у стереотипну улогу потпуно потчињеног женског лика. Још увек је дете, али већ напорно ради и наглашава значај свог посла. Њена мајка је још један пример јаког женског лика у анимама. Она је интелигентна, држи све под контролом, а мушкарци су јој махом у подређеним улогама.

Овај програм ипак одражава и слику конзервативног Јапана, као рецимо онда када Санина учитељица плачући отрчи код колеге по помоћ кад год у одељењу дође до гужве или када бивша девојка прогања Реиа ког још увек обожава. Мушки ликови су, све у свему, врло традиционално замишљени, иако имају и своју мекшу страну, како је то често слушај у *shojo* анимама. Упркос томе, опис два главна женска лика, Сана и њене мајке, дају неки увид у слику модерне јапанске жене, која има способност да буде јака а ипак нежна и саосећајна.

*Змајева кугла* нуди занимљив увид у приказ жена у анимама намењеним мушкој публици. Разлог зашто је ово занимљива серија за истраживање лежи у њеној популарности (која се недавно прелила и на запад, подигавши постпокемонски талас обожавања) и начину на који третира улоге полова.

Женске улоге у овој серији нису многобројне, а и оне које постоје су жалосно назадне. И док се наглашавало како је тешко променити фундаментална уверења у погледу улога полова у друштву, укључујући ту и јапанско<sup>17</sup>, *Змајева кугла* је улогу жена представила као суштински потчињену/секундарну. Овај програм усмерен ка мушкарцима и у свету ове аниме кључеви успеха леже у снази, дисциплини и напорном раду. Ово не чуди будући да се ради о аними на тему борилачких вештина. Једна од жена која се редовно појављује јесте пријатељица главног лика, Булма, која је једна паметна научница. Булма је надарени иноватор и често њени проналасци помажу групи њених пријатеља у разним невољама. Њен лик је приказан као лик самоуверене, паметне жене која, иако не ужива исти статус, ипак бива значајан члан тима. Међутим, када се нађе у опасности, аутоматски преузима улогу стереотипне „даме у невољи“, која је тако типична за аниме и манге намењене мушкој публици. Спашавају је овако или онако, али је она често на доњој лествици приоритета групе – често се у последњи час сете да би је требало спасити уместо да за њу буду искрено забринути. Овде видимо оно што Ери Изава назива жанром „неравноправних односа“, у ком су жене у другом плану у односу на мушкарце, у свету у ком доминира патријархат<sup>18</sup>.

Студио Гибли је основало 1985. године двоје људи који се сматрају највећим актерима јапанске индустрије анимираног филма – Хајао Мијазаки и Исао Такахага. Њихови филмови су познати и у Јапану и међународној публици. Важно је изучавати рад Студија Гибли јер њихове продукције (бископског типа) допиру до великог дела јапанског друштва. Зато слике и приче које овај студио ствара прати велики број Јапанаца, без обзира на њихов пол или старосну групу. Заправо, фокус ове анализе, *Mononoke Hime*, остварио је бруто приход од око 150 милиона америчких долара на билетарницама, што је цифра коју је премашио још једино *Титаник*<sup>19</sup>. Занимљиво је да је једини филм који је заправо

---

17 Eri Inzawa, Japanese Manga and Animation: Gender Relations in Manga and Anime, 31.10.2001, <http://www.uncc.edu/~medmoto/3209/anime/gender.html> (abridged).

18 Исто.

19 Непознати аутор, Amazing Anime: Princess Mononoke and other wildly imaginative films prove that Japanese animation is more than just Pokemon,

зарадио више од 219 милиона долара, колико је на јапанским билетарницама зарадио *Титаник*, био филм из продукције Студија Гибли - *Sen to Chihiro to Kamikakushi*<sup>20</sup> – који је пуштен у биоскопску дистрибуцију у јулу 2001.

*Mononoke Hime*, филм је који се сматра „најмрачнијом“ продукцијом у Мијазакјевој каријери (а нарочито у поређењу с претходним продукцијама Студија Гибли, као што су били *Majo no Takkyubin* или *Tonari no Totoro*). Прича се врти око три главна лика – Сан, принцезе вукова, леди Ебоши и принца Ашитаке, „стуба“ око ког су постављене ове две јунакиње. Једна од јачих страна овог филма је начин на који су сучељени ликови Сан и леди Ебоши. Обе су изразито јаке, моћне жене, сигурне у себе и свој свет. Леди Ебоши би могла бити интерпретација нове јапанске жене. Она води профитну железару, која запошљава људе који се сматрају најнижим слојевима друштва (проститутке и лепрозни), при чему се води саосећањем и жели да врати достојанство и смисао њиховим животима. Тиме долази у сукоб са Сан, која живи у шуми Божанства јелена, коју су створили велика вучија божанства која тамо пребивају, пошто су железари потребни природни ресурси из шумског земљиштва како би одржала производњу. Сан је још један јак женски лик који живи много природнијим животом; за разлику од предузетничког духа леди Ебоши, Сан показује посвећеност очувању шуме и свих створења која у њој живе. Дакле Мијзаки (који је сценариста и режисер филма *Mononoke Hime*<sup>21</sup>) приказује способност жена да буду јаке, компетентне и успешне. Сан представља способност жена да буду јаке у домену традиционалог, а леди Ебоши је пример успешности и предузимљивости жена у модерно доба.

Из ових анализа, важно је извести каква размишљања постоје о улози жена у савременом Јапану. Мартинез признаје да је тешко открити каква је права улога Јапанки у јапанском друштву када су у тој земљи „мушкарци још увек доминантни... (и) а за Јапанке се сматра да су нежне, потчињене и лепе“<sup>22</sup>. Историјски посматрано, то је потпуно тачно. Јапанке су биначко право добиле тек 1945. године<sup>23</sup>, а приметно је да

---

*Time*, 1999, стр. 94.

20 Groves D. and Schwarzacher L., Japan's 'Spirited' levitates \$200 million, Reuters/Variety, 19.10.2001, <http://www.nausicaa.net/>

21 Филмографија Најаоа Мијазакџи и Исао Такахаџи, 5.10.2001, <http://www.nausicaa.net/>

22 Мартинез Д. П., нав. дело, стр. 2.

23 Robertson J., *Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan*, University of California Press, SAD 1998, pp. 12.

---

Јапанке могу имати посао, али им је чак и данас много теже да имају каријере<sup>24</sup>.

Међутим постоје знаци да се јавно мњење мења. Јасно се види да се, и међу мушкарцима и међу женама, улога јапанске жене не своди више на традиционалну улогу домаћице и мајке<sup>25</sup>. Анкета коју је спровела канцеларија јапанског премијера 1987. године и 1995. године показала је помак у јавном мишљењу о женама, и то код оба пола. Док се 1987. године преко 50% анкетираних мушкараца слагало са традиционалном улогом жена у Јапану, 1995. године је тај проценат пао на 33%<sup>26</sup>. Занимљиво је приметити како стање јапанског анимираног филма у протеклих десетак година открива извесну паралелу између садржаја јапанских анима и резултата ових анкета. Док савремене *shojo* и *shonen* аниме још увек потписују свака друге аспекте традиционалних женских улога, постоји и заједнички тренд у оба ова жанра по ком се жене приказују као снажне и равноправне индивидуе. Улога жена у *shojo* анимама, као што је *Kodomo no Omoka*, девојкама нуде образац женске улоге која није улога традиционално потчињене, тихе жене, у виду Санине ексцентричне, полетне природе која се награђује успехом. Филмови и студија Гибли по правилу су жене приказивали као равноправне, самоуверене и способне да преузму кормило живота у своје руке. Аниме намењене дечацима често задржавају слику жене у улози „посматрача“, било да је то препознатљива улога даме у невољи или улога навијачице. Међутим, занимљиво је приметити како почиње да се мења та улога жена у јапанским анимама намењеним дечацима, и да портретише жене и ван овог традиционалног стереотипа. Недавне продукције, као што је *Ranma* (из средине деведесетих) и *Love Hina* (2000) поигравају се улогама полова и нуде низ ликова који служе томе да жене поставе равноправно са мушкарцима у неким случајевима, иако је још увек присутно подстицање традиционалних родних улога.

Јапанске аниме су етаблирана форма популарне културе. Оне су широко присутне, гледају их оба пола у свим старосним групама и нуде низ представа о женама. И док капацитет појединачног есеја (а нарочито једног ове дужине) оставља мало простора за обухватнију анализу бројних извора, оно што се наметнуло као евидентно приликом посматрања трендова у јапанским анимама и савременом јапанском

---

24 Buckley R., op. cit., pp. 93.

25 Henshall G. K., *Dimensions of Japanese Society: Gender, Margins and Mainstream Great Britain*, Macmillan Press Ltd, 1999, pp. 26.

26 Исто, стр. 26.

---



друштву, јесте један очигледан помак у схватању. Међутим, важно је рећи да ће се традиционална улога жена сигурно увек манифестовати у популарној култури. Традиционална улога жена је једна од опција, баш као што је одлучивање за каријеру или предузетништво, друга опција. Охрабрује што видимо да се овај други образац директно или индиректно представља у анимираним филмовима. Будућност друштва у Јапану је светла докле год се алтернативне улоге жена приказују у садржајима за оба пола у средствима „масовне културе“.

Превела с енглеског  
Татјана Медић

