

Jasmina Šepetavc

Japonska animacija in nevidna zakulisja vojne

V svoji knjigi *The Anime Machine* (2009) avtor Thomas Lamerre navaja intervju z dedkom globalnega fenomena japonskega animiranega filma Hajaojem Miyazakijem, ki govori o tem, zakaj v njegovih osupljivih in nenavadnih avanturah v tradicionalno fantovskih vlogah tolikokrat nastopajo dekleta. Miyazaki pravi, da se fantovske avanture prevečkrat ukvarjajo s preobiljem energije, ki naj bi jo imel junak, hkrati pa te energije ne znajo usmeriti drugam kot v zgodbo, kjer junak zasleduje jasno določen cilj in porazi klasičnega zlobneža. Na drugi strani na primer bojevnica San v **Princesi Mononoke** (Mononoke-hime, 1997, Hayao Miyazaki) svojo vojno bojuje na drugačne načine, ima drugačna razmerja do ciljev in sredstev bojevanja, pri gledalcih, vajenih fantovskih avantur, pa ustvarja priložnosti za drugačno percepcijo. Ko so dobila dekleta večjo težo v animiranem filmu, pravi Lamerre, so lahko Miyazaki in animatorji po njem začeli delati tudi filme, kjer avantura ni več pomenila le velike strukturirane zgodbe ali teleološkega

cilja, temveč je bila lahko sestavljena iz serije malih avantur. Pa tudi drugačnih vrst pobegov, ki so včasih povezani z najbolj vsakdanjimi stvarmi, le da so te postavljene v nove in presenetljive kontekste. Veliko japonskih animiranih in neanimiranih filmov se razlikuje od drugih kinematografij ravno v načinu pripovedovanja impresivnih in ganljivih zgodb skozi pokrajino in minimalistične zaprte prostore, tišine, ki razkrivajo čustva bolj kot dialog, in neopazne drobne vsakdanjosti (pomislimo na primer na Ozujeve »pillow shots«: posnetke, ki na videz nimajo narativne funkcije, a hkrati izzovejo percepcijo, vabijo h kontemplaciji).

Takšne drobne zgodbe in male avanture v okvir pomembnih zgodovinskih dogodkov enkratno umestita dva japonska animirana vojna filma, nedavni **In This Corner of the World** ali **V tem koščku sveta** (Kono Sekai no Katasumi ni, 2016, Sunao Katabuchi) in že skoraj 30 let star **Grob kresniček** (Hotaru no Haka, 1988, Iseo Takahata). Če smo v vojnih filmih vajeni gledati krvava bojišča, kjer so vedno prevladovali moški, vohunske igre v ozadju vojnih spopadov ali taborišča kot prostore, kjer je, kot piše Giorgio Agamben, izredno stanje normalizirano, pa malokrat vidimo vsakdan žensk in otrok, ki so ostali doma (razen občasnih insertov, ki vnesejo dodatne afektivne kvalitete, na primer vojakovo poslavljanje od družine ali njegovo vračanje domov). Še manj pogosto vidimo filme, ki kažejo zgodovinske poražence neke vojne. Oba filma tako pripovedujeta malokrat slišani zgodbi, s katerima pa se je vseeno mogoče povezati, ker kažeta izkušnjo tistih, ki so ostali doma in skušali skozi drobne pobege preživeti. Torej izkušnje, podobne tistim,

V tem koščku sveta, 2016



ki smo jih od (starih) staršev lahko poslušali sami.

Junakinja nedavnega animiranega filma *V tem koščku sveta*, Suzu, svojemu vsakdanu, sestavljenemu iz nabiranja alg in drobnih gospodinjskih opravkov, pobegne skozi risanje: namesto valov, ki jih opazuje s hriba nad rodno Hirošimo, vidi v njihovi peni bele zajce, ki skačejo po morju, grobega brata pa postavi v risano avanturo hudičevega brata, ki v zadnji epizodi odide na samotni otok in se poroči s krokodilom. Suzu je v vseh drugih stvareh najbolj navadno dekle, ki bi si ga lahko zamislili: mirno, delavno in ubogljivo, celo toliko, da jo družina poroči s prvim snubcem, ki pride prosit za njeno roko, ona pa gre brez upiranja živet k njegovi družini v bližnji Kuro, čeprav je tiho čakala nekega drugega fanta. Kar jo loči od konvencionalne predvojne gospodinje, je umetniška zasanjanost, ki njen vsakdan naredi znosen. Vseeno opis verjetno ne ponuja zadostnega razloga, da bi film gledali, a ključni podatek je njegova časovna umeščenost. Suzu najprej vidimo v 30. letih 20. stoletja kot malo deklico, potem film napreduje skozi vinjete vsakdana, ki delujejo kot drobni vizualni zapisi dekletovega dnevnika, vsakič z izpisanim datumom in letom. Datum in izbira mest (Hirošime in Kura) za izjemno vizualno kuliso filma tako jasno opozarjata, kaj protagonistko čaka, četudi se najprej zdi, da ritem filma ne vodi nikamor razen v predvidljive rutine neke japonske gospodinje. Ko izbruhne vojna, Suzu še vedno napol zasanjana opazuje življenje okoli sebe, kot takrat, ko je bila dekletce, in naivno riše pokrajino pred sabo, s to razliko, da na morju zdaj ne vidi valov, ampak nepregledno armado bojnih ladij, ki jih skrbno izriše, kot je poprej valovite zajce. Ko jo zato skoraj obtožijo vohunjenja, se njena nova družina smeji ideji, da bi bilo tako naivno dekle sposobno česa takega. Čeprav je Suzu simpatičen lik in je v izrednem stanju vojne iznajdljiva – kimono si ukroji na novo, da iz njega nastanejo bolj praktične hlače, iz malih dodeljenih porcij pa za družino ustvarja vedno nove in zanimive obroke – njena zasanjanost na neki točki filma postane simbol naivnosti, ki spričo okoliškega dogajanja na trenutke meji že na neumnost. Pristop, ki ga je filmu mogoče očitati, zlasti glede na režiserjevo prejšnje precej feministično delo, **Princesa Arete** (Aríte Hime, 2001). Pobeg grozotam vojne skozi umetnost ne pomeni slepote za njene grozljivosti, a pri Suzu ima gledalec včasih občutek, da ni čisto prisotna, niti da bi imela o vojni zares kakršnokoli mnenje, četudi njen mož, ki ga do takrat že vzljubi, vsak dan hodi delat v vojaški štab, okoli njih pa dnevno tulijo sirene in padajo bombe ... Vse do prelomnega trenutka filma, kjer je travma nasilnega dogodka izjemno animirana skozi bele poteze čopiča, ki se na črni podlagi prelivajo iz človeških figur v iskre. Prizor se konča, ko za vedno spremenjena Suzu odpre oči in se zgodba, vidno bolj resna od prejšnjega romantičnega tona, nadaljuje in opiše še zadnje dni pred 6. avgustom 1945. Družina Suzu

prepričuje, naj pride v rodno Hirošimo, ki jo zavezniški bombniki vedno le preletijo, medtem ko so že skoraj vsa druga japonska mesta v ruševinah. Ta trenutek spomni na drug japonski animirani film, **Bosonogi Gen** (Hadashi no Gen, 1983, Mori Masaki), ki zgodbe II. svetovne vojne na podoben način ne pripoveduje skozi oči odraslih moških, temveč prek perspektive otroka, ki prav tako doživlja 6. avgust: ko tega dne nad Hirošimo leti en sam bombnik, njeni prebivalci, vajeni, da se ne zgodi nič, gledajo v nebo z zadovoljstvom, da bo lepo vreme. Kar sledi, je verjetno eden najbolj grozljivih prizorov na filmu: najprej močna svetloba ljudi oslepi, potem pa pred gledalčevimi očmi razpadajo telesa otrok in starih ljudi, moških in žensk; vsako posebej, da si jih je mogoče dobro ogledati, ko se v trenutku spremenijo iz živečega bitja v organske ruševine. Kar *Bosonogi Gen* pokaže, *V tem koščku sveta* ne: blisk svetlobe in manjši potres, ki mu sledi zlovešči oblak, prebivalce Kureja in Suzu, ki navsezadnje ni odšla v rodno mesto k družini, zadene posredno, čez hrib, ki ločuje obe mesti, a iz Hirošime ni nobenih novic, zato je treba nazaj k vsakodnevnim opravilom. Ko cesar oznani predajo Japonske, se Suzu drugič v teku filma v obupu razjezi (prvič se to zgodi, ko spet vidi svojo prvo ljubezen): zdaj se vse žrtve vojne, vse, kar je izgubila, naenkrat zdi nesmiselno. A na koncu filma vendarle nakaže, da protagonisti znajo in morajo preživeti, prihodnost pa zagotovi v obliki osirotelega otroka, ki ga Suzu in njen mož najmeta v opustošeni Hirošimi in pripeljeta nazaj v Kure.

V tem pomenu film deluje kot alternativni konec zgodnejšega animiranega filma, ki se dogaja med vojno in je nedvomno eden najbolj pretresljivih – animiranih ali neanimiranih – vojnih filmov v zgodovini. *Grob kresničk* (1988) je Iseo Takahata animiral po resnični kratki zgodbi Akijukija Nosake, film pa je Studio Ghibli izdal kot *double bill* z animiranim mega hitom **Moj sosed Totoro** (Tonari no Totoro, 1988, Hajao Mijazaki). Po eni strani neugodno zavezništvo, saj je ta simpatična čustvena avantura dveh deklic in magičnih bitij zasenčila mojstrovino *Groba kresničk*, na drugi strani pa je *double bill* izdaja vseeno pomenila, da je Studio Ghibli s prihodki od Totoro in njegovih figuric pokril produkcijo obeh filmov. *Grob kresničk* namreč nikoli ni bil hit – čeprav ima med ljubitelji japonske animacije danes že kulturni status – predvsem zato, ker ga ne moremo opredeliti kot otroški film, čeprav je zgodba predstavljena skozi oči dveh otrok: Seite, mladega, niti še ne pubertetniškega fanta in njegove male sestrice Setsuko. Ker prvi prizor filma že pove zaključek zgodbe, vse dogajanje spremljamo z zavedanjem, da otroka nista imela enake sreče kot mala sirota *V tem koščku sveta*. Druga scena se nato začne na začetku, z ognjemetom bomb, ki padajo na Kobe, kjer otroka živita z materjo. Medtem ko gre mati v zaklonišče, si Seite še oprta malo Setsuko, pobere njeno lutko in pobegne iz hiše, ki jo je že zajel plamen.



Otroka nikoli ne prideta do zaklonišča, a preživita napad. Njuna mati ga ne in Seita paralizirano opazuje, ko njeno ožgano telo odnesejo na nosilih in ga kremirajo na kupu drugih neprepoznanih trupel. Otroka tako najprej pristaneta pri teti, ki proda ljube kimone njune matere za riž; ko tega počasi zmanjkuje, pa ju začne zmerjati, češ da jim primanjkuje hrane in da sta samo breme. Seita, ki do tedaj ni več samo brat, ampak tudi oče male sestrice, se tako odloči, da bo zase in za Setsuko naredil bivališče v zapuščenem zaklonišču. Otroka imata, podobno kot Suzu, izjemno sposobnost mentalnega pobega, z malimi avanturami si življenje delata znosnejše: Seita s krpo lovi zračne mehurčke v vodi in jih spušča mali sestrici v obraz; pred teto prek polja pobegneta na plažo, kjer se igrata v vodi, medtem ko blizu njiju leži zapuščeno truplo; kadar Setsuko joče, ji Seita vedno da bonbon iz ožgane pločevinke, ki je preživela bombardiranje njune hiše; in ko v njunem novem domovanju ni luči, nabereta kresničke, ki skozi noč osvetljujejo temno zaklonišče. Enega najlepših prizorov filma pa zjutraj zmoti realnost, ki izjemno opiše davek vojne, ne da bi film vizualno pokazal njeno bojišče: Seita vidi jokajočo Setsuko, kako koplje grob kresničkam, ki so čez noč umrle. Tako štiriletnica na svoj otroški način žaluje za njihovim kratkim življenjem in za svojo pokojno materjo. Ko otrokoma zmanjka hrane in Seita krade, kar pač lahko, začne Setsuko, prej polna življenja, počasi usihati, po izčrpanem telescu dobi izpuščaje in ima vsak dan drisko, ker pa otroka kot siroti nista v sistemu distribucije, nimata nobene možnosti rešitve. Setsuku v blodnji dela kepice riža iz blata in jih ponuja bratu za kosilo, nazadnje izgubi otroško zaobljeni obraz, ki postane vidno udrt in izčrpan. Pred očmi gledalcev otrok v filmih redkokdaj umira, tu pa

Setsuku kljub trudu starejšega brata nazadnje počasi in v dolgih tišinah podleže lakoti. Seita je zdaj sam. Ko izve, da je vojne konec in da je Japonska poražena (njegov oče, marinec, pa najverjetneje mrtev), se odzove podobno kot Suzu, z jezo in žalostjo, da je bilo navsezadnje vse nesmiselno. Tako se vrnemo k prvi sceni filma, kjer nekaj mesecev pozneje izčrpani in podhranjeni Seita umira na postaji z drugimi brezimnimi fanti. Film, ki sicer ponudi nekaj poetičnega upanja in nam pokaže duhova obeh otrok, ki opazujeta svetlo mesto, zares deluje kot izjemno pretresljiv (proti)vojni film ravno zato, ker se odvija v zakulisju vojnega bojišča, kjer pa je vsakdan vojnih poražencev tako podoben vsakdanu njenih zmagovalcev, da sovražnika ne moremo zlahka identificirati, niti uživati v njegovem porazu.

Če je *V tem koščku sveta* danes vsekakor pomemben in aktualen film že zaradi groženj uporabe jedrskega orožja v tistem koščku sveta, je hkrati aktualen tudi zato, ker so zgodbe žensk, ki so med II. svetovno vojno ostale doma, preživele grozote in še vedno verjele v prihodnost, spregledane. Medtem je nekoliko starejši in precej bolj pesimističen *Grob kresničk* film, ki gledalca zadene visceralno. Ko pokaže, kako brezizhodna in nepovratna je vojna ter kako nazadnje izčrpano telo iz junakov izsesa možnost domišljjskega pobega, ki jih je prej ohranjal pri življenju, zadene gledalca z vso brutalno silo. Najbrž bi na prvi pogled mislili, da animacija ni primarni zaveznik vojnega filma, a po svoje je zgodba, povedana skozi animacijo *Groba kresničk*, izjemno tragična: najprej nas očara z nepredstavljivo lepoto pokrajin, barv in detajlov, nato pa film tiho in počasi izgubi vso barvitost in domišljijo ter nas udari z realizmom smrti, ki dobi neverjetno živo kvaliteto in še dolgo ostane v spominu med najboljšimi filmi vojnega žanra. **E**