



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Agnieszka Kiejziewicz

ORCID: 0000-0003-2546-6360

Uniwersytet Gdański

KOLEKCJONOWANIE POPKULTURY KILKA SŁÓW O ARCHIWIZACJI ANIME I JAPOŃSKICH FILMOWYCH MEMORABILIACH

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.1>

WSTĘP

O kolekcjonowaniu filmowych memorabiliów nie napisano dotąd wiele. Większość z krytycznych i przekrojowych prac badawczych, oprócz katalogów towarzyszących wystawom przedmiotów kolekcjonerskich, pochodzi z lat osiemdziesiątych XX wieku i początku dziewięćdziesiątych¹. Kultowa dla miłośników tematu monografia zatytułowana *Collecting Movie Memorabilia*² pojawiła się podczas pierwszej fali zainteresowania posiadaniem i skupowaniem filmowych rekwizytów. W kolejnych latach, głównie na amerykańskim rynku wydawniczym, powracały pozycje skupiające się na memorabiliach związanych z wybranym gatunkiem filmowym, jak na przykład *Collecting Western Memorabilia* Tima Lasiuty³. Pomocne przy badaniach rozwoju rynku przedmiotów kolekcjonerskich są katalogi i strony internetowe.

¹ Przekrojowo o kolekcjonowaniu memorabiliów, z naciskiem na obiekty nawiązujące do cyberpunkowej estetyki, napisałam w artykule opublikowanym w „SFRA Review” w 2020 r. Tam też obszerniej zarysowałam zagadnienie dostępności tytułów poświęconych filmowym memorabiliom. Zob. A. Kiejziewicz, *Cyberpunk in the Museum: Actuality, Future, and the Challenges of Exhibiting Movie Memorabilia*, „SFRA Review” 2020, nr 50.4, s. 59–67.

² Zob. S. Chaneles, *Collecting Movie Memorabilia*, New York 1979.

³ Zob. T. Lasiuta, *Collecting Western Memorabilia*, Jefferson 2004.

towe domów aukcyjnych, które pozwalają oszacować kierunki rozwoju zainteresowania wybranymi tytułami⁴.

Natomiast na gruncie japońskim mamy do czynienia z długą tradycją wydawania artbooków dokumentujących najlepsze oraz często dodatkowe materiały towarzyszące procesowi produkcji animacji. Wyselekcjonowane i poddane dodatkowej obróbce zbiory grafik kierowane do fanów⁵ nie są oczywiście materiałem badawczym w procesie namysłu nad archiwizacją animacji, doskonale jednak pokazują skalę zainteresowania paratekstami powstającymi wokół sztuki audiowizualnej w Japonii. Publikacje badawcze lub zbiory prezentujące rzeczywiste memorabilia bez dodatkowej ingerencji graficznej są nadal wyjątkami, na które wskażę w dalszej części niniejszego artykułu.

Zanim jednak przyjrzę się dokładniej obiektom kolekcjonerskim związanym z japońską animacją, warto wyszczególnić kategorie memorabiliów, z którymi ma do czynienia badacz tematu oraz budowniczy kolekcji. Mówiąc o memorabiliach filmowych, mam na myśli wszelkiego rodzaju elementy scenografii, klatki filmowe, scenariusze, szkice koncepcyjne oraz dokumentację powstającą wokół filmu, rekwizyty i kostiumy, zdjęcia i pamiątki z planu filmowego, a także sygnowane publikacje, nośniki z samym dziełem czy nawet obrazy zainspirowane tytułem. Jeszcze szerzej spojrzymy na pojęcie memorabiliów, dodając obiekty związane bezpośrednio z produkcją animacji — czyli klatki animacyjne, szkice postaci i lokacji oraz oryginały plansz komiksowych jako inspirację produkcji. Memorabilia filmowe przez lata dzielone były na obiekty bezpośrednio związane z promocją wybranego tytułu (*merchandising goods*) oraz na pozostałości po produkcji obrazu filmowego. Masowo tworzone obiekty z pierwszej kategorii — figurki, zawieszki, albumy ze zdjęciami, odzież z ulubionymi bohaterami i właściwie wszystko, co tylko producentowi udało się wprowadzić do obiegu, aż do 2015 roku traktowane były jako obiekty kolekcjonerskie, niezwiązane jednak bezpośrednio z rynkiem sztuki. Sytuacja zaczęła zmieniać się wraz z rozwojem aukcji internetowych i wzrostem cen przedmiotów skierowanych bezpośrednio do kolekcjonera, a nie do młodego fana. Istotną rolę odegrały również, rozwijane przed producentów, serie ekskluzywnych obiektów kolekcjonerskich⁶.

⁴ Zestawienia najpopularniejszych aukcji można również obecnie znaleźć w amerykańskiej prasie codziennej. Zob. T. Lapin, *Rare props from 'Star Wars,' 'Batman' and other classics up for auction*, „New York Post” 20.08.2019, <https://nypost.com/2019/08/20/rare-props-fromstar-wars-batman-and-other-classics-up-for-auction/> (dostęp: 12.01.2022).

⁵ Więcej o komercjalizacji *anime*, cosplayu i artbookach jako jednej z form budowania potencjału sprzedażowego *anime* pisze Nicolle Lamerisch. Zob. N. Lamerichs, *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe*, „Participation. Journal of Audience & Reception Studies” 10, 2013, nr 1, s. 154–176.

⁶ Przykładem może być najdroższa w historii figurka związana z animacją, czyli złoty Monkey D. Luffy, bohater animacji *One Piece*. Wypuszczony w 2018 r. obiekt można było zakupić w dniu premiery za równowartość 200 tys. dolarów. Zob. Monkey D. Luffy (Gold version) Jump 50th Anni-

Memorabilia filmowe dopiero przedostają się do przestrzeni galeryjnych i muzealnych, zmieniając swój status z obiektu fanowskiej fascynacji na dzieła nowej gałęzi sztuki — związanej z popkulturą. Nadal jednak zadanie zmiany paradygmatu myślenia o obiektach popkulturowych jako o przedmiotach, którym nienależny jest status dzieła, pozostaje niezwykle utrudnione. Wiąże się to, o czym pisał Jerzy Stelmach w swojej książce poświęconej próbie stworzenia zarysu filozofii kolekcjonowania, z niezmienną potrzebą hierarchizacji zjawisk w sztuce. Jak zauważa autor, myślenie hierarchiczne, oparte na archetypach poznawczych, nieuprawnienie wartościuje jedne nurty, autorów lub dzieła, nie uwzględniając nieporównywalności zjawisk⁷. Co za tym idzie popkultura staje przed trudnym zadaniem zmiany paradygmatu myślowego i bycia uznaną za sztukę.

Filmowe i animacyjne memorabilia mają też swoje peryferia, z których każda kategoria zasługuje na osobny namysł badawczy i wymaga opisu. Odrębnym zjawiskiem są memorabilia tworzone przez fanów, estetyką nawiązujące do oficjalnego merchu, wypuszczane jednak w jednym lub kilku egzemplarzach i traktowane jako rękodzieło artystyczne. Więcej pisze o tym zjawisku James Rendell, analizując memorabilia produkowane przez fanów animacji studia Ghibli i wskazując na transkulturowy charakter takiej twórczości⁸. Na uwagę zasługują też bootlegi (ang. *bootleg toys*; *bootleg art*), czyli unikatowe obiekty artystyczne, nawiązujące swoją formą i wykonaniem do zabawek z kategorii *action figures*. Bootlegi poruszają szeroko rozumianą tematykę demokratyzacji oraz konsumpcyjności sztuki. Jako część artystycznej kultury winylowej stały się medium dla niezależnych artystów poddających redesignowi elementy i kody komunikacyjne, wytworzone przez duże marki produkcyjne. Sztuka bootlegów to także wytwarzanie poczucia nostalgii w stosunku do młodości odbiorców, a nawet celebrowanie fascynacji ulubionymi bohaterami.

Pozostawiając jednak peryferia, w niniejszym tekście skupię się na memorabiliach związanych bezpośrednio z procesem tworzenia dzieła audiowizualnego, zawiązując jeszcze bardziej moją analizę do japońskich animacji i obiektów pozostających po zakończeniu produkcji. Wskazana wcześniej kategoryzacja memorabiliów oraz wgląd w funkcjonowanie rynku przedmiotów kolekcjonerskich były niezbędne do zarysowania rozwijanych w dalszej części artykułu zagadnień związanych z pozyskiwaniem i archiwizacją oryginalnej twórczości. Problematyka zderzenia różnych typów memorabiliów na rynku kolekcjonerskim oraz dyskusja na temat obiektów przechowujących pamięć o danym dziele audiowizualnym są tematami pochlaniającymi obecnie nowe pokolenia badaczy animacji, podkreślających wartość prowadzenia badań na — często niedostępnym — materiale źródłowym.

versary Figure One Piece — Banpresto, Ninoma 2022, <https://ninoma.com/products/monkey-d-luffy-gold-version-jump-50th-anniversary-figure-one-piece-banpresto> (dostęp: 13.01.2022).

⁷ J. Stelmach, *Uporczywe upodobanie. Zapiski kolekcjonera*, Olszanica 2013, s. 36–37.

⁸ Zob. J. Rendell, *Bridge builders, world makers: Transcultural Studio Ghibli fan crafting*, „East Asian Journal of Popular Culture” 4, 2018, nr 1, s. 93–109.

KOLEKCJONOWANIE I ARCHIWIZACJA MEMORABILIIÓW JAKO ZAPIS HISTORII JAPOŃSKIEJ ANIMACJI

Powrócę tu do Jerzego Stelmacha, który pisał, że „kolekcjonowanie jest tak naprawdę próbą zrealizowania marzenia o nieskończoności”⁹. Podejmując próbę zdefiniowania potencjalnych kierunków rozwoju kolekcji stworzonej z memorabiliów dotyczących tylko japońskich animacji, powstaje nieskończenie wiele możliwości, które muszą być zawężane według kluczy gatunkowych lub estetycznych. Zważywszy na liczbę rysunków koncepcyjnych tworzonych podczas pracy nad jednym tytułem, kolekcjoner staje przed zadaniem z gruntu niemożliwym do spełnienia: poszukiwaniem, które nigdy się nie skończy. Do tego dochodzą obiekty zaginione, białe plamy na kolekcjonerskich mapach, związanych z tym, że nie ma regulacji prawnych i możliwości przechowywania obiektów powstałych w procesie tworczym przez studia filmowe.

Warto poświęcić kilka zdań temu, w jaki sposób kolekcjonuje się i eksponuje na wystawach memorabilia dotyczące *anime*. Inaczej niż w wypadku memorabiliów filmowych, odnośnie do których będziemy mieć do czynienia głównie z rekwizytami, kostiumami, scenariuszami, plakatami, zdjęciami, oraz kadrami, do rąk kolekcjonera animacji trafiają głównie wykonane różnymi technikami części projektu wybranego kadru. Początkową fazą projektu są rysunki koncepcyjne (*setting*), definiujące wszystkie elementy otoczenia oraz główne pozy postaci. Kolejno pojawia się *artboard*, służący zdefiniowaniu palety barwnej oraz, na końcu, *layout*, czyli szczegółowa koncepcja kadru¹⁰. Dla kolekcjonera przygoda jednak dopiero w tym miejscu się zaczyna, ponieważ jeden kadr jest tak naprawdę złożony z kilku warstw, nałożonych na siebie i malowanych różnymi technikami na foliach animacyjnych. Liczba elementów składowych jednego tylko kadru tworzy także wyzwanie podczas planowania wystaw, stawiając przed kuratorem trudne zadanie zaprezentowania odbiorcy pełnego dzieła, które może składać się nawet z kilkunastu warstw malowanych na oddzielnych foliach. Twórczo do tego problemu podeszli kuratorzy wystawy „A World is Born: The Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation”, skupiającej się na memorabiliach związanych z produkcją filmu animowanego *Royal Space Force: The Wings of Honnêamise* (1987, reż. Hiroyuki Yamaga) i pokazywanej w Singapurze (2018) oraz w Sztokholmie (2019)¹¹. Zebrane folie animacyjne tworzące jeden kadr zostały ułożone kolejno w dopasowanych

⁹ J. Stelmach, *op. cit.*, s. 28.

¹⁰ *Proto anime cut archive. Spaces and Visions in Japanese Animation*, red. S. Riekeles, Heidelberg 2011, s. 16–17.

¹¹ H. Gan Sheuo, *Exhibiting anime: Archive, Public Display, and the Re-narration of Media History*, [w:] *Archiving Movements. Short Essays on Anime and Visual Media Materials*, t. 1, red. Ishida Minori, Kim Joon Yang, Niigata 2019, s. 2–3.

podświetlonych dioramach, umożliwiającą manipulację światłem padającym na akurat oglądaną przez widza warstwę¹².

Poza memorabiliami dokumentującymi proces konkretyzowania koncepcji narracyjnej w formę wizualną istotną częścią kolekcji związanych z animacją są storyboardy, będące właściwie pierwszym krokiem w produkcji. Jak podkreślał Hideo Watanabe, dyrektor artystyczny i współtwórca rysunków koncepcyjnych do tytułów takich jak *Arcadia of My Youth: Endless Orbit SSX* (1982–1984)¹³, stworzenie dobrego storyboardu to prawie siedemdziesiąt procent pracy w procesie produkcyjnym *anime*¹⁴. Dla kolekcjonerów oraz muzealników animacyjne storyboardy niosą dodatkową wartość. Będąc kluczowym elementem komunikacji na linii twórcy–dyrektor artystyczny i stanowiąc zbiór oraz sposób prezentacji wszystkich towarzyszących produkcji pomysłów, często zawierają materiał dodatkowy — pozycje bohaterów, mimikę i tła, które ostatecznie nie weszły do gotowej animacji. To powoduje, że stają się pracami pożądanymi i poszukiwanymi, rzucającymi nowe światło na znane narracje. Ponadto storyboardy, będąc niejako materiałem roboczym, często noszą ślady zakreśleń, poprawek i co niezwykle cenne — podpisy twórców lub osób komentujących proces. Podpisane przez znanego rysownika czy dyrektora artystycznego stają się w kręgu miłośników *anime* odpowiednikami sygnowanych scenariuszy filmowych.

Warto zauważyć, co jednocześnie otwiera nową perspektywę badawczą, że reprodukcje storyboardów do popularniejszych i kultowych tytułów są czasami publikowane w formie zwartych tomów — dostępnych także dla fanów, nie tylko kolekcjonerów inwestorów. Tak stało się, między innymi, ze storyboardami do filmów i seriali animowanych z uniwersum *Neon Genesis Evangelion* (1995–2007). Zbiór graficznych zapisów procesu twórczego pojawił się na rynku w dwóch tomach, *Evangelion Ekonte Shu* (wyd. Gainax i Fushimi Shobo) — zawierającym storyboardy z lat 1997–1998 oraz *Shin Gekijoban Evangelion* (wyd. Khara) — z materiałem oscylującym wokół najnowszych produkcji, rozpoczętych w 2007 roku¹⁵. Jak podkreśla duńska badaczka Ida Kirkegaard, mimo oczywistych zalet popularyzacji nieznanych memorabiliów w formie publikacji, dopasowanie storyboardów do wymiarów książkowego wydania oraz proces edytorski powodują, że czytelnik ma do czynienia z materiałem dostosowanym, przetworzonym i będącym tylko pewną wersją historii produkcji animacji¹⁶. Odbiorca traci szczegóły oryginalnych ko-

¹² *Ibidem*, s. 7–8, rys. 4a, 4b.

¹³ Tytuł znany też pod nazwą *Przygody Kapitana Harlocka*.

¹⁴ H. Watanabe, *Directing at Anime/Animation Studios: Techniques and Methods*, [w:] *Archiving Movements. Short Essays on Anime and Visual Media Materials*, t. 2, red. Ishida Minori, Kim Joon Yang, Niigata 2020, s. 4.

¹⁵ I. Kirkegaard, *The Archive in Anime Production: Thoughts on the Use of the Cel Bank in Neon Genesis Evangelion*, [w:] *Archiving Movements*, t. 2, s. 44.

¹⁶ *Ibidem*, s. 47–48.

mentarzy rysowników, zanikające w wyniku pomniejszenia oryginalnych arkuszy — w przypadku albumów poświęconych *Neon Genesis Evangelion* źródła zostały pomniejszone o połowę. Ponadto, selekcionując materiał pod kątem estetycznym, wydawca dokonuje modyfikacji zakresów lub prezentuje tylko ostatnie stadium rozwoju sceny, pomijając proces dochodzenia do pokazanego efektu¹⁷. Konkludując, Kirkegaard zauważa, że tego rodzaju publikacje trudno traktować jako materiał badawczy. Otrzymując tylko ułdzone wersje storyboardów przeznaczone do masowej konsumpcji, badacz nie jest w stanie zrekonstruować prawdziwej historii powstawania danej sceny¹⁸.

Konkluzja ta prowadzi prostą ścieżką do zagadnienia archiwum i archiwizacji memorabiliów związanych z animacją, co, jak pisze Kirkegaard, jest podstawą do prowadzenia badań nad *anime*¹⁹. Ruch archiwizacji *anime*, rozwijający się dynamicznie wokół Niigata University oraz Puttnam School of Film and Animation Studies w Singapurze²⁰, wpisuje się w rozwój archeologii mediów, w szerokim rozumieniu zajmującej się rozwojem współczesnych mediów definiowanym przez odkrycia z ich przeszłości²¹. Działania nakierowane na archiwizację animacji toczą się dwutorowo — z jednej strony skupiając się na przechowaniu i opisanu najnowszych produkcji, z drugiej zaś na rekonstrukcji procesów powstawania starszych animacji, głównie z lat siedemdziesiątych–dziewięćdziesiątych. Badacze związani z ruchem archiwizacji *anime* co jakiś czas powracają do rozważań nad rolą i znaczeniem analogowych archiwów oraz przechowywaniem niezdigitalizowanych prac pozostałych po procesie tworzenia animacji²². Materiał namacalny, noszący znamiona pracy, poprawek i przemyśleń autorów jest oczywiście najdoskonalszym źródłem do budowania badawczych odwołań. Tutaj jednak pojawia się problem z dostępem do materiałów źródłowych, które wydawałoby się przy tak dynamicznym rozwoju jak rynek japońskiej animacji, będą łatwo pozyskiwalne i dostępne w dużych ilościach. Jednak, jak zauważa Dario Lolli, zajmujący się badawczo archiwami animacji, to właśnie dynamika rozwoju rynku i studiów produkcyjnych powoduje największe problemy z dostępnością²³. Studia animacji, nie mogąc pozwolić sobie na koszty przechowywania ton materiałów pośrednich, będących środkiem procesu powstawania danego tytułu, pozbywają się storyboardów i grafik koncepcyjnych lub przechowują je bez zachowania należytych środków ochronnych²⁴. Drugim

¹⁷ *Ibidem*, s. 48.

¹⁸ *Ibidem*, s. 49.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ H. Gan Sheuo, *op. cit.*, s. 2.

²¹ J. Parikka, *What is Media Archaeology*, Cambridge 2012, s. 2–3.

²² Zob. D. Lolli, *Notes from the Watanabe Collection: Media Archives and the Futures of Anime's History*, [w:] *Archiving Movements*, t. 2, s. 50–61.

²³ *Ibidem*, s. 55.

²⁴ *Ibidem*.

problemem, o którym wspomina Lolli, jest nieprecyzyjność prawa autorskiego, które, na gruncie japońskim, niewystarczająco definiuje autorstwo prac zbiorowych powstałych w procesie tworzenia animacji. Ze względu na zawiłości prawne duża część memorabiliów jest więc niszczone po zakończeniu produkcji i traktowana jako odpady procesu twórczego²⁵. Wreszcie, te dzieła, którym uda się przedostać do obiegu w wyniku działań grup ratujących materiały archiwalne lub wprowadzenia do obiegu przez pracowników studiów animacji, często trafiają bezpośrednio na aukcje internetowe i do obiegu kolekcjonerskiego. Tylko w bardzo szczególnych przypadkach dochodzi potem do udostępnienia prywatnych zbiorów na potrzeby badawcze, a jeszcze rzadziej trafiają one do publicznych placówek muzealnych²⁶. Na problematykę archiwizacji i przechowywania memorabiliów związanych z animacją można spojrzeć więc z jeszcze jednej perspektywy — jako na rywalizację między kolekcjonerami a badaczami. Ci pierwsi chcą rozwijać swoją pasję, podczas gdy druga grupa skupia się na konstruowaniu opisu historii japońskiej popkultury.

ANIME NA WYSTAWIE

Nad samym procesem tworzenia wystawy złożonej z filmowych memorabiliów, skupiając się głównie na obiektach związanych z japońskim cyberpunkiem, zastanawiałam się już we wspomnianym w artykule *Cyberpunk in the Museum: Actuality, Future, and the Challenges of Exhibiting Movie Memorabilia*. Tutaj pragnę skupić się na zagadnieniach organizacyjnych i charakterystyce wystaw poświęconych tylko japońskiej animacji, rozgraniczając aspekty badawcze oraz komercyjne wydarzenia, a także rozwoju tego typu ekspozycji na gruncie europejskim.

Ogromnym wyzwaniem byłoby opisanie, lub chociażby wymienienie, wystaw memorabiliów związanych z animacją, które odbywają się corocznie w Japonii. Poza cyklicznymi konwentami i towarzyszącymi im ekspozycjami kolekcjoner i miłośnik animacji może odwiedzić jedno z prawie pięćdziesięciu muzeów specjalistycznych²⁷, takich jak Ghibli Museum²⁸, Suginami Anime Museum²⁹ czy Hasegawa Machiko Museum³⁰. Na gruncie europejskim natomiast memorabilia związane z japońską animacją dopiero zaczynają pojawiać się w przestrzeniach galerii sztuki i muzeów jako odrębne, kuratorsko opracowane inicjatywy.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ J. Berndt, *Exhibiting manga: Impulses to Gain from the Archiving/Unearthing Anime Project*, [w:] *Archiving Movements*, t. 2, s. 36.

²⁸ Zob. <https://www.ghibli-museum.jp/> (dostęp: 21.01.2022).

²⁹ Zob. <https://sam.or.jp/> (dostęp: 15.01.2022).

³⁰ Zob. <https://www.hasegawamachiko.jp/> (dostęp: 15.01.2022).

Jedną z najważniejszych wystaw poświęconych *anime*, i jednocześnie pokazującą zbiór tego, co mieści się w pojemnym pojęciu filmowych memorabiliów, było wydarzenie „Proto Anime Cut — Spaces and Visions in Japanese Animation”. Wystawa została otwarta w galerii sztuki współczesnej Künstlerhaus Bethanien w Berlinie w styczniu 2011 roku, a następnie przeniesiona do Dortmundu, Barcelony oraz Madrytu, w którym zakończyła swój obieg we wrześniu 2012 roku³¹. Zbiór zaprezentowanych na „Proto Anime Cut” memorabiliów to głównie rysunki koncepcyjne oraz klatki animacyjne pochodzące z najbardziej znanych animacji z gatunku science fiction, powstających w latach osiemdziesiątych oraz dziewięćdziesiątych XX wieku. Punktem wyjścia przy tworzeniu scenariusza wystawy było spojrzenie na sukces *Akiry* (1988) Katsuhiry Ōtomo oraz *Ghost in the Shell* (1995) Mamoru Oshii jako kamieni milowych kreujących estetykę globalnej popkultury w kolejnych dziesięcioleciach³². Wybrane prace takich artystów animatorów, jak Hideaki Anno, Haruhiko Higami, Koji Morimoto, Hiromasa Ogura, Mamoru Oshii oraz Takashi Watabe, włączone w zakres wystawy, utrzymane są w jednym kluczu, nawiązującym do estetyki *real-kei*. Mowa tutaj o rozwiązaniu twórczym przenoszącym na grunt animacji realistycznie wyglądające i prawdopodobne konstrukcje otoczenia postaci, utrzymane jednak nadal w klimacie science fiction³³. Wśród prac można było więc zobaczyć plany i szkice futurystycznych budynków (na przykład dzieła Watabe związane pełnometrażowym *Metropolis* z 2001 roku)³⁴, barwne tła animacyjne z *Ghost in the Shell*³⁵ oraz projekty statków kosmicznych, robotów i urządzeń mechanicznych z przyszłości.

Wybór obiektów wystawienniczych — podkreślający spójność wizualną koncepcji wystawy — oscylował wokół tkanki miejskiej, wykluczając prawie całkowicie prace skupiające się na bohaterze animacji, które dla fana gatunku często stają się atrakcyjniejsze przez bezpośrednie ukazanie ulubionej postaci. Jednakże, jak podkreślili twórcy wystawy, wybór obiektów zdeterminowany został próbą zachowania jednorodności ukazania warunków produkcyjnych i skupienie się jedynie na pracach tworzonych w działach projektowania graficznego (*production design departments*)³⁶. Bohaterami wystawy stały się więc te elementy, które budują otoczkę gatunkową animacji — tła, kompozycje i detale — często autonomiczne dzieła sztuki. Warto tutaj przytoczyć termin *sekai-kan*, tłumaczony jako ‘ogład świata/wizja świata’ i opisujący w procesie tworzenia japońskich animacji rolę projek-

³¹ *Proto anime cut archive*, s. 294.

³² *Ibidem*, s. 16.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*, s. 112–123.

³⁵ *Ibidem*, s. 192–237.

³⁶ *Ibidem*, s. 16.

towania scenerii wydarzeń narracyjnych³⁷. Malarskie i graficzne prototypy świata przedstawionego mają nie tyle dopełniać, ile legitymizować charakter świata przedstawionego, przekonując widza o przystawalności otoczenia do motywacji postaci.

Świetną tego ilustracją może być zestawienie trzech prac do animacji *Patlabor: The Movie* (1989, reż. Mamoru Oshii) autorstwa Hiromasy Ogury, pokazywanych na wystawie oraz zestawionych w katalogu towarzyszącym wydarzeniu³⁸. Scena przedstawiająca bohatera siedzącego na murku i obserwującego zniszczenia dokonane w najbliższej okolicy zbudowana została na zasadzie kontrastu starego, tradycyjnego budownictwa z nowymi wieżowcami ze szkła i stali, widocznymi w oddali. Na drugim planie, na wprost postaci, znajdują się przykurzone drewniane budynki, zarysowane z wszystkimi szczegółami. W oczy rzucają się połamane deski, gruz i zburzone frontowe ściany, odsłaniające mroczne wnętrza. Nie ma wątpliwości, że to na nie patrzy bohater. Jak zauważają twórcy katalogu, projekt otoczenia, uwytklający zniszczenia i tylko zarysowujący wieżowce w tle, od razu nakierowuje spojrzenie odbiorcy na element otoczenia istotny w kontekście narracyjnym³⁹.

Warte uwagi są też wystawy animacji o mniejszym zasięgu, reprezentujące głównie potencjał badawczy stojący za archiwizacją oraz kolekcjonowaniem animacyjnych memorabiliów. Mowa tutaj, między innymi, o wspomnianej już wystawie „A World is Born: The Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation”. Pokazywane w Singapurze i Sztokholmie obiekty zostały sklasyfikowane i opracowane w taki sposób, aby podkreślać różnice w procesie produkcji *anime* między młodymi, niezależnymi twórcami, jak założyciele studia GAINAX, i studiami o dobrze ugruntowanej pozycji na rynku w latach osiemdziesiątych. Klatki filmowe i szkice koncepcyjne zebrane przez badaczy z Niigata University, LaSalle College of the Arts oraz Puttnam School of Film & Animation swoją różnorodnością stylistyczną i stopniem zaawansowania dokumentują wizjonerski oraz wolnościowy charakter pracy poza wielkim przemysłem animacji. Wiele z pokazywanych prac, pochodzących z kolekcji samego reżysera *Royal Space Force*, nie weszło do ostatecznej wersji animacji z powodu nieprzystawalności do wybranego, głównego, materiału produkcyjnego⁴⁰. Narracja wystawy „A World is Born” skupiona jest więc na wypełnieniu luki badawczej wokół grupy outsiderów, wiernych budowaniu swojego stylu, w czasie gdy przemysł animacyjny w Japonii nie zostawiał właściwie miejsca dla młodych, niezależnych talentów⁴¹.

³⁷ *Ibidem*.

³⁸ *Ibidem*, s. 186–187.

³⁹ *Ibidem*, s. 186.

⁴⁰ H. Gan Sheuo, *Introduction to the Exhibition*, [w:] *A World is Born: Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation*, red. Gan Sheuo Hui, Hiroyuki Yamagata, Tomoko Saito, Niigata 2018 [katalog wystawy], s. 33.

⁴¹ *Ibidem*.

MEMORABILIA ZWIĄZANE Z ANIME W ZBIORACH POLSKICH I EUROPEJSKICH

Wystawy wybranych, często prywatnych, zbiorów klitek animacyjnych czy rysunków odbywają się w Europie przy okazji konwentów oraz zjazdów fanowskich. Przykładem tutaj może być DoKomi — Anime & Japan Expo, coroczne wydarzenie wpisujące się w kalendarz imprez masowych w Düsseldorfie⁴². W sekcji nazywanej „alejką artystów” jest miejsce na wyeksponowanie oryginalnych memorabiliów — często z nastawieniem na sprzedaż. Pojedyncze obiekty — pokazywane w formie miniwystaw — pojawiają się także na polskich konwentach, takich jak Nordcon czy poznański Pyrkon.

Poza wspomnianymi we wcześniejszych fragmentach wystawami „Proto Anime Cut — Spaces and Visions in Japanese Animation” oraz „A World is Born”, o nieporównywalnie mniejszym zasięgu niż pierwsza z wymienionych, po tematy okołanimacyjne sięgają również duże instytucje publiczne, jak The British Museum. Pokazywana od maja do sierpnia 2019 wystawa „Manga マンガ” co prawda oscylowała wokół komiksu i dzieła literackiego, jednak powiązania z animacją, a co za tym idzie wiele oryginalnych materiałów produkcyjnych też znalazło swoje miejsce wśród pokazywanych obiektów⁴³. W nawiązaniu do animacji można było zobaczyć między innymi memorabilia z produkcji serialu *Golden Kamuy* (2018, reż. Hitoshi Nanba) czy *Shingeki no Kyojin* (2013, reż. Tetsurō Araki)⁴⁴.

Na gruncie polskim do tej pory nie doczekaliśmy się większej wystawy memorabiliów związanych z animacją — chociaż temat kolekcjonowania obiektów popkulturowych powoli zarysowuje swoje miejsce wśród polskiej działalności muzealno-wystawienniczej. Dobrym wstępem do przyzwyczajania widza do rozpatrywania obiektów popkulturowych w kontekście sztuki była wystawa „Świt Superbohaterów”, prezentująca w łódzkim centrum kulturalno-artystycznym EC1 zbiór memorabiliów z uniwersum DC⁴⁵. Największą polską kolekcją, czekającą nadal na swoją wystawę, jest zbiór stworzony przez Marka Kasperskiego — kolekcjonera, marszanda i twórcy pierwszej polskiej internetowej galerii obiektów związanych z popkulturą — ArtKomiks.pl⁴⁶. To miejsce niezwykle w przestrzeni polskiego i światowego internetu, ukierunkowane na wprowadzanie na polski rynek dzieł sztuki znamionujących nową erę muzealnictwa. ArtKomiks organizuje internetowe

⁴² Zob. *DoKomi — Anime & Japan Expo!*, Dokomi.de, <https://www.dokomi.de/en/event> (dostęp: 20.01.2022).

⁴³ N. Rousmaniere, *An introduction to Manga*, The British Museum Blog 28.01.2019, <https://blog.britishmuseum.org/an-introduction-to-manga/> (dostęp: 15.01.2022).

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ N.a., *Batman, Wonder Woman i Superman w EC1 Łódź*, Łódź 2020, <https://ec1lodz.pl/aktualnosci/batman-wonder-woman-i-superman-w-ec1-lodz> (dostęp: 3.02.2022).

⁴⁶ Zob. <https://artkomiks.pl/> (dostęp: 3.01.2022).

aukcje przedmiotów szeroko kategoryzowanych jako filmowe i animacyjne memorabilia, sztuka komiksowa oraz bootlegi. Pomijając memorabilia związane z filmami *live action*, zbiór liczy kilka setek klatek animacyjnych, rysunków, szkiców koncepcyjnych oraz storyboardów, do kultowych tytułów, jak *Ghost in the Shell*, oraz tych mniej znanych, jak *Eat-Man* (1997, reż. Koichi Mashimo).

Dużą część kolekcji istniejącej pod szyldem ArtKomiks zajmują memorabilia związane z narracjami cyberpunkowymi i poruszającymi tematykę dystopijnej przyszłości, w której ciało i umysł zostają zawłaszczone przez technologię. Obiekty pochodzące z procesów produkcji japońskich animacji, wchodzące w skład tej części zbiorów, oscylują wokół problematyki modyfikacji ludzkiego ciała, relacji człowieka z figurami cyborgizacji oraz życia w dystopii. W projektowanej narracji towarzyszącej wystawie, w spotkaniu z takimi memorabiliami widz zostaje zaproszony do namysłu nad głęboko filozoficznymi, ontologicznymi pytaniami o granice człowieczeństwa. Mówiąc o kolekcji cyberpunkowych obiektów sztuki popularnej, należy podkreślić różnorodność mediów oraz form wchodzących w zakres zbioru. Sednem wystaw związanych z gatunkiem jest wykroczenie poza ramy dwuwymiarowego obrazu, zestawiając z sobą rozmaite artefakty rozpoznawane pod szyldem danej marki lub tytułu. W ramach dopełnienia twórczości animatorów w kolekcji ArtKomiks znajdują się rekwizyty do filmów *live action*, powstałych na kanwie inspiracji animacjami. Przykładem mogą być tutaj kultowe folie animacyjne z *Ghost in the Shell*, przedstawiające dryfującą w wodzie major Kusanagi, które mogą być zestawione z kostiumami do filmu o tym samym tytule z 2017 roku.

ZAKOŃCZENIE

Kolekcjonerstwo mógłbym zdefiniować najprościej jako wybieranie, gromadzenie i przechowywanie przedmiotów posiadających wartość subiektywną. Podkreślam subiektywny charakter działalności kolekcjonerskiej, ponieważ emocje i zamiłowanie do składnika lub składników zbioru bywają niewspółmierne do wyjątkowości czy wartości komercyjnej tych przedmiotów [...] ⁴⁷

— pisał psychoanalityk i historyk sztuki Werner Muensterberger. Zbiory memorabiliów związanych z japońską animacją, które docierają do Europy, są niezwykle mocno naznaczone gustem kolekcjonerskim i preferencjami osoby tworzącej zbiór. Łączy się to często z przywiązaniem właściciela kolekcji do wybranego gatunku czy estetyki, jak w przypadku memorabiliów cyberpunkowych i science fiction, lub wyborem oraz zakupem takich obiektów, które są akurat dostępne na wolnym rynku oraz aukcjach sztuki.

⁴⁷ W. Muensterberger, *Kolekcjonerstwo. Krnąbrna pasja. Ujęcie psychologiczne*, przeł. M. Witkowska, [w:] *Kolekcja, kolekcjoner, kolekcjonowanie*, red. M.A. Potocka, A. Sachar, Kraków 2021, s. 144.

Kolekcjonowanie i archiwizacja elementów produkcyjnych animacji cechuje się dużą przypadkowością. Już na samym początku, opierając się na półlegalnych działaniach jednostek — pracowników studiów produkcyjnych, reżyserów i archiwistów zbieraczy — pozyskujących fragmenty procesu produkcyjnego, następuje selekcja cechująca się przypadkowością. Warto zaznaczyć, że do tej pory w Japonii kwestie obrotu memorabiliami powstałymi w procesie tworzenia animacji są nieuregulowane prawnie⁴⁸, jak zaznaczyłam wcześniej. Wielkość przemysłu i firm produkcyjnych, które skupiają się na wprowadzaniu do obiegu gotowego dzieła audiowizualnego, tworzy logistyczną przeszkodę w przechowywaniu oraz archiwizacji każdego elementu procesu. Memorabilia stające się częścią prywatnych zbiorów podlegają więc reinterpretacji oraz czekają na wprowadzenie do narracji związanej bezpośrednio z docelową kolekcją. Kolekcjonowanie japońskich memorabiliów związanych z animacją będzie więc procesem twórczym, nieustannie mierzącym się z granicami hierarchii ustanowionych w sztuce i przekraczaniem kanonów⁴⁹. Mimo niewątpliwej atrakcyjności japońskich memorabiliów animacyjnych i tajemniczej, orientalizowanej w dyskursie społecznym estetyki wydarzenia eksponujące tego typu sztukę na gruncie europejskim są nadal wyjątkowe na rynku wydarzeń kulturalnych.

COLLECTING POP-CULTURE: A FEW WORDS ABOUT ANIME ARCHIVING AND JAPANESE MOVIE MEMORABILIA

Summary

The presented article concerns the issue of collecting film memorabilia, with a particular emphasis on the Japanese artefacts related to anime production. Beginning with a brief introduction to the differences between collections and archives, the author aims to present the current state of research on the categorization of popular culture memorabilia. The following parts of the article underline the importance of considering Japanese post-animation products as historical resources. Regarding the ways of presentation of selected works in galleries, the author provides such case-study examples of exhibitions as *A World Is Born: The Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation* (Singapore 2018, Stockholm 2019) and *Proto Anime Cut — Spaces and Visions in Japanese Animation* (International, 2011–2012). A significant part of the article is devoted to the description and analysis of the presence of Japanese anime memorabilia in European and Polish collections, which shows the rapid development of interest in collecting popular culture.

⁴⁸ D. Lolli, *op. cit.*, s. 54–55.

⁴⁹ J. Stelmach, *op. cit.*, s. 38.