

**Agnieszka Kamrowska**

ORCID: 0000-0001-9474-9271

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

## Rzeczywistość w *anime*, *anime* w rzeczywistości. Nowe praktyki fanowskie

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.45.12>

### The Reality in anime, anime in the reality. New fans' practices

#### Abstract

The article focuses on anime with realistic settings based on Japanese locations and on new practices among viewers inspired by these films. Japanese animation is famous for its ability to create fantasy landscapes and otherworldly sceneries, yet it is not known for its pursuit of realism. Animation, as a medium, is used for creating new worlds rather than depicting the existing one. But in the last two decades by presenting real sites in Japan, anime has made a remarkable shift in its orientation towards realism. Director Shinkai Makoto has established his career on rendering digital images of places from his surroundings and turning them into movies. Many other animators followed in his footsteps and created series depicting real-life locations from Tokyo as well as rural Japan. Kyoto Animation Studio is famous for using detailed renderings of real-life locations as settings of its *nichijōkei* anime series. These new practices in creating anime have resulted in new practices among viewers, such as *seichijunrei* and *butaitanbō*. In these new fan practices the evolution of anime as a medium can be observed: from one that creates fantastic landscapes into the one that gives a new visibility to existing locations.

#### Keywords

Anime, *nichijōkei*, *seichijunrei*, *butaitanbō*, Shinkai Makoto, Kyoto Animation

Japońska animacja znana jest ze zdolności do kreowania fantastycznych światów i niesamowitych scenerii, nie jest jednak kojarzona z realizmem czy przedstawianiem istniejących w rzeczywistości miejsc. Ale w ciągu ostatnich lat w *anime* pojawiła się tendencja do realistycznego ukazywania japońskich lokalizacji, ich odnajdywanie i porównywanie z rysunkowymi kadrami stanowi zaś nowy rodzaj aktywności *otaku*<sup>1</sup>.

Animacja postrzegana jest jako medium oparte na czystej kreacji. W przeciwieństwie do kina, polegającego na fotograficznej rejestracji obrazu, w filmie animowanym wszystko jest stworzone przez rysownika czy grafika, a granice tego, co można pokazać, praktycznie nie istnieją. Wizja świata przedstawionego jest tu ograniczona wyłącznie wyobraźnią twórców. Obserwując wzrost liczby realistycznych elementów świata przedstawionego we współczesnym *anime*, można postawić pytanie: czemu twórcy przenoszą w ramy animowanych kadrów realnie istniejące miejsca, skoro sami mogą wszystko wymyślić od podstaw?

Jeśli realizm otoczenia jest jednym z celów takiego filmu, tworzenie drugiego planu całkowicie z głowy będzie nieuchronnie skutkowało brakiem spójności i sprzecznościami. Sprzecznością będzie na przykład umieszczenie w filmie anachronicznych technologii czy krajobrazów, które nie wydają się wiarygodne. Lecz odwzorowanie nie tylko wyznacza granice tego, co można pominąć. Otoczenie bywa bardzo złożone, a zmienne, takie jak topografia, klimat, lokalna kultura, subtelne odcienie kolorów, stopień zniszczenia budynków, łączą się z sobą, tworząc atmosferę danego miejsca. Ilość informacji jest tak duża, że animatorzy, nieważne jak pomysłowi, nie będą w stanie wygenerować tego wszystkiego w stopniu wystarczającym do stworzenia fikcyjnej scenerii. Nic dziwnego, że w końcu najbardziej efektywnym sposobem narysowania realnego miejsca jest po prostu wykorzystanie istniejącego miejsca<sup>2</sup>.

Japońscy animatorzy od pewnego czasu umieszczają w swoich dziełach obrazy prawdziwych miejsc, aby uzyskać efekt rzeczywistości. Jako jeden z pierwszych zrobił to Isao Takahata w filmie *Grobowiec świetlików* (*Hotarū no Haka*, 1988) opartym na quasi-autobiograficznym opowiadaniu Akiyukiego Nosaki z 1967 roku. Zawarta w nim historia ukazuje przeżycia autora podczas drugiej wojny światowej, kiedy jako młody chłopak próbował

1 Fani mangi, *anime* i gier wideo.

2 M. Vito, *Animation, Urbanism and Tamako Market: A Discussion with Moriwaki Kiyotaka*, <https://likeafishinwater.com/2014/11/27/animation-urbanism-and-tamako-market-a-discussion-with-moriwaki-kiyotaka/> (dostęp: 20.05.2023).

ocalić siebie i małą siostrę Keiko podczas bombardowania Kobe. W *anime* wojenna historia ma podwójnie autobiograficzny charakter, gdyż Takahata również pamiętał te czasy, będąc wówczas w podobnym wieku co autor opowiadania<sup>3</sup>. Nosaka wielokrotnie otrzymywał propozycje sfilmowania nagradzanego opowiadania, jednak uważał, że nie jest możliwe wykreowanie w filmie obrazu nagiej, spalonej ziemi, stanowiącej tło tej historii. Jednak kiedy pokazano mu storyboardy animowanej adaptacji *Hotaru no Haka*, zrozumiał, że *anime* to jedyne medium, za pośrednictwem którego jego historia może zostać przeniesiona na ekran, i wyraził zdziwienie, jak wiernie zostały przedstawione poletka ryżowe oraz miejskie krajobrazy<sup>4</sup>.

Stworzenie scenerii *Grobowca świetlików* okazało się jednak dużym wyzwaniem dla Takahaty, gdyż nigdy wcześniej nie pokazywał w swoich filmach własnego kraju. „W japońskiej animacji nie można realistycznie pokazywać Japonii. Możemy robić dokładny *research* na temat innych krajów. Na przykład podczas realizacji *Heidi (Arupusu no Shōjo Haiji, 1974)* mogliśmy jechać do Szwajcarii i przeprowadzić tam badania terenowe. Ale nie robi się tak dla japońskich historii”<sup>5</sup>. Mając to na uwadze, można uznać *Grobowca świetlików* za *anime* przełomowe w kwestii realizmu, gdyż ekipa realizatorów przeprowadziła gruntowne badania, aby jak najbardziej prawdziwie przedstawić czasy wojny, a opowiedziana w filmie historia oparta była na autentycznych wydarzeniach. Film ten jest więc prekursorski, jeśli chodzi o realistyczną scenerię, jednak pochodzi ona z przeszłości i nie stanowi punktu odniesienia dla obecnych widzów.

Współczesnym punktem odniesienia w *anime* jest z pewnością Tokio jako miejsce akcji wielu animowanych filmów i seriali, które jednak różnią się pod względem realizmu w ukazywaniu japońskiej stolicy. Zaskakujący może wydać się fakt, iż niezwykle wiernie ukazane jest Tokio w dwóch filmach *science fiction: Patlabor (Kidō Keisatsu Patoreibā: Gekijō-ban, 1989, Kidō Keisatsu Patoreibā the Movie 2, 1993)* w reżyserii Mamoru Oshii, których akcja rozgrywa się — w chwili premiery — w niedalekiej przyszłości. Gatunek fantastyki naukowej nie kojarzy się z realizmem, jednak japoński reżyser wykorzystał setki zdjęć wykonanych na ulicach Tokio, aby wiernie ukazać miasto w swoich filmach. Użył również nagrań z helikoptera, tworząc sekwencje ukazane z lotu ptaka. Fotograficzne obrazy stały się podstawą rysunkowych kadrów, co zapewniło wysoki poziom szczegółów w animacji, jeszcze przed wykorzystaniem do tego fotografii cyfrowej i oprogramowania do obróbki obrazu, które usprawniły ten proces.

3 *The Animerica Interview: Takahata and Nosaka: Two Grave Voices in Animation*, „Animerica” 1994, nr 11 (2), s. 10.

4 Por. *ibidem*, s. 8.

5 *Ibidem*.

Podobną, fotograficzną, metodę zastosował Satoshi Kon podczas realizacji *Rodziców chrzestnych z Tokio* (*Tōkyō Goddofāzāzu*, 2003), których akcja rozgrywa się w japońskiej stolicy w czasie świąt Bożego Narodzenia. Miasto w filmie nie jest jednak kolorowe, radosne ani odświętne. „Śnieg w Tokio jest szary i brudny, miasto pełne jest pacholków drogowych, linie telefoniczne przecinają niebo, wszędzie widać rdzę i śmieci. Zaakcentowanie niedoskonałości i unikanie upiększeń potęguje wrażenie rzeczywistości — dzięki temu jest jak w prawdziwym świecie”<sup>6</sup>. Przywiązanie dużej wagi do detali sprawia, iż łatwo można zidentyfikować konkretne miejsca w Tokio, w których rozgrywa się akcja *Rodziców chrzestnych...* Wysoki poziom szczegółów scenografii w filmie Kona uzyskany został dzięki wykorzystaniu zdjęć tokijskich lokalizacji, które następnie posłużyły jako baza dla rysunkowych kadrów. Dzięki temu przedstawione w animacji skrzyżowania, parki, mosty i panorama miasta wyglądają jak w filmie operatorskim. „Wiele *anime* rozgrywa się w miastach, które odgrywają w nich główną rolę, jednak w żadnym z nich miasto nie było tak realne”<sup>7</sup> jak w filmie Kona.

Równie wysoki poziom realizmu w ukazywaniu Tokio osiągnął w swoich filmach Makoto Shinkai. Jako młody chłopak mieszkał on w prefekturze Nagano i marzył o wyjeździe do stolicy. Kiedy to marzenie się spełniło, poetyckie, a jednocześnie realistyczne obrazy Tokio stały się ważną częścią jego filmów, reżyser zasłynął zaś z pełnych detali scenografii. Na początku kariery, w anime *Ona i jej kot* (*Kanojo to Kanojo no Neko*, 1999), wykorzystał cyfrowe zdjęcia swojego mieszkania i jego okolic, na których narysował kadry animowanej historii kota i jego właścicielki. Realistyczna sceneria okazała się kluczem do sukcesu tego skromnego, czarno-białego filmu. Patrząc na tokijskie blokowisko, wiszące w powietrzu linie telefoniczne i kolejowe, wiemy, że zostały one narysowane. Ale rysunki te wzorowane były na fotografiach, dlatego są wyraziste i pełne szczegółów, precyzyjne i rozpoznawalne.

Kilkanaście lat później Shikai wykorzystał tę samą metodę realizacji przy pracach nad filmem *Ogród słów* (*Kotonoha no Niwa*, 2013), porywającej wizualnie opowieści rozgrywanej się w Tokio w czasie pory deszczowej. Nastolatek Takao opuszcza poranne lekcje, by w parku szkicować buty, których projektowanie jest jego pasją. Do parku przychodzi również tajemnicza kobieta, która ucieka przed problemami w pracy. Historia ich spotkań jest w tym filmie jedynie pretekstem, aby ukazać piękno Shinjuku Gyoen, ogromnego parku w centrum Tokio. Przystępując do realizacji

6 G.A. Stey, *Elements of Realism in Japanese Animation*, [https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb\\_etd/ws/send\\_file/send?accession=osu1250700496&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=osu1250700496&disposition=inline) (dostęp: 1.11.2023).

7 A. Osmond, *Satoshi Kon. The Illusionist*, Berkeley 2009, s. 72.

*Ogrodu słów*, Makoto Shinkai chciał uchwycić piękno tokijskich krajobrazów i zaprezentować je w filmie. Ponieważ przez dziesięć lat mieszkał w dzielnicy Shinjuku<sup>8</sup>, jego oczywistym wyborem było wykorzystanie tej lokalizacji w nowym projekcie. Twórca zrobił tu tysiące zdjęć, które posłużyły do stworzenia storyboardów<sup>9</sup>. „W moich filmach, szczególnie w *Ogrodzie słów*, chcę się podzielić pięknem moich ulubionych miejsc w Japonii. Park w filmie to prawdziwe miejsce w Shinjuku, które lubię odwiedzać. Chciałbym podzielić się spokojem i harmonią wyjątkowych miejsc, takich jak to. Może to zainspiruje innych do ich odwiedzenia”<sup>10</sup>. Szczególnym powodem uwiecznienia w filmie parku Shinjuku Gyoen było trzęsienie ziemi, które w marcu 2011 roku nawiedziło Japonię. Shinkai martwił się wtedy, że ogród może ulec zniszczeniu i animacja *Ogród słów* była próbą zachowania go na zawsze<sup>11</sup>.

Reżyser ten słynie z technik animacji wykorzystujących fotografię i rotoskopię, polegającą na odrysowywaniu nakręconych wcześniej filmowych obrazów. Połączenie tych dwóch metod w animacjach Makoto Shinkaia nadaje jego produkcjom rozpoznawalny, hiperrealistyczny klimat. „Cechą charakterystyczną filmów ze studia Ghibli jest to, że postacie poruszają się jak żywe, prawdziwe osoby. My tworzymy tła. Sceneria jest bardzo istotna. Szukamy prawdziwych lokalizacji i chcemy odtworzyć je tak dokładnie, jak to możliwe. Kiedy mamy scenerie bez postaci, chcemy zawrzeć w nich jak najwięcej szczegółów. To nasza specjalność”<sup>12</sup>. *Ogród słów* powstał dzięki połączeniu ręcznie rysowanej animacji, rotoskopii i animacji komputerowej, którą twórca wykorzystał w sekwencjach deszczu. Ale, inaczej niż w innych anime, połowa scenerii w filmie powstała na podstawie niezmodyfikowanych fotografii Tokio, na których dorysowano postacie. Dzięki temu uzyskano fotorealistyczną scenerię, szczególnie w scenach w parku Shinjuku Gyoen, w których można niemalże poczuć atmosferę tego miejsca.

W swoim następnym filmie, *Your Name*. (*Kimi no Na wa.*, 2016), Makoto Shinkai połączył realistyczne widoki Tokio z wiejską scenerią. Jest to tragicomiczna historia pary młodych bohaterów, którzy zamieniają się

- 8 B. Dong, *Makoto Shinkai Q&A*, <https://www.animenewsnetwork.com/convention/2013/anime-expo/27> (dostęp: 2.05.2023).
- 9 C. Webb, *Love in a Japanese Garden*, <https://www.thejakartapost.com/news/2013/06/02/love-a-japanese-garden.html> (dostęp: 16.05.2023).
- 10 L. Carroll, *Interview: Makoto Shinkai*, <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2013-05-01/makoto-shinkai-the-garden-of-words-interview> (dostęp: 2.05.2023).
- 11 C. Webb, *Love in a Japanese Garden...*
- 12 W. Jones, *We Spoke to Makoto Shinkai, the Director Being Called “The New Hayao Miyazaki”*, <https://www.complex.com/pop-culture/2016/10/your-name-makoto-shinkai-interview/> (dostęp: 16.05.2023).

ciałami i próbują się odnaleźć pomimo zbliżającej się apokalipsy. Choć fabuła filmu daleka jest od realizmu, reżyser umieścił ją w prawdziwych lokalizacjach znajdujących się w Tokio i na prowincji. Miejsca te są w filmie oddane tak realistycznie, iż po premierze i ogromnym sukcesie *Your Name* stały się atrakcjami turystycznymi i celem pielgrzymek setek tysięcy fanów filmu. Nie tylko tokijskie kawiarnie i świątynne schody, ale i znajdujące się w prefekturze Gifu biblioteka w Hidzie, stacyjka kolejowa Hida Furukawa czy nawet malutki, nieczynny już przystanek autobusowy Miyagawa Ochiai są celem niezliczonych wycieczek i obiektami sesji fotograficznych, odkąd *Your Name* stało się najpopularniejszym *anime* wszech czasów w Japonii i na całym świecie.

Dzięki filmowi Shinkaia ożywił się fenomen pielgrzymek *otaku* do miejsc pokazanych w *anime*, zwany *seichijunrei*<sup>13</sup>. Niektóre miejsca, jak tokijskie dzielnice Akihabara czy Ikebukuro, od wielu lat cieszyły się popularnością wśród fanów *anime*, jednak „inne miejsca, usytuowane poza typowymi turystycznymi trasami, stały się celem *seichijunrei* — pielgrzymek fanów, dzięki umieszczeniu tych lokalizacji jako scenerii w popularnych seriach i filmach *anime*”<sup>14</sup>. Pierwsze takie pielgrzymki odbywały się w latach dziewięćdziesiątych, kiedy fani zaczęli szukać miejsc związanych z konkretnymi animacjami. „Jedna z najstarszych znanych pielgrzymek miała miejsce, kiedy fani *Czarodziejki z Księżyca* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, 1992–1997) zebraли się przy świątyni Hikawa, która zainspirowała wygląd świątyni w serialu”<sup>15</sup>. Odnotowując zainteresowanie turystyką *anime*, japońska rządowa organizacja turystyczna zaczęła wydawać przewodniki i tworzyć strony internetowe poświęcone miejscom związanym z animacją w całym kraju. Sam termin *seichijunrei* zyskał popularność dopiero w roku 2008, po spektakularnym sukcesie *Your Name*. Makoto Shinkaia. „W Hidzie pracownicy urzędu miasta zlokalizowali wiele miejsc pokazanych w tym *anime*, opublikowali też godziny przyjazdu pociągów na stację, aby można było zrobić zdjęcie przypominające kadr z filmu”<sup>16</sup>. Drobiazgowo odtworzenie przez Shinkaia tokijskich scenerii spowodowało liczne pielgrzymki *seichijunrei* do miejsc, takich jak schody przy świątyni Suga w Shinjuku, stacja

- 13 *Seichijunrei* — jap. pielgrzymka do świętego miejsca.
- 14 A. Loriguillo-López, *Scene Hunting for Anime Locations. Otaku tourism and Cool Japan*. [w:] *The Routledge Companion to Media and Tourism*, red. M. Månsson et al., London-New York 2021, s. 287.
- 15 D.K. Andrews, *Genesis at the Shrine: The Votive Art of an Anime Pilgrimage*, [w:] *Mechademia*, t. 9. *Origins*, red. F. Lunning, Minneapolis-London 2014, s. 218.
- 16 M. Vito, *Pilgrimage to Hida for "Kimi no Na wa."*, <https://likeafishinwater.com/2017/04/03/pilgrimage-to-hida-for-kimi-no-na-wa/> (dostęp: 20.05.2023).

Yotsuya, kładka dla pieszych przy stacji Shinano-machi czy Cafe La Bohème, która w filmie „zagrała” włoską restaurację Il Giardino Delle Parole, gdzie pracuje główny bohater.

*Seichijunrei*, czyli fanowskie pielgrzymki do miejsc związanych z anime, mogą być pogłębione o kolejny wymiar, jakim jest zjawisko *butaitanbō* (jap. odkrywanie scen), czyli robienie zdjęć miejsc pokazanych w anime w taki sposób, aby jak najbardziej przypominały animowane kadry. Prezentowanie zdjęć lokalizacji tuż obok kadrów anime ma na celu pokazanie, jak bardzo scenografie w animacji są oparte na rzeczywistych miejscach. Niektóre zdjęcia odtwarzające tła z anime są niezwykle precyzyjne. Towarzyszą im kadry podpisane tytułem filmu lub serii i numerem odcinka, niektóre podają nawet dokładną minutę i sekundę czasu trwania. Zdjęcia *butaitanbō* zapewniają dobrą orientację w fotografowanej przestrzeni dzięki ich cechom warsztatowym: wyrazistej ostrości, odpowiednio dobranej skali i perspektywie, dobremu oświetleniu (nawet we wnętrzach) i kompozycji wiernej kadrom z anime tak bardzo, jak to możliwe. Opisy fotografii zawierają użyteczne informacje, takie jak adresy, przystanki autobusowe, współrzędne GPS czy linki do Google Maps. Niektóre posty zawierają także zapisaną w Google Maps trasę przebytą w trakcie sesji *butaitanbō* — na wypadek, gdyby inni fani chcieli ją samodzielnie odtworzyć i zrobić własne zdjęcia<sup>17</sup>.

Filmy Makoto Shinkaia sprzyjają praktykom takim jak *seichijunrei* i *butaitanbō*, gdyż ich scenerie bazują na rzeczywistych lokalizacjach, które zostały niezwykle szczegółowo oddane w animowanych kadrach, i można je łatwo rozpoznać, nawet jeśli znajdują się poza Tokio. „Fani zaczynają swoją podróż, oglądając anime, następnie podróżują przez Japonię i dokumentują tę jakże »analogową« aktywność w cyfrowej przestrzeni internetu”<sup>18</sup>. Istnieje wiele stron internetowych i blogów ukazujących podróże i zdjęcia z miejsc pokazanych w filmach Shinkaia *Ogród słów*, *Your Name*. i *Weathering with You (Tenki no Ko, 2019)*. Umieszczone obok siebie zdjęcie miejsca i kadr z anime ukazują, jak wiele pracy reżyser i jego zespół poświęcili szczegółom. Nawet drobne detale, jak napisy na znakach i reklamach, anteny na dachach budynków czy gałęzie drzew w parku, zostały dokładnie odwzorowane. Tak staranny *rendering* prawdziwych miejsc zachęca do robienia sesji *butaitanbō* i daje fanom dużą satysfakcję z odkrywania tajników ulubionego anime.

Prócz realistycznych scenerii innym elementem anime, który doczekał się kontynuacji w rzeczywistości, są sceny gotowania, które fani odtwarzają

17 A. Loriguillo-López, *Scene Hunting for Anime Locations...*, s. 292.

18 D.K. Andrews, *Genesis at the Shrine...*, s. 219.

i zamieszczają filmiki z przygotowywania potraw na YouTube, Instagramie czy TikToku. Zaskakujący może wydać się fakt, że przygotowywanie jedzenia w takich *anime*, jak na przykład *Doreamon*, *One Piece*, a nawet w *Ponyo*, można odtworzyć, a rezultat nie tylko okazuje się jadalny, ale też bardzo przypomina wyglądem dania pokazane w filmie czy serialu. Na TikToku znaleźć można kanały tematyczne poświęcone wyłącznie przygotowywaniu potraw z *anime*. Ich użytkownicy, podobnie jak w fotografiach *butaitanbō*, filmują swoje gotowanie, a następnie umieszczają nagranie online z towarzyszącą mu sekwencją z *anime* jako dwukanałowe wideo. Jedną z takich użytkowniczek jest Nadine Estero, występująca na TikToku i platformie X jako EssaGrill, która jest również autorką książki kucharskiej *The Anime Chef Cookbook*<sup>19</sup> zawierającej 75 przepisów na dania pokazane w japońskich animacjach lub nimi inspirowane. Książka ta została przetłumaczona na francuski i hiszpański, a jej kontynuacja planowana jest na rok 2024. Publikacja Estero nie jest jedynym tego typu wydawnictwem na rynku, dostępnych jest też kilka innych książek kucharskich zawierających przepisy na dania z *anime*, co świadczy o dużej popularności gotowania potraw z ulubionych serii i filmów.

Popularność potraw z *anime* jest w pełni uzasadniona, jeżeli weźmiemy pod uwagę samą tylko ilość animowanych serii poświęconych gotowaniu. Wywodzą się one z gatunku japońskiego komiksu *ryōri*<sup>20</sup> *manga* czy *gurume*<sup>21</sup> *manga* poświęconego gotowaniu. Pierwsza manga tej konwencji nosi tytuł *Hōchōnin Ajihei* (*Kucharz Ajihei*). Jej autorami są pisarz Jirō Gyū i rysownik Jō Biggu, twórcy mang poświęconych pracy, która była ważnym tematem komiksów w latach siedemdziesiątych, gdyż dzięki niej zrujnowany po wojnie kraj odradzał się ekonomicznie.

*Kucharz Ajihei*, najbardziej znana seria duetu Gyū i Biggu, opowiada o młodym mężczyźnie, który dąży do perfekcji w swoim zawodzie. Ojciec Ajiheia był słynnym szefem kuchni uprawiającym tradycyjną japońską sztukę kulinarną. [...] Ajihei jednak zaszokował ojca, porzucając tradycję i poświęcając się gotowaniu w stylu zachodnim, jego celem stało się zaś przygotowywanie jedzenia dla mas: taniego i smacznego. [...] Fabuła tej serii zawiera wiele prawdziwych informacji, gdyż pisarz sam wcześniej pracował w restauracji. Manga

- 19 N. Estero, *The Anime Chef Cookbook. 75 Iconic Dishes from Your Favourite Anime*, Rock Point 2022.
- 20 *Ryōri* — jap. gotowanie.
- 21 Termin *gurume manga* pochodzi od słowa *gourmet*. Ta odmiana mangi wywodzi się z lat osiemdziesiątych, kiedy dzięki okresowi ekonomicznej *prosperity* popularne były w Japonii produkty i potrawy dla smakoszy.



*Kucharz Ajibei* obejmuje 23 tomy (około 4600 stron). [...] Po jej sukcesie w Japonii otwarto sieć barów z ramenem o nazwie *Ajibei*, które pojawiły się nawet w Kalifornii<sup>22</sup>.

Mangi o gotowaniu często zawierają dokładne przepisy kulinarne, a sam proces przygotowywania dań jest ukazany niezwykle realistycznie. Tendencja ta utrzymała się również w *anime*, dzięki temu możliwe jest samodzielne odtworzenie pokazanych w animacji potraw.

Książka kucharska *The Anime Chef Cookbook* zawiera nie tylko przepisy zaczerpnięte z serii *anime* poświęconych gotowaniu, takich jak *Food Wars! (Shokugeki no Sōma, 2015–2020)*, *Gourmet Girl Graffiti (Kōfuku Gurafiti, 2015)*, *Toriko (2009–2014)*, *Yakitate!! Japan (2004–2006)* czy *Love Is Like a Cocktail (Osake wa Fūfu ni Natte kara, 2017)*. Spośród 75 przepisów z *anime* znakomita większość pochodzi z filmów, które pozornie nie mają nic wspólnego z gotowaniem, jak na przykład z produkcji *fantasy* czy *science fiction*. Wiele przepisów kulinarnych zaczerpnięto z serii zaliczanych do realistycznego podgatunku *nichijōkei (slice of life)*. W książce Nadine Estero jest między innymi przepis na truskawkowe naleśniki z makaronikami z filmu *Your Name*. Makoto Shinkaia, a na YouTube pokazany jest sposób przyrządzenia tego deseru. Wspomniany wcześniej realizm zawarty w filmach tego reżysera sprawia, iż możliwe jest odtworzenie przedstawionych w nich potraw. Widać to na przykład w *Ogrodzie słów*, kiedy w scenie gotowania pokazano nie tylko etykiety użytych produktów, ale również logo noża, którym bohater sieka warzywa — i jest to realnie istniejąca japońska marka. Bogactwo szczegółów zawartych w *anime* Shinkaia zachęca fanów nie tylko do podróżowania do miejsc, które zostały w nich przedstawione, uwieczniania ich na fotografiach, tak jak zostały przedstawione, ale nawet do gotowania potraw, które się w nich pojawiają.

Ważnym czynnikiem wzmacniającym aktywności fanów *anime*, takie jak *seichijunrei* i *butaitanbō*, jest obecny rozwój japońskiej animacji. Warto odnotowania jest pojawienie się w latach dwutysięcznych podgatunku mangi i anime *nichijōkei (slice of life — okruchy życia)*. Jak wynika z badań Kinema Junpō Research Institute<sup>23</sup>, gatunek ten pochodzi od mangi *yonkoma* (czterokadrowej) i opisuje losy nastolatków w szkole średniej, „używając techniki narracyjnej, w której ukazany jest pozornie przypadkowy ciąg wydarzeń z życia postaci, często pozbawiony rozwoju fabuły, konfliktów i ekspozycji,

22 F. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokyo-New York-London 1998, s. 107–108.

23 Por. M. Tanaka, *Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture*, „Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies” 14, 2014, nr 2, [https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html#\\_edn13](https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html#_edn13) (dostęp: 1.11.2023).

a także często mający otwarte zakończenie”<sup>24</sup>. Historie przedstawione w mangach *yonkoma* często są ekranizowane w postaci serii lub filmów *anime*. „Podgatunek ten jest reprezentowany przez wytwórnie, takie jak Kyoto Animation, w której filmach szczegółowe oddanie detali codziennego życia oraz dopracowana animacja stały się wzorem dla fanów i artystów”<sup>25</sup>. Kyoto Animation (KyoAni) cenione jest zarówno za wysoką jakość produkcji, co skutkuje wysoką jakością animacji, jak i za tematykę skupioną na

wrażliwości na wzloty i upadki w życiu codziennym. [...] Stylistycznie efektywność wizji KyoAni w przedstawianiu zwykłego życia polega na subtelny, wzajemnym oddziaływaniu kondensowania (poprzez skłonność do minimalizmu i stylizacji) i realizmu (preferowania wyrazistych szczegółów i wszechobecnej atmosfery bezpośredniości). [...] Minimalizm i stylizacja są czasami wyrafinowane do granic realizmu, lecz warstwa wizualna jest bardzo spójna, gdyż stałe stosowanie nienaganej stylizacji i żmudnej dbałości o szczegóły daje efekt silnego poczucia rzeczywistości<sup>26</sup>.

*Anime nichijōkei* stało się specjalnością KyoAni. Wytwórnia ta wyprodukowała wiele serii należących do tego podgatunku: *Clannad* (2007), *Lucky Star* (*Raki Suta*, 2007–2008), *K-On!* (*Keion!*, 2009–2011), *Nichijō* (2011), *Hyouka* (2012), *Free!* (2013–2014), *Tamako Market* (*Tamako Māketto*, 2013), *Sound! Euphonium* (*Hibike! Yūfoniamu*, 2015–2016), *Miss Kobayashi's Dragon Maid* (*Kobayashi-san Chi no Meidoragon*, 2017–2021). Formuła *nichijōkei* charakteryzuje się określonymi cechami. Miejsce akcji ogranicza się do współczesnej Japonii, głównie szkoły, do której uczęszczają bohaterowie, i jej okolic. Głównymi postaciami są uczniowie liceum, którzy dorastają i zdają maturę. Fabuła może wykazywać cechy fikcyjne, jednak w tle animacja wykorzystuje prawdziwe lokalizacje, krajobrazy i rekwizyty. Konwencja *nichijōkei* polega więc na hybrydycznym połączeniu rzeczywistości i fikcji — i ta hybrydyczność jest cechą, która przypadła do gustu jej fanom<sup>27</sup>.

Zdolność KyoAni do tworzenia obrazów, które są ewidentnie wykreowane, lecz sprawiają wrażenie prawdziwych, objawia się we wszystkich produkcjach tej wytwórni poprzez tendencję do

24 *Slice of life — Okruchy życia — Serialowy słownik Anime*, <https://serialowy.pl/sownik/slice-of-life-29198/> (dostęp: 29.10.2023).

25 A. Loriguillo-López, *Scene Hunting for Anime Locations...*, s. 290.

26 D. Cavallaro, *Kyoto Animation: A Critical Study and Filmography*, Jefferson-London 2012, s. 12–13.

27 M. Tanaka, *Trends of Fiction...*

wykorzystywania prawdziwych lokalizacji jako scenografii i do ukazywania ich cech charakterystycznych z naturalistyczną wręcz dokładnością. [...] Wśród wielu prawdziwych miejsc wspaniale odwzorowanych w anime studia KyoAni wymienić można liceum Jindai w tokijskiej dzielnicy Chōfu, liceum Nishinomiya Kita w Hyōgo w prefekturze Kansai (*The Melancholy of Haruhi Suzumiya*), szpital Konan w centrum Tokio (*The Disappearance of Haruhi Suzumiya*), wioskę rybacką Kasumi w prefekturze Hyōgo, miasto Moriguchi w prefekturze Osaka, Yokohama, Sapporo (*Kanon*), liceum Komaba przy Uniwersytecie Tsukuba (*Clannad*), szkołę Kasukame w prefekturze Saitama, szkołę podstawową Toyosato w prefekturze Shiga (*K-ON!*, *K-ON!!* oraz *K-ON! movie*), Złoty Pawilon, świątynię Kitano Tenmangu, Arashiyama i hotel Hanazono Kaikan w Kioto (*K-ON!!*), a nawet Londyn (*K-ON! movie*)<sup>28</sup>.

Seria *K-On!* (2009–2010) z wytwórni KyoAni to jeden z najbardziej reprezentatywnych i najpopularniejszych przykładów *nichijōkei*. Fabuła opowiada o czterech bohaterkach, które zapisują się do szkolnego klubu muzycznego w liceum dla dziewcząt Sakuragaoka, aby ocalić go przed likwidacją. Przedstawione w *K-On!* historie celowo pomijają wszelkie dramatyczne wydarzenia, skupiając się na przedstawianiu prozaicznych detali codziennego życia bohaterek w konwencji *slice of life*. Ważnym elementem stylistycznym *nichijōkei* jest realistyczna sceneria wzorowana na prawdziwych lokalizacjach. Znakiem rozpoznawczym animacji ze studia KyoAni jest szczegółowe odwzorowanie istniejących miejsc i scenerie w *K-On!* są tego świetnym przykładem.

Większość miejsc przedstawionych w *K-On!* bazuje na prawdziwych lokalizacjach, potwierdzając znakomitą reputację KyoAni zdobytą dzięki wysokiemu poziomowi artystycznemu scenografii, które wiernie oddają nie tylko materialne szczegóły otoczenia, ale również najważniejsze elementy tworzące unikalną atmosferę każdego miejsca. Jest to szczególnie ewidentne w przypadku miejsc ukazanych w odcinku o wycieczce do Kioto. [...] Większość miejsc, oglądanych przez bohaterki podczas ich chaotycznej wędrowki, to typowe atrakcje turystyczne, jak na przykład Kioto Tower, świątynie Kinkakuji i Kitano Tenmangu, park widokowy Arashiyama z rezerwatem małp i mostem Togetsukyo. [...] Należy jednak zauważyć, że nawet główne miejsce akcji, liceum dla dziewcząt Sakuragaoka,

jest szczegółowo odwzorowane na podstawie istniejącego budynku szkoły podstawowej Toyosato w okręgu Inukami, w prefekturze Shiga, niedaleko prefektury Kioto<sup>29</sup>.

Według opinii fanów, którzy odwiedzili Toyosato, kadry w *K-On!* przedstawiające liceum są dokładnym odwzorowaniem starego kampusu szkoły podstawowej, szczególnie jej pracowni muzycznych i audytorium. Wiele oryginalnych detali z prawdziwej szkoły zostało przedstawionych w fikcyjnym liceum. Stary kampus zyskał nowe życie dzięki ukazaniu go w nowym świetle jako miejsca akcji popularnej serii *anime*. „Budynek ten ma swoją historię, został zaprojektowany w 1937 roku przez amerykańskiego misjonarza Williama Merrella Voriesa i był symbolem modernizacji miasta. Jednak w 1999 roku zaplanowano jego zburzenie i wybudowanie nowej szkoły. Mieszkańcom udało się jednak zapobiec zniszczeniu budynku, obecnie mieści się w nim biblioteka i dom opieki dziennej”<sup>30</sup>. Budynek ten stał się mekką dla fanów serii *K-On!*, którzy przybywają do Toyosato, aby napić się herbaty i pograć na instrumentach w pracowniach muzycznych dawnej szkoły, tak jak bohaterki ich ulubionego *anime*. Przybysze często zostawiają wiadomości na szkolnej tablicy, które na koniec każdego dnia są fotografowane i umieszczane na stronie internetowej. Toyosato, dwudzieste najmniejsze miasteczko w Japonii, oddalone jest o około 2 godzin jazdy pociągiem od Kioto, więc niełatwo tam dotrzeć, jednak nawet tak odległe miejsce może zyskać sławę i przyciągnąć wielu zwiedzających dzięki pojawieniu się w popularnej serii *anime*.

Japońska animacja stała się motywem tematycznym licznych wycieczek fanów dzięki ewolucji estetycznej i technologicznej. Ewolucja estetyczna polega w tym wypadku na realistycznym i szczegółowym odwzorowaniu prawdziwych lokalizacji, jak to ma miejsce w filmach Mamoru Oshii, Satoshiiego Kona, a w szczególności Makoto Shinkaia czy w produkcjach Kyoto Animation. Filmowcy w różnym stopniu używają zdjęć do tworzenia tel w swoich filmach, dlatego rozwój technologiczny fotografii jest jednym z czynników, które spowodowały przemianę obrazu Japonii w *anime*. Włączając obrazy prawdziwych miejsc do *anime* i wypełniając je realistycznymi szczegółami, twórcy zachęcają odbiorców do podjęcia aktywności związanych z oglądaną serią czy filmem. Dowodem tego jest poziom zaangażowania fanów w praktyki takie, jak *seichijunrei* czy *butaitanbō*. Podróżując do miejsc pokazanych w *anime*, fani dokumentują swoje trasy w sieci i publikują zdjęcia tych miejsc obok odpowiadających

29 *Ibidem*, s. 144.

30 M. Li, *The Longevity of Anime Pilgrimages*, <https://web.archive.org/web/20171107005511/http://animetourism.com/longevity-of-anime-pilgrimages/> (dostęp: 6.05.2023).

im kadrów z animacji. W rezultacie „grupy internetowe, blogi i media społecznościowe pomagają *otaku* udostępniać swoje doświadczenia odbiorcze i dokładne informacje na temat ich ulubionych *anime*. Praktyki fanowskie, takie jak *seichijunrei* i *butaitanbō*, stają się przedłużeniami emocjonalnego networkingu wykorzystującego nowe technologie informatyczne”<sup>31</sup>. W nowych aktywnościach fanów widać skutki przemian zachodzących w *anime* — od medium słynącego z kreacji fantastycznych krain, do sztuki wiernie przedstawiającej realnie istniejące miejsca. Zdjęcia rzeczywistości stają się częścią warstwy wizualnej *anime*. Następnie, dzięki uprawianej w realnej przestrzeni praktyce *seichijunrei*, obrazy z *anime* ponownie stają się rzeczywistymi miejscami, by dalej — dzięki kreatywnej praktyce fotograficznej *butaitanbō* — wkroczyć do hiperrealnej domeny cyfrowych obrazów w sieci. Trójwymiarowa przestrzeń Japonii staje się dwuwymiarowym kadrem *anime*, by następnie zostać celem podróży fanów, którzy, wzorując się na kadrach z *anime*, znów uczynią ją dwuwymiarowym zdjęciem umieszczonym w przestrzeni cyfrowej. W ten sposób praktyki *seichijunrei* i *butaitanbō* ukazują hipermedialny potencjał *anime* oraz czynią z japońskiej animacji sztukę o potencjale partycypacyjnym.

31 A. Loriguillo-López, *Scene Hunting for Anime Locations...*, s. 290.

## Bibliografia

- The Animerica Interview: Takahata and Nosaka: Two Grave Voices in Animation*, „Animerica” 1994, nr 11 (2).
- Carroll L., *Interview: Makoto Shinkai*, <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2013-05-01/makoto-shinkai-the-garden-of-words-interview> (dostęp: 2.05.2023).
- Cavallaro D., *Kyoto Animation: A Critical Study and Filmography*, McFarland and Company, Jefferson-London 2012.
- Dong B., *Makoto Shinkai Q&A*, <https://www.animenewsnetwork.com/convention/2013/anime-expo/27> (dostęp: 2.05.2023).
- Estero N., *The Anime Chef Cookbook. 75 Iconic Dishes from Your Favourite Anime*, Rock Point 2022.
- Jones W., *We Spoke to Makoto Shinkai, the Director Being Called “The New Hayao Miyazaki”*, <https://www.complex.com/pop-culture/2016/10/your-name-makoto-shinkai-interview/> (dostęp: 16.05.2023).
- Li M., *The Longevity of Anime Pilgrimages*, <https://web.archive.org/web/20171107005511/http://animetourism.com/longevity-of-anime-pilgrimages/> (dostęp: 6.05.2023).
- Mechademia*, t. 9. *Origins*, red. F. Lunning, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2014.
- Osmond A., *Satoshi Kon. The Illusionist*, Stone Bridge Press, Berkeley 2009.
- The Routledge Companion to Media and Tourism*, red. M. Månsson et al., Routledge, London-New York 2021.
- Schodt F., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, Tokyo-New York-London 1998.
- Stey G.A., *Elements of Realism in Japanese Animation*, [https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb\\_etd/ws/send\\_file/send?accession=osu1250700496&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=osu1250700496&disposition=inline) (dostęp: 1.11.2023).
- Tanaka M., *Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture*, „Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies” 14, 2014, nr 2, [https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html#\\_edn13](https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html#_edn13) (dostęp: 15.05.2023).
- Vito M., *Animation, Urbanism and Tamako Market: A Discussion with Moriwaki Kiyotaka*, <https://likeafishinwater.com/2014/11/27/animation-urbanism-and-tamako-market-a-discussion-with-moriwaki-kiyotaka/> (dostęp: 20.05.2023).
- Vito M., *Pilgrimage to Hida for “Kimi no Na wa.”*, <https://likeafishinwater.com/2017/04/03/pilgrimage-to-hida-for-kimi-no-na-wa/> (dostęp: 20.05.2023).
- Webb C., *Love in a Japanese Garden*, <https://www.thejakartapost.com/news/2013/06/02/love-a-japanese-garden.html> (dostęp: 16.05.2023).