

Japońskie animacje a folklor w narracjach o tożsamości narodowej

IZUMI YOSHIDA

Lodz Film School

MAREK BOCHNIARZ

Department of Film, Television and New Media
Adam Mickiewicz University, Poznań, Poland

ABSTRACT. Yoshida Izumi, Bochniarz Marek, *Japońskie animacje a folklor w narracjach o tożsamości narodowej* [Japanese animation and folklore in narratives about national identity]. „Images” vol. XVIII, no. 27. Poznań 2016. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 337–343. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/pfhy.2016.24.11.

This paper studies the activity of Japanese directors who decided to make film adaptations of the Momotarō story, a classic legend based on Japanese folklore and the most popular one in the modern period. This activity is studied within the framework of cultural politics. The works examined belong to the early period of Japanese animation and war propaganda films, as well as studio-based anime productions which were made in the postwar period.

KEYWORDS: Momotarō, Seo Mitsuyo, Doraemon, Japanese animation, ethnography

Prawie we wszystkich wczesnych japońskich animowanych filmach narracyjnych wykorzystane są wątki wywodzące się z folkloru, bajek bądź historii współczesnych, aby stworzyć proste moralistyczne opowiadki o cenie, jaką dewianci płacą za swoją transgresję. [...]

Inne, dość osobliwe przesłanie płynie z *Nietoperza* (1930). Film dotyczy wojny totalnej, toczony między ptakami a bestiami. W środek konfliktu wciągnięty zostaje nietoperz. Unika pochwycenia przez każdą ze stron, raz twierdząc, że jest ptakiem, a innym razem, że bestią. Ostatecznie, gdy wojna się kończy, dowódcy bestii i ptaków domagają się od niego, aby zdecydował ostatecznie, po której stronie stoi. Gdy nie jest w stanie tego zrobić, zostaje wygnany. [...] Przesłanie? Jeśli się nie podporządkujesz, to masz przechłapanie. Cesarz Hirohito zdecydowanie musiał zaaprobować ten film.

(Robinson 2010, s. 114–116)

To, co nas czeka w przyszłości, jest być może wielkim *Enttäuschung*, a dla naszego społeczeństwa trwałą *Anarchie*. Nie sięgając w przyszłość poza dekadę albo stulecie od dnia dzisiejszego, zamykając oczy na odleglejszą przyszłość, musimy jednak być świadomi ich zbliżania się i wytyczać wszystkie siły dla osiągnięcia celów na dziś... Nie po to, by

historię apoteozować, lecz by nadążać za jej biegiem, musimy poświęcać siebie dla celów doraźnych. Czy to znaczy, że historia potrzebuje „męczenników”?

1 stycznia 1944 roku,
dziennik kamikadze Hayashiego Tadao
(Ohnuki-Tierney 2007, s. 123)

W niniejszym tekście podjęliśmy się próby krótkiego omówienia na wybranych przykładach problematyki animowanych japońskich adaptacji opowieści pochodzących z japońskiego folkloru. Cele omówionych w poniższym tekście realizatorów, działających w tak odległych od siebie okresach, jak lata dwudzieste i czterdzieste XX wieku czy powojenne czasy demokracji, były zaskakująco podobne. Swoje filmy tworzyli z myślą o budowaniu w młodym odbiorcy świadomości krajowego dziedzictwa, a także rozwijaniu tożsamości narodowej – przy jednoczesnym wykorzystaniu już posiadanej przez niego wiedzy ogólnej o folklorze, potraktowanej jako konstruktywistyczna podstawa dalszej edukacji kulturalnej.

Aspekt edukacyjny był przy tym, w zależności od okresu, w różnym stopniu podporządkowany celom ideologicznym. Na przykład – w przypadku adaptacji filmowych z lat czterdziestych XX wieku – kino podlegało znaczącym wpływom japońskiego militarystyki. Przykłady ekranizacji legend zostały w tekście dobrane z myślą, aby wskazać najbardziej charakterystyczne produkcje animowane, w jakich w dość zróżnicowany sposób można dostrzec to, jak kinematografia jest uwarunkowana przez określoną politykę – kraju, czy poszczególnego studia filmowego. Autorzy zaznaczają, że ich wybór może zostać oceniony jako autorytarny czy subiektywny, aczkolwiek na potrzeby krótkiego szkicu wprowadzającego w zagadnienie polityki kulturalnej i japońskiej animacji, z konieczności musiała zostać dokonana drastyczna selekcja materiału.

Rola folkloru we wczesnym japońskim filmie animowanym

David A. Henry w dysertacji *Momotarō, or the Peach Boy: Japan's Best-Loved Folktale as National Allegory* w punkcie wyjścia dla swoich

[1] Zresztą z tą uwspółcześnioną, literacką wersją miał już do czynienia Yanagita, gdy badał dostępny mu materiał folklorystyczny. *Children's Literature as National Allegory in Iwaya Sazanami's Momotarō (1894) and Beyond*, w: Henry 2009, s. 67–86.

[2] W Japonii brzoskwinia jest również symbolem kobiecości. Prawdopodobnie dlatego, że kształt brzoskwini nawiązuje do kształtów kobiecych. Dlatego święto dziewczynki obchodzone 3 marca jest nazywane *momo no sekku*, czyli Święto Brzoskwini.

[3] W Chinach brzoskwinia od starożytności jest symbolem nieśmiertelności i wiecznej młodości. Taką funkcję pełni w najsławniejszej legendzie chińskiej *Sai-yu-ki (Podróż na Zachód)*, w której Małpi Król Sun Wukong zjada zakazany owoc brzoskwini, zdobywając w ten sposób nieśmiertelność. Por. *The Monkey and the Monk* 2006.

[4] Imię bohatera to złożenie o charakterze znaczeniowym, w którym *momo* wskazuje na brzoskwinię, a *tarō* pierwszego syna.

[5] Kulki zrobione z mąki z prosa.

badań nad wykorzystaniem folkloru w japońskiej kulturze XX wieku odnosi się do założyciela rodzimej etnografii (*minzokugaku*) Yanagity Kunio, przekonanego o wyjątkowej wartości legendy o Momotarō: nie tylko ze względu na jej największą popularność spośród opowieści opartych na folklorze w pierwszej połowie XX wieku, ale i to, jak za jej pośrednictwem można próbować określić charakterystykę japońskiej tożsamości, a w tym zwłaszcza – specyficzny stosunek jego kraju do religii (bóstw) (Henry 2009, s. 1–15).

Poniżej zamieszczone zostało dokładne streszczenie legendy w takiej formie, jak funkcjonuje ona współcześnie[1], wraz z omówieniem, istotnym dla zrozumienia jej funkcjonowania, obecnej w niej symboliki:

W ubogiej wiosce mieszkało dwoje staruszków, babcia i dziadek. Dziadek chodził zbierać chrust na opał, a babcia w tym czasie prała nad rzeką bieliznę. W pewnym momencie babcia zauważyła, że nurtem rzeki płynie coś, czego jeszcze nigdy w życiu nie widziała. Była to olbrzymia, rumiana brzoskwinia, unosząca się na powierzchni wody. Babcia zaczęła ją do siebie przywoływać za pomocą słów i gestów. Brzoskwinia, tak jakby miała własną wolę, przypląnęła w stronę babci. Uradowana kobieta zabrała olbrzymi owoc do domu. Wieczorem, kiedy utrudzony dziadek wrócił do chałupy, zobaczył prawdziwe чудо o lśniącej skórce i delikatnej, różanej powłoce. Smakowita zdobycz obudziła ich ciekawość. Staruszkowie postanowili zjeść brzoskwinię. Babcia wzięła nóż, aby przepołowić aromatyczny owoc. Gdy nóż zatopił się w miąższu brzoskwini, rozpadła się ona na dwie części. Jakież było ich zaskoczenie, kiedy okazało się, że w środku zamiast pestki kwili uroczym niemowlę, mały chłopczyk[2]. Staruszkowie byli tak zaszokowani, że uwierzyli, iż to dar od bogów[3]. Od lat modlili się bez powodzenia o dziecko. Chłopiec urodził się z brzoskwini, więc nazwali go Momotarō[4]. Cieszył się zdrowiem i rósł jak na drożdżach. Babcia dogadzała synkowi, szykując mu ulubione przysmaki, między innymi *kibidango*[5].

Pewnego dnia przybył do wsi zatrwożony człowiek z miasta. Opowiedział o strasznych demonach, grasujących wśród ludzi. Przybywały z wyspy Oniga-shima[6], aby plądrować domy i straszyć niewinnych. Momotarō, słysząc to, postanowił udać się na wyprawę, by pokonać diabelską zgraję. Babcia przygotowała dla chłopca *kibidango* o olbrzymiej mocy. Chłopiec wyruszył w trudną drogę pełną niebezpieczeństw i niespodzianek.

Wielce strudzony napotkał psa. Ten poprosił Momotarō, żeby poczęstował go *kibidango*. Chłopiec postawił jednak warunek, że poczęstuje psa przysmakiem, jeśli ten zostanie jego poddanym i pójdzie wraz z nim, aby walczyć z demonami. Pies zgodził się. Idąc dalej, doszli do podnóża góry. Tam spotkali małpę, która również poprosiła o poczęstunek. Momotarō ofiarował jej *kibidango* pod tym samym warunkiem, jaki postawił psu. Na swojej drodze napotkali jeszcze bażanta. Ten również prosi o kulkę *kibidango*. Momotarō dał mu ją w zamian za obietnicę, że będzie mu wierny i razem pokonają straszne demony[7].

Gdy dzielna drużyna dotarła do brzegów morza, Momotarō poprosił napotkanego rybaka, żeby pożyczył mu łódź, na której będzie mógł dopłynąć do Wyspy Demonów. Rybak chętnie przystał na to, dziwiąc się wielce odwadze chłopca. Przychylne wiatry przybiły łódź do brzegu. Na wyspie stał wspaniały warowny zamek z olbrzymią żelazną bramą. Brama była tak ciężka i mocna, że nie można było jej w żaden sposób sforsować. Momotarō ułożył plan działania. Poprosił, aby bażant wziął małpę na swój grzbiet i przefrunął z nią nad bramą, aby otworzyła bramę od środka. Chłopiec z okrzykiem wojennym na ustach ruszył do ataku. Demony rozwścieczone jego zuchwałością chwyciły za *kanabo* (maczugi z kolcami) i odparły atak. Ale nie wszystko było jeszcze stracone. Momotarō zjadł *kibidango*, które przydało mu nowej siły. Chwycił głównego demona i rozłożył go na łopatki. Pies zgodnie z planem ugryzł jednego z demonów w nogi, a małpa drapała po twarzy innego, podczas gdy bażant dziobał po oczach kogo popadnie. Przerażone pokonane demony

błagały o litość i przebaczenie. Momotarō ma dobre serce i wybacza zło, którego byli sprawcami. Postawił jednak warunek, że już nigdy nie pokażą się wśród ludzi i zaniechają swych niegodziwych praktyk. Zażądał też zwrotu prawowitym właścicielom ukradzionych skarbów. Demony, pełne skruchy, załadowały wózek za właszczoneymi kosztownościami i powiozły je do miasta[8].

Chwalebne czyny dzielnego chłopca dotarły do uszu władcy, który nagroził go hojnymi darami. Momotarō nie chciał zachować

- [6] *Onigashima* to kolejne znaczące złożenie, w którym *oni* oznacza demona, a *shima* wyspę.
- [7] W Japonii, gdzie w religii Shinto elementy świata przyrody są uznane za bóstwa, zwierzęta mają inne znaczenie niż w kulturze europejskiej. Nie zawsze charakteryzują je ludzkie cechy, nie muszą też odzwierciedlać określonych charakterów, a raczej symbolizują „moc” lub „siłę”. Tak samo jest z pomocnikami Momotarō, których działania trzeba analizować z uwzględnieniem wierzeń *Fuu-Sui* (*feng-shui*), w których opracowano rodzaj tablicy, bądź zegara, z kierunkami (godzinami) zapisanymi za pomocą znaków chińskiego zodiaku. Jest to zatem dwanaście zwierząt, które patronują danemu rokowi, czy też danej porze dnia. Wierzono, że demony przychodzą z *Oni-mon*, czyli bramy demonów. Znajduje się ona w kierunku godziny krowy i tygrysa. Aby je pokonać, potrzebowano zatem sił. Przeciwną godziną, czy też kierunkiem dla tygrysa i krowy, jest kierunek/godzina psa, małpy i ptaka (bażanta). To właśnie te zwierzęta Momotarō może przeciwstawić sile demonów. Zob. Bocking 1997.
- [8] W *Kojiki* brzoskwinia jest opisana we fragmencie, kiedy to umiera bogini, matka Izanami. Po śmierci udaje się ona do podziemnej krainy zmarłych Yomi. Jej mąż, ojciec Izanagi, nie może znieść rozstania z ukochaną i postanawia udać się za nią do podziemi. Kiedy ją spotyka, nie może znieść jej widoku. Ciało bogini jest w pełnym rozkładzie, w jej wnętrzościach wiją się robaki, a wokół roznosi się potworny fetor. Demony, które były w pobliżu, próbowały schwytać Izanagi, on jednak zdołał uciec. Przerażony dobiega do zbrocza, przy którym rośnie drzewo brzoskwini. Zrywa trzy brzoskwini i rzuca je w stronę demonów. Wystraszone demony wracają do podziemi. Por. Suzuki 2014.

wszystkiego dla siebie i rozdał je biednym ludziom. Czyn ten spotkał się z podziwem władcy, który postanowił oddać mu za żonę swą córkę – księżniczkę. Momotarō żył z nią długo i szczęśliwie, a wszyscy wokół darzyli go wielkim szacunkiem i życzyli mu wiele radości i pomyślności[9].

Ze streszczenia i wskazanych w przypisach obecnych w utworze elementów tradycyjnej symboliki sino-japońskiej można wyciągnąć wnioski o charakterze ogólnym, istotne dla rozważań w dalszej części tekstu. Opowieść o Momotarō w formie legendy, jeszcze przed dokonaniem jej reinterpretacji w filmach animowanych, zrealizowanych w celach propagandowych, ma istotny walor moralistyczny z punktu widzenia nauczycieli na poziomie edukacji w szkole podstawowej. W historii, poza drobiazgowo opisaną postacią i działaniami głównego bohatera, pozytywnego wzoru męskiej siły i męstwa, zostały też umieszczone postaci demonów *oni*, które – ze względu na ich ambiwalentny charakter w japońskiej mitologii – trudno jednoznacznie ocenić jako dobre bądź złe. Są przede wszystkim istotami obcymi, mieszkającymi w innym kraju. Obecność złożonej symboliki w legendzie pozwoliła na dokonanie konkretyzacji i ograniczenia pól znaczeniowych, zwłaszcza demonów *oni*, w narracjach z XX wieku.

Na etapie analizy wczesnych japońskich produkcji animowanych warto odnieść się do uwagi Henry'ego o tym, że materiał folklorystyczny był dla pierwszych animatorów szczególnie wdzięcznym źródłem inspiracji, gdyż przy ograniczonym nakładzie środków korzystali z dobrze znanych odbiorcy narracji, niewymagających dodatkowych objaśnień i wprowadzeń – unikając tym samym nadmier-

nego zużycia kosztownego celuloиду. Kierowanie się „diegetyczną ekonomią” spowodowało, że zarówno popularna legenda o Momotarō, jak i inne opowieści wywodzące się z folkloru stały się od lat dwudziestych XX wieku dobrym źródłem dla twórców, którzy musieli mierzyć się z nowym medium, wywołującym u publiczności nadal pewne trudności związane z percepcją seansu (a wykorzystanie powszechnie znanych narracji zapewniało, przynajmniej częściowe, ułatwienie widzowi pokonanie bariery komunikacyjnej) (Henry 2009, s. 201).

Przykładową produkcją z tego okresu jest niema animacja wycinankowa *Nihon-ichi Momotarō* w reżyserii Yamamoto Sanae z 1928 roku, przeznaczona do pokazów z udziałem narracji *benshiego*[10]. Produkcja, zrealizowana dla najmłodszej widowni, jest typowym reprezentantem niskobudżetowych animacji japońskich. Stosunkowa wierność Yamamoto wersji legendy i potraktowanie filmu jako medium popularyzacji tradycyjnej kultury i edukacji dzieci powoduje, że tego rodzaju przedsięwzięcie, za którym stały raczej względy pragmatyczne, nie może zostać uznane dziś za dzieło o walorach artystycznych. Na ten aspekt wczesnych japońskich animacji i ich tematycznych uwarunkowań zwraca uwagę Chris Robinson w pejoratywnie nacechowanym opisie z pracy *Japanese Animation: Time Out of Mind*, w części zatytułowanej *Kyoto* (wskazującej geograficznie na ówczesne silne centrum produkcji filmowej):

Chciałbym, aby te filmy mnie poruszyły, lecz nie są w stanie. Mogę je docenić. Zapewne posiadają historyczną wartość... w tym sensie, że Ofuji [Noburo, pierwszy japoński animator stosujący technikę filmu sylwetkowego – dop. I.Y. i M.B.] był tym, który przygotował bazę dla przyszłych animatorów, dając im sugestię typu „Hej, również ja mogę to zrobić”. I jestem pewien, że historycy animacji (na przykłady geeki) będą mnożyć banały na temat technicznych innowacji i „uroczych” scenografii tych wczesnych prac, i w istocie jest w tym pewna słuszność, lecz nie są to dzieła lepsze czy gorsze niż inne filmy pochodzące z tego okresu. (Robinson 2010, s. 114–115)

[9] Oprac. na podst. Animekikaku 1994.

[10] Film ten otworzył w Polsce przedpołudniowy pokaz japońskich animacji z lat 1928–1935, skierowanych do dzieci (12. *Święto niemego kina*, Iluzjon Filмотeki Narodowej, Warszawa 25 kwietnia 2015), z tym że japońskiego *benshiego* zastąpił polski lektor, objaśniający młodej publiczności przebieg akcji.

Emocjonalne uwagi amerykańskiego znawcy filmu animowanego są o tyle interesujące, iż wskazują, że w latach dwudziestych i trzydziestych pionierzy japońskiej animacji swoimi pierwszymi dziełami stworzyli technologiczną bazę dla realizacji dwóch pierwszych pełnometrażowych animacji, w których również pojawiła się postać Momotarō.

Rekonstrukcja i reinterpretacja wojny w animacji propagandowej

Eri Hotta w szkicu *Pan-Asianism and Japan's War 1931–1945* omawia specyfikę panazjanizmu jako ideologii, która była podstawą dla agresywnych działań zbrojnych cesarskiej armii podczas tak zwanej Wojny Piętnastoletniej (terminu, który obejmuje okres od przejścia Mandżurii przez Armię Kwantuńską w 1931 roku do bezwarunkowej kapitulacji Japonii w sierpniu 1945 roku). Badaczka zwraca uwagę na typologię panazjanizmu, w której interesować nas będzie trzeci, ostatni typ, „[...] najbliższym związany z japońskim myśleniem ekspansjonistycznym i ultranacjonalistycznym, określającym Japonię jako «lidera azjatyckiego sojuszu» w krucjacie na rzecz ocalenia pozostałej części Azji przed zachodnim imperializmem” (Hotta 2007, s. 7–8). Japońska autorka zwraca też uwagę na istnienie koncepcji *Kōkoku-shikan* (historycznej perspektywy imperialnego narodu) – takiej interpretacji wojny, w której działania japońskiej armii są oceniane jako pozytywne, gdyż były prowadzone, aby wyrazić bezwarunkowe oddanie cesarzowi i ocalić Azję przed kolonialnymi zakusami zachodnich mocarstw (Hotta 2007, s. 4).

Interpretacja dwóch filmów animowanych w reżyserii Seo Mitsuyo – *Momotarō no umiwashi* (1943) i *Momotarō: Umi no shinpei* (1945) – według trzeciej odmiany panazjanizmu, zorientowanej na przejście kontroli przez Japonię nad innymi azjatyckimi krajami, wyjaśnia specyfikę przyjętych w niej rozwiązań. Seo rekonstruuje w swoich dziełach faktyczne działania wojskowe z czasów wojny na Pacyfiku: w pierwszym filmie jest to atak na Pearl Harbor, a w drugim – działania

„antykolonialne” w fikcyjnym państwie Gora, symbolizującym te spośród azjatyckich krajów, które zostały podporządkowane zachodnim mocarstwom.

W obu przypadkach została wykorzystana konwencja baśni zwierzęcej i symboliki sino-japońskiej związanej z poszczególnymi zwierzętami, pochodzącymi z legendy, acz elementy te ulegają rekonfiguracji i wprowadzone są w nową scenografię współczesnej maszyny wojennej, w której postaci z opowieści o Momotarō noszą stroje żołnierzy armii cesarskiej i obsługują realistycznie ukazane pojazdy i broń z czasów wojny na Pacyfiku, jakimi dysponowali Japończycy. Jeśli zwrócić też uwagę na to, co nie jest opisywane przez badaczy – a więc wyjątkową biegłość techniczną i przyjęcie przez Seo określonych konwencji gatunkowych filmu wojennego, w tym imitowanie poetyki kina żywej akcji (co przejawia się zarówno w zróżnicowaniu planów, jak i symulacji ruchów kamery) – można uznać obie produkcje za udane przedsięwzięcia w kinie propagandowym dorównujące filmom aktorskim. Nie dziwi zatem fakt, że do lat osiemdziesiątych, gdy odnaleziono dzieła Seo, uchodziły one za zniszczone przez amerykańskie siły okupacyjne jako jedne z wielu produkcji zrealizowanych podczas wojny ze środków japońskich władz (w tym wypadku – marynarki cesarskiej), a więc pod silnym wpływem i celem propagowania ideologii panazjanizmu i militarizmu, czyli uznanych przez okupanta za szkodliwe.

Fred Patten w swoim eseju poświęconym Momotarō: *Umi no shinpei* zestawia film Seo z propagandowymi animacjami z USA, pochodzącymi z tego samego okresu. Wymienia takie tytuły, jak *Confusions of a Nutzy Spy*, *Der Fuehrer's Face*, *Tokio Jokio*, *Bugs Bunny Nips the Nips*, *You're a Sap*, *Mr. Jap...* i inne klasyki, które stają się tym wstydlwsze, im bardziej blakną wspomnienia o wojnie” (Patten 2004, s. 325). To porównanie ma wywołać u jego amerykańskich czytelników pewne odczucie ulgi:

Lecz podczas gdy historia jest o wiele bardziej dramatyczna, niż w przypadku komediowych amerykańskich kreskówek, film jest mniej więcej taki

sam, jeśli idzie o rasistowskie stereotypy. Zwierzęta, które reprezentują Japończyków, są przystojne i inteligentne. Te, które symbolizują mieszkańców Indii Wschodnich, są lekkoduchami, „szczęśliwymi, acz prostymi tubylcami” (wliczając w to zabawnie groteskowego nosacza indyjskiego, orangutana czy gibona o długich ramionach w etnicznym kostiumie), którzy bezmyślnie się wygłupiają. Są traktowane w protekcyjny sposób przez zwierzęta-marynarzy. Brytyjczycy są ukazani jako ludzie, ale z przesadzonymi cechami Europejczyków: są albo wysocy i tyczkowaci, lub niscy i korpulentni niczym Pułkownik Blimp, z wyłupiastymi oczami i wielkimi nosami. Mają także pojedyncze diabelskie rogi na głowie: zagraniczne diabły. (Patten 2004, s. 328)

Patten zdaje się nie rozumieć, że ma do czynienia z adaptacją klasycznej legendy, nie mniej jego uwagi są uzasadnione, a przy tym w pełni zrozumiałe, jeśli zdajemy sobie sprawę z nierównej relacji, jaką przyjmowały inne kraje Azji w stosunku do Japonii w ideologii panazjanizmu zmodyfikowanej na potrzeby działań militarnych armii cesarskiej w tym regionie.

Późniejsze adaptacje legendy o Momotarō: anime w powojennej Japonii

Momotarō, który w okresie powojennym nigdy nie był już równie popularny, gdyż traktowany w ambiwalentny sposób w związku ze świadomością użycia legendy na potrzeby propagandy czasu wojny, gościł jednak nie tylko na deskach przedszkolnych przedstawień, ale także na scenie teatru Takarazuka Kageki. Jest to profesjonalny teatr, w którym wszystkie role, męskie i żeńskie, grają kobiety. Zanim powstała organizacja Takarazuka Revue, wcześniej była to grupa kobiet, które chciały urozmaicić czas turystom przyjeżdżającym do miasta Takarazuka, aby korzystać z gorących źródeł. Wtedy, w 1914 roku, postanowiły wystawić opowieść o Momotarō w formie musicalu z główną piosenką *Domburako* (onomatopeja używana przy opowiadaniu jako dźwięk brzoskwini unoszącej się na falach rzeki) (por. Holledge, Tompkins 2000, s. 127–134; hasło *Takarazu-*

ka, w: Schilling 2005, s. 249–254; Brau 1990, s. 79–95).

W jednej z serii produkcji *anime*, których głównym bohaterem jest współczesny narodowy bohater Doraemon, również pojawia się wątek chłopca urodzonego z brzoskwini. Ukazuje to stałą obecność postaci Momotarō, „zaniektowanej” przez nowe narracje skierowane do młodej publiczności.

Doraemon jest bohaterem japońskiego *anime* na podstawie *mangi* Fujiko F. Fujio. Transmisja rozpoczęła się w 1973 roku, i z niewielkimi przerwami trwa do dnia dzisiejszego, czyli już 43 lat. Doraemon jest robotycznym kotem, stworzonym jako opiekun dzieci. Przybył do XX wieku z przyszłości, z XXII wieku (według *mangi* urodził się w 2112 roku), aby ratować w trudnych chwilach chłopca-nieudacznika Nobitę, który jest przodkiem właściciela Doraemona z XXII wieku.

Doraemon razem z Nobitą i jego przyjaciółmi przeżywają wspaniałe przygody dzięki wynalazkom z przyszłości, znajdującym się w trójwymiarowej kieszeni robota. Tego rodzaju wydarzenie ma też miejsce w filmie *Doraemon, boku Momotarō no nann nano sa? (Kim ja właściwie jestem dla Momotarō?)*.

Historia Momotarō według Doraemona jest opowiadana inaczej, niż miało to miejsce w przypadku animacji propagandowej. W filmie występuje demon, którego boją się Japończycy z dawnych lat. Atakują go, aby go przepędzić. Jednak smutny i odrzucony demon również boi się tubylców i z desperacją odpiera ich atak kontratakiem. Doraemon demaskuje tożsamość demona. Okazuje się nim obcokrajowiec: Holender, którego nikt nie rozumie. Europejczyk jest smutny i samotny, tęskni za swoim krajem. Do Japonii przyплыł statkiem, którego był kapitanem. Żaglowiec zatonął, rozbijając się o skały przy wybrzeżu japońskim. Cała załoga zginęła i tylko kapitanowi udało się dopłynąć do brzegu, a także wyłowić część skarbów spośród dóbr przywiezionych z Holandii. Wieśniacy nie widzieli dotąd cudzoziemca, stąd zaczęli uważać go za demona. Doraemon i jego

przyjaciele przy pomocy *dokodemo doa*[11] pomagają Holendrowi wrócić do swojego kraju. Wdzięczny Europejczyk ofiarowuje Doraemonowi w podziękowaniu skarby, które ten razem z Nobitą, przebranym za Momotarō, rozdaje miejscowej ludności[12].

To streszczenie ukazuje, jak problematyczne postacie demonów jako obcych stają się w produkcji zrealizowanej już w czasach demokracji odarte z tych pejoratywnych cech, które zostały im przypisane w filmach propagandowych okresu wojny. Produkcje studyjne *anime* stają się dla ich realizatorów miejscem reinterpretacji legend opartych na folklorze w taki sposób, aby dostosować je do nowej polityki kulturalnej. To symboliczne pojednanie z obcymi w filmie o Doraemonie i Momotarō można potraktować jako wyraz budowania nowych, pozytywnych, międzynarodowych relacji Japonii z krajami zachodnimi, opartych tym razem na już pokojowych kontaktach gospodarczych.

BIBLIOGRAFIA

- Animekikaku (grupa autorów), 1994, *Momotarō*, Tokyo.
- Bocking B., 1997, *A Popular Dictionary of Shinto*, Richmond.
- Brau L., 1990, *The Women's Theatre of Takarazuka*, „TDR” nr 4 (34).
- Clements J., McCarthy H., 2006, *The Anime Encyclopedia. A guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley.
- Doraemon Himitsu dōgu kanzen daijiten*, ed. F.F. Fujio, Tokyo 1997.
- Henry D.A., 2009, *Momotarō, or the Peach Boy: Japan's Best-Loved Folktale as National Allegory*, Ann Arbor.
- Holledge J., Tompkins J., 2000, *Takarazuka Revue*, w: *Women's Intercultural Performance*, London–New York.
- Hotta E., 2007, *Pan-Asianism and Japan's War 1931–1945*, New York.
- Kahara N., *Mukashibanashi no syujinnkou kara kokka no shocho e*, <<http://ci.nii.ac.jp/naid/120005607395>> [dostęp: 20.02.2016].
- Kojiki, czyli księga dawnych wydarzeń*, 1986, I-II, przeł. W. Kotański, Warszawa.
- Mizoguchi S., 2014, *Momotarō no hanashi*, <<http://ci.nii.ac.jp/naid/110007172588>> [dostęp: 20.02.2016].
- Ohnuki-Tierney E., 2007, *Dzienniki kamikadze*, przeł. W. Sadkowski, Warszawa.
- Patten F., 2004, *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*, Berkeley.
- Robinson C., 2010, *Japanese Animation: Time out of Mind*, New Barnet.
- Schilling M., 2005, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, Boston.
- Suzuki M., 2007, *Kojikimonogatari*, w: *Aozorabunko*, <http://www.aozora.gr.jp/cards/000107/files/1530_5502.html> [dostęp: 20.02.2016].
- The Monkey and the Monk: An Abridgment of The Journey to the West*, 2006, red. i przeł. A.C. Yu, Chicago–London.
- Tze-yue G. Hu, 2010, *Frames of Anime: Culture and Image-Building*, Hongkong.

[11] *Dokodemo-doa*: drzwi do „wszędzie” – niesamowity wynalazek z przyszłości, *Doraemon Himitsu* 1997, s. 43.

[12] Por. hasło *Doraemon*, w: *Doraemon Himitsu* 1997, s. 39–45; hasło *Dormaemon*, w: Clements, McCarthy 2006, s. 158.