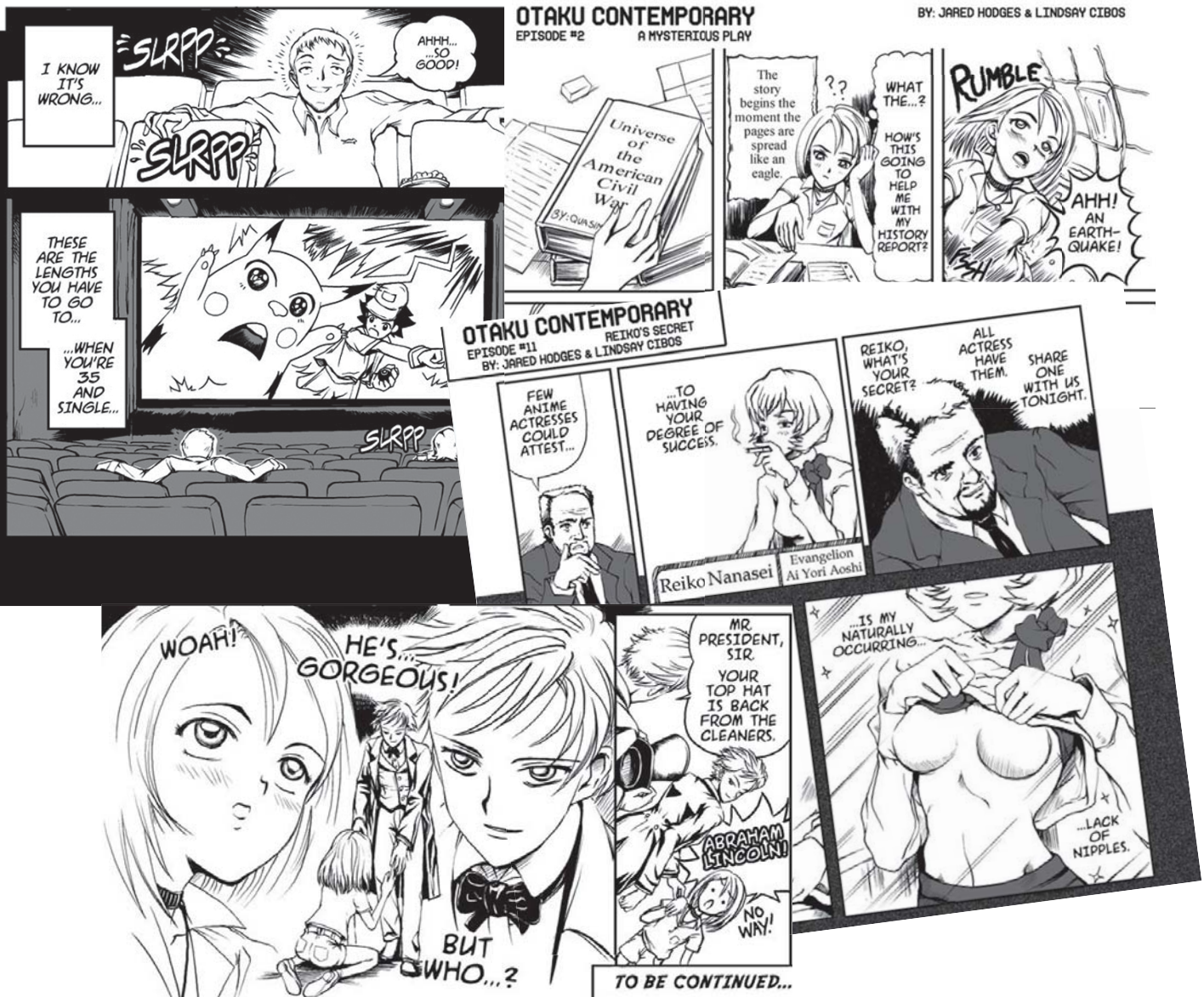


Wojny otaku

Manga i anime w środowisku fandomu

Marek Bochniarz



Otaku skupiają się na pozyskiwaniu niszowej wiedzy. Ich społeczność jest zdecentralizowana, dlatego preferują takie właśnie metody produkcji i dystrybucji, a ich stosunek do własności intelektualnej jest otwarty.

Zjawisko piractwa transkulturowego jest jedną z głównych cech społeczności *otaku* (słowo oznacza w języku japońskim zwrot grzecznościowy „ty”, używa się go także na określenie milionowej społeczności fanów japońskiej popkultury na całym świecie¹). Zorganizowana i masowa działalność miłośników *mangi*, *anime* i japońskich gier, związana z nielicencjonowanym i ochotniczym udostępnianiem tytułów, jest alternatywna w stosunku do komercyjnych metod rozprowadzania dóbr. Przytłaczająca (zwłaszcza obecnie) witalność międzynarodowej aktywności fanowskiej była początkowo odpowiedzią na brak zainteresowania ze strony rodzimych dystrybutorów w USA i na świecie. *Otaku*, generując rosnący popyt na produkty japońskiej popkultury, pozbawieni szerokiego dostępu do nowych tytułów komiksów i animacji, zostali zmuszeni zapewnić sobie podaż własnymi środkami.

¹ Terminu **otaku** użył po raz pierwszy Akio Nakamura w 1983 roku do określenia ruchu związanego z miłośnikami **mangi**. Na Zachodzie posiadający pozytywne zabarwienie, w japońskiej prasie **otaku** był nacechowany pejoratywnie – symbolizował degenerację młodych ludzi urodzonych po II wojnie światowej, którzy z punktu widzenia dziennikarzy stawali się zbiorem „infantylnych, nieodpowiedzialnych, indywidualistycznych nonkonformistów”. S. Orbaugh i S. Buckley, hasło **otaku**, [w:] S. Buckley (red.), **Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture**, London – New York 2002, s. 379.

Narodziny fandomu *otaku* w Stanach Zjednoczonych

Początki kształtowania się międzynarodowego środowiska *otaku* przypadają na drugą połowę lat 70. i lata 80. XX wieku (Japonia, USA, Wielka Brytania, Francja). Wzmoczona aktywność tego fandomu, która zazwyczaj jest identyfikowana z erą cyfrową i charakterystycznymi dla niej warunkami, ma swoje źródła w czasach, gdy dopiero powstawały nowe formy partycypacji w kulturze – dotąd dominujący odbiór masowy filmu zaczął być wypierany przez zindywidualizowany seans domowy. Przełomowym momentem – swoistym punktem zerowym dla pirackiej działalności *otaku* w USA – był październik 1975 roku, gdy rozpoczęła się sprzedaż magnetowidów na amerykańskim rynku konsumenckim. Nowe urządzenie pozwalało na rejestrację ulubionych programów w telewizji.

Amerykański fandom *otaku* był wtedy dość silnie powiązany ze środowiskami fanów s-f i komiksów. Korzystając z sieci komunikacyjnej zapewnionej przez te dwie rozwinięte społeczności, miłośnicy *anime* mogli się ze sobą kontaktować. W ten sposób informowali się wzajemnie, jaki serial animowany jest obecnie na antenie w określonym mieście (ówczesna telewizja japońskiej społeczności w USA emitowała w tym samym czasie różne kreskówki w zależności od regionu). Mogli także wymieniać się posiadanymi tytułami na taśmach VHS. Alternatywne formy dystrybucji zaspokajały stale rosnące potrzeby konsumpcyjne *otaku*. Poprzez międzynarodowe grupy s-f fani *anime* przenieśli wymianę taśm wideo na kolejny poziom, prowadząc wymianę z fanami w Japonii. W zamian za pożądane nowości oferowali im kopie amerykańskich seriali telewizyjnych, takich jak *Star Trek* czy *Battlestar Galactica*².

² F. Patten, **Anime in the United States**, [w:] J.A. Lent (red.), **Animation in Asia and the Pacific**, Bloomington 2001, s. 59.

Z kolei dzieci z amerykańskich i europejskich rodzin, których ojcowie pracowali w bazach wojskowych i bankach na terenie Japonii, kontaktowały się z rówieśnikami w ojczystych krajach, przekazywały sobie taśmy.

Obok wymiany taśm VHS członkowie fandomu *otaku* zaczęli się angażować w działalność konwentową. Duża publiczność na seansach wideo serii *anime* pod tytułem *Astro Boy* i *Kimba the White Lion* (oba w reżyserii Osamu Tezuki) podczas imprezy s-f w kwietniu 1977 roku w Los Angeles sprowokowała fanów, by miesiąc później założyć Cartoon/Fantasy Organisation (C/FO) – fanklub dla osób zainteresowanych japońską animacją. Początkowo ograniczone do pokoi hotelowych fanów, organizujących pokazy animacji z własnego sprzętu VHS (i oczywiście osobistych kopii), seanse *anime* z wideo stały się nieodłącznym elementem konwentów i trafiły do oficjalnych programów imprez.

Członkowie C/FO odkryli w pierwszym roku swojej działalności, że Osamu Tezuka, ojciec *anime*, przyjeżdża do Stanów w ramach podróży służbowej. Część z nich zobaczyła się z nim wtedy, a także podczas jego drugiej wizyty w 1978 roku. Z tych dwóch spotkań Japończyk wyniósł wystarczająco pozytywne wrażenie na temat energii regionalnego fandomu, by zarekomendować dwóm ówczesnie największym japońskim studiom filmów animowanych, Toei Doga i Tokyo Movie Shinsha, aby się skontaktowały z C/FO. Przez następne trzy lata w ramach badań rynkowych klub otrzymywał próbki japońskich produkcji. W czasie konwentów zaczęła się też wtedy odbywać sprzedaż legalnych kopii VHS z materiałów udostępnionych C/FO. Pomimo tych wysiłków, a także reprezentacji 30 japońskich animatorów i rysowników, którzy odwiedzili w 1980 roku Comic-Con w San Diego (wyjazd zorganizował sam Tezuka), kontakty z Japończykami już rok później straciły na

intensywności. Działalność popularyzatorska Amerykanów nie doprowadziła do znaczącego sukcesu komercyjnego i nie miała dalszego uzasadnienia³.

Co prawda pierwsze pokolenie amerykańskich *otaku* składało się w dużym stopniu z „fanatycznych” wyznawców, którzy zdecydowali się oglądać *anime* również w wersji oryginalnej bez napisów – dla samych walorów serii – lecz w fandomie już w połowie lat 80. zaczęły się formować inicjatywy tłumaczeniowe. Ponieważ początkowo możliwości techniczne nie pozwalały *otaku* na tworzenie fanowskich, zmodyfikowanych kopii kreskówek, wyposażonych w napisy własnego autorstwa, zaczęli więc od wydawania skryptów tłumaczeń do szczególnie poszukiwanych serii.

Oczywiście wkrótce *otaku* poszerzyli swą działalność o publikację fanzinów, w których opisy serii, informacje o nowościach sąsiadowały z amatorskimi rysunkami inspirowanymi postaciami *anime* czy korespondencją członków. Zaczęli również pisać o japońskiej popkulturze dla prasy niezwiązanej z ich społecznością. Konwenty poświęcone wyłącznie japońskiej animacji bądź komiksom (Project A-Kon w Dallas, AnimeCon w San Jose) i popularyzacji internetu (pierwsza strona z newsami dotyczącymi *anime*, rec.art.s.anime, została założona przez Ann Schubert w 1987 roku⁴) silnie skonsolidowały społeczność fandomu i były dobrą bazą dla rewolucji lat 90., gdy fani, opierając się na możliwościach sprzętu cyfrowego, mogli udoskonalić dotychczasowe działania na polu alternatywnej dystrybucji.

Ze względu na przekonanie Amerykanów, że animacje są przeznaczone wyłącznie dla dzieci, a także z powodu regulacji cenzorów, ograniczających obecność przemocy i seksualności

³ Ibidem, s. 60.

⁴ Por. przyp. 22, ibidem, s. 68.

w kreskówkach, dystrybutorzy byli skazani na „zachodnie wybielanie mrocznych podtekstów w japońskiej animacji”⁵. Telewizyjny producent Sandy Frank, gdy zapragnął pokazać amerykańskiemu nastolatkom *anime Gatchaman*, stworzył ze swoją ekipą serię od nowa, dokonując koniecznych cięć drastycznych fragmentów, dodając nowe sceny, podkładając „amerykańską” muzykę do ścieżki dźwiękowej i angielski dubbing. Członkowie zespołu, jak zresztą i sam Frank, nie znali japońskiego i fabułę *Gatchamana* zrekonstruowali wyłącznie na podstawie treści wizualnych. Efekt był dość nieprzewidywalny. Serial wywoływał w odbiorcach wrażenie dezorientacji i poczucie, że pomiędzy scenami powinno się znaleźć coś więcej. To niedające się zaspokoić pragnienie uzupełnienia białych plam tym bardziej musiało podwyższać temperaturę emocji w fandomie, którego członkowie byli gotowi sięgnąć po to „więcej”, by opisać je i udostępnić znajomym. Paradoksalnie to właśnie nie dość „japońskie” wersje *anime* przeznaczone na zachodni rynek dały początek pirackim działaniom purystów ze społeczności *otaku*.

Fandom obecnie

Wgląd w skomplikowane motywacje i szeroką, także piracką aktywność *otaku* oferuje *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World* – przekład artykułów japońskich kulturoznawców zajmujących się społecznościami fanów *mangi* i *anime*⁶. We wstępie Mizuko Ito przytacza badania Annie Manion, prowadzone w 2005 roku wśród studentów języka japońskiego na University of California i University of Southern Carolina. Manion odkryła, że powody, dla których jej respondenci podjęli naukę obcego języka, zmieniły się wraz ze zmianą sy-

tuacji gospodarczej. Przyczyny podejmowania studiów japonistycznych w latach 80. były głównie finansowe. Gdy pękła ekonomiczna bańka Nipponu, w latach 90. kontaktu z językiem japońskim szukali już głównie ci, których fascynowały *manga* i *anime*⁷. Czyżby byli to przyszli rekruci do armii tłumaczy, pracujący obecnie zarówno na polu legalnych, jak i fanowskich wydań komiksów i animacji?

„Piracki” charakter fandomu można wyjaśnić skłonnością jego członków do stosowania alternatywnych metod wymiany informacji i dystrybucji. Jak podaje Ito, kultura *otaku* opiera się na mediach cyfrowych, pozwalających na łatwe dokonywanie zmian przez ich użytkowników. Są oni przyzwyczajeni do rozproszonej komunikacji, w której nie ma nadrzędnej instancji nadawczej. *Otaku* skupiają się na pozyskiwaniu niszowej wiedzy. Ich społeczność jest zdecentralizowana, dlatego preferują takie właśnie metody produkcji i dystrybucji, a ich stosunek do własności intelektualnej jest otwarty⁸. Taki etos legitymizuje w ich ocenie działania, które są uznawane przez oficjalnych dystrybutorów i wydawców za nielegalne i szkodliwe.

Sami *otaku* również czują się twórcami. Przygotowują zarówno amatorskie komiksy, jak i pracują nad tłumaczeniami nowych animacji i *mang*. Motywy związane z przygotowaniem fanowskich tłumaczeń są zróżnicowane, należą do nich: „zapotrzebowanie na treści wysokiej jakości, potrzeba przyczynienia się do rozwoju międzynarodowego fandomu, możliwość nauki, zdobycie sławy i uznania”⁹. Ito podkreśla wyjątkowy charakter aktywności *otaku*. Choć

⁵ R. Kelts, *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, New York 2006, s. 14.

⁶ M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji (red.), *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World*, New Haven 2012.

⁷ M. Ito, *Introduction*, [w:] *Fandom Unbound...*, op. cit., s. xiv.

⁸ Ibidem, s. xxiii.

⁹ M. Ito, *Contributors versus Leechers: Fansubbing Ethics and a Hybrid Public Culture*, [w:] *Fandom Unbound...*, op. cit., s. 179–180.

ich piracka działalność doprowadziła do procesów sądowych związanych z własnością intelektualną, udostępnianiem plików i powstawaniem nieoryginalnych utworów, źródłem ich aktywności był w punkcie wyjścia zachwyt produktami komercyjnymi. Respondenci Ito – grupa 56 osób, z których 15 pracowało przy fanowskich tłumaczeniach – posługuje się swoistym kodem etycznym. Nigdy nie traktowali swojej pracy jako konkurencji dla rynku komercyjnego, lecz raczej jako sposób na promocję nowych lub nieznanych serii, próbę zachęcenia dystrybutorów do emisji *anime* dostępnych legalnie wyłącznie w Japonii. Mizuko Ito widzi w środowisku *otaku* hybrydalny model współczesnej kultury, w której funkcjonują dwa światy – komercyjnej i alternatywnej dystrybucji dóbr, rynku własności prywatnej i publicznej.

Dlaczego *anime*?

W świecie japońskiego kina poza *anime* istnieje tak zwana animacja niezależna, określana również mianem artystycznej i osobistej¹⁰. Jej reprezentanci ograniczają się do oficjalnej dystrybucji swoich, głównie krótkometrażowych filmów do międzynarodowych festiwali filmowych dedykowanych animacji (np. Hiroshima, Annecy, Ottawa) i limitowanych edycji wydań DVD¹¹.

¹⁰ M. Wada-Marciano, *The Rise of „Personal” Animation*, [w:] idem, *Japanese Cinema in the Digital Age*, Honolulu 2012.

¹¹ Grupa młodych japońskich artystów i krytyków założyła w 2010 roku Calf Studio, którego celem jest promowanie swoich dzieł za granicą za pomocą dwujęzycznych wydań z serii *Japanese Independent Animators* (vol._01 Mirai Mizue Works 2003-2010; vol._02 Tochka Works 2001-2010; vol._03 Atsushi Wada Works 2002-2010), projekcji filmów na festiwalach filmowych czy pozyskiwania funduszy przy kosztownych w realizacji projektach, takich jak *Wonder* Miraiego Mizue. Z kolei we Francji w tym samym roku została założona działająca korespondencyjnie, niezależna firma CaRTe bLaNChe, zajmująca się produkcją i dystrybucją dzieł twórców związanych z japońską animacją artystyczną (w tym wydań DVD w cyklu *L'Animation Indépendante Japonais*).

W pewnym stopniu korzystają także z serwisów YouTube i Vimeo, gdzie umieszczają w ramach promocji swojej twórczości zwiastuny i wybrane, pojedyncze prace. Artystowski charakter dzieł i świadoma decyzja, aby główną grupą docelową uczynić publiczność specjalistycznych festiwali, zbiorowość elitarną i ograniczoną liczbowo, znacznie zmniejsza wpływ japońskiej animacji niezależnej na kulturę i jej zasięg poza Japonię.

Mitsuyo Wada-Marciano, analizując funkcjonowanie twórczości Kōjiego Yamamury, jednego z najważniejszych artystów zaliczanych do tego nurtu, wskazała na zależność między popularnością jego dzieł na festiwalach międzynarodowych a obecnością w nich elementów, które publiczność mogłaby łatwo rozpoznać jako charakterystycznie japońskie. Stąd *Atamayama* i *Lekarz wiejski Franza Kafki*, w których Yamamura umieścił nawiązania do klasycznych form teatru japońskiego, zdobyły wiele wyróżnień i zwróciły uwagę zachodnich krytyków w odróżnieniu od zignorowanego przez nich *Starego krokodyla*¹². Jeśli próbować prześledzić dorobek artystów z młodszego pokolenia, którzy rozpoczęli swoje kariery po 2001 roku, można zauważyć, że większości dzieł pod względem stylistyki i treści bliżej do zachodnich autorów animacji niezależnych niż filmowców z przemysłu *anime*.

W studyjnych produkcjach w rodzaju *anime* narracja złożona z dialogów i monologów pełni o wiele bardziej istotną rolę niż w przypadku – często niefiguralnych i opartych na wizualnych skojarzeniach – dzieł z kręgu japońskich animacji artystycznych. Brakuje zatem słów, które trzeba rozumieć i kolejno przetłumaczyć.

¹² M. Wada-Marciano, *The Rise...*, op. cit.

Krótkometrażowe produkcje niezależne wymagają od widza także znacznego skupienia i dużych kompetencji, by móc poddać je interpretacji. Już ich specyficzny charakter powoduje, że nawet przy intensywniejszej promocji będą dalej funkcjonować w bardzo wąskim kręgu odbiorców. Są przez to o wiele mniej podatne na piracką redystrybucję. Mogą co prawda wywoływać wtórne zainteresowanie u *otaku* ze względu na fascynację *anime* czy wręcz być mylnie uznawane za jej szczególny rodzaj, lecz nie są w stanie tak czynnie zaangażować członków fandomu jak produkcje studyjne, układające się w długie serie i cykle czy nawet uniwersa stymulujące odbiorcę do aktywności, porządkowania swej wiedzy i w efekcie często pirackiej działalności. Z dopełniającymi się światami *mangi* i *anime*, których twórcy kolejno przetwarzają dany utwór, dopasowując go do różnych mediów (komiksu i kina), wiąże się bogactwo intermedialnych zależności. Tak wysoce skomplikowana sieć, oparta na wielu kanałach dystrybucji, wiążąca odbiorcę produktów szeregiem powiązań, jest wyjątkowym zjawiskiem. Jej narastająca zawilść może być jednym z głównych powodów piractwa traktowanego jako naturalna konsekwencja rozwijającej się struktury. Przekracza więc ograniczenia, z którymi można się spotkać w przypadku produkcji s-f. Fandom miłośników fantastyki czerpie przy tym z dzieł autorów międzynarodowych, a *otaku* z różnych krajów muszą sprostać wyzwaniu związanemu z zakupem dóbr kultury pochodzących oryginalnie z kraju wyspiarskiego. Geograficzna odległość, nawet w XXI wieku, wciąż ogranicza możliwość pozyskiwania utworów legalnie, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę przywiązanie Japończyków do fizycznych przedmiotów czy ogromne koszty ich produkcji, a więc i wysoką cenę detaliczną.

Jeśli się zgodzić z kontrowersyjną opinią Takashiego Murakamiego, którego zdaniem w powojennej, posttraumatycznej Japonii tylko w *mandze* i *anime* dochodzą do głosu *honne*, prawdziwe emocje, w przeciwieństwie do *tatemaie* związanego ze sferą publiczną (do niej mieliby się ograniczać uznani artyści)¹³, kierunek zainteresowań międzynarodowego fandomu *otaku* łatwo zrozumieć. *Anime* i *manga* proponują co prawda sztuczny, lecz łatwiejszy do przyswojenia i zrozumienia wizerunek dalekowschodniej kultury, w którym lęki i negatywne emocje Japończyków są bezpośrednio wyrażone, a połączeniu ulegają modele komunikacji w wysokim i niskim kontekście. Dlatego kwestia japońskości *mangi* i *anime* jest problemem nierozstrzygalnym. Być może *mandze* i *anime* – tworom kulturowo hybrydalnym, ani w całości japońskimi ani zachodnimi – łatwiej było pokonać bariery kulturowe i stać się fenomenem, również z punktu widzenia rynkowego i pozarynkowego obrotu związanych z nimi utworów? ●

¹³ R. Kelts, *Japanamerica...*, op. cit, s. 25-26.