

Бојан Жикић
bzikic@sbb.co.yu

ТЕЛО У ЈАПАНСКОЈ АНИМАЦИЈИ¹

Апстракт: Представљање тела у јапанској анимацији, пре свега у цртаним филмовима, разматра се у смислу конотирања одређеног културног идентитета, пре свега родног. Анализирају се карактеристични ликови и ситуације у десет цртаних серија и дугометражних цртаних филмова, да би се представила два основна вида оперисања идентитетом: фиксирање и трансгресија.

Кључне речи: тело, Јапан, анимација, идентитет, род, феминитет, маскулинитет.

Увод: медиј, тело и култура

Јапанска анимација постала је глобални културни феномен крајем двадесетог века, пре свега захваљујући успешном пласману дечијих цртаних серија на светско тржиште, попут *Покемона* и *Змајеве кугле*, на пример, али и озбиљнијих уметничких ангажмана, какви су дугометражни цртани филмови Хајао Мијазакија (Hayao Miyazaki), од којих најпознатији јесте, свакако *Поседнута принцеза* (Mononoke-hime), односно *Принцеза мононоке*, како је преводиоцима широм света остало згодно да комбинују оригинални наслов и његово половично читање на сопственим језицима.

Два основна изражајна вида јапанске анимације представљају *манге* и *аниме*. У најкраћем, први термин односи се на стрипове, а други на покретне слике, дакле – цртане серије и филмове. Треба напоменути то, да термин "анима" нема везе са душом, рецимо нити с било чим другим, на шта би могао да асоцира, евентуално – изведен је из речи *анимејшн* (animation) и означава управо то: цртани филм, у најкраћем! Коришћење израза "анима" представља део *нихонђирона* (nihonjiron), концепције о јапанској културној посебности, која се појавила након Другог светског рата, а која је утемељена на прихватању западне културне форме у изражавању сопствене културне суштине, да се тако изразим. У питању је извесна фасцинација тековинама, пре свега, популарне културе Запада, која се не усваја, међутим, без извесног прилагођавања јапанском културном кон-

¹ Резултат рада на пројекту 147035, финансираном у потпуности од стране МНЗЖС РС.

тексту, односно вредностима које су му својствене.² Једна од посебности јапанског преобликовања западних културних облика, у толикој мери, чак, да можемо говорити о аутентично јапанским културним артефактима, је-сте концептуализација људског тела у мангама и анимама, односно коно-тације такве концептуализације.

Када је у питању сама јапанска анимација, за њу важи, у суштини, оно што је речено, својевремено, за радове једног од пионира америчке ани-мације, Винзора Мекеја,³ то да "открива дубоко укоренење страхова (пост)модерне ере, бавећи се нелагодностима у погледу међуљудских односа (пре свега, романтичних), затим статуса тела, те напokon, техно-лошког напретка" (Wells 1998: 16). Те "нелагодности" можемо да проту-мачимо као да су личне и културне, односно да се у "нелагодности" пре-плићу личне и културне мисли и ставови у погледу друштвене и техно-лошке природе света у којем се живи.

Говоримо ли о телу, пак, између америчких стрипова о суперхероји-ма, који су представљали један од извора инспирације јапанских ани-матора, с једне стране, те мангама и анимама с друге, може да се пову-ће паралела, такође: "тело је оно на шта се опсесивно усредсређујемо. Оно се испуњава и оцртава, постаје сила којој се није могуће одупрети и непокретни објекат. Тело се повећава и смањује, постаје невидљиво или окамењено, бива разнето у атоме или преобликовано по вољи. Тело побеђује гравитацију, простор и време... Тело преузима животињске атрибуте, стапа се с биљкама, подједнако као и с металом. Тело је асек-суално и хомосексуално. Хетеросексуално и хермафродитско" (Bukat-man 1994: 94).

Такви протејски преображаји тела у јапанским стриповима и цртаним филмовима јесу гротескни понекад, а понекад привлачни, али памте се, по правилу. Од "позитиваца", киборга и суперхероја, до "негативаца", мутанта и чудовишта, већина сценарија анима усредсређена је на процес телесних промена. У том фантастичном модусу, који покрива читав под-жанровски спектар, од научне фантастике до окултне порнографије, тело преиспитује доминантне конструкте идентитета у савременом свету, би-

² То је први проблематизовао Филип К. Дик, на изврстан начин, у роману *Чо-век у високом дворцу* (Philip K. Dick, *The Man in the High Castle*, New York: Putnam, 1962, прво издање у СФРЈ: ИЗ Југославија, Београд 1977, у преводу Мирјане Рајковић) описујући културу савременог Јапана (из перспективе 1960-их), који је добио II светски рат, заједно с Немачком, али који је преобликовао сопствену културу у складу с рецепцијом поп-културних форми из предратних САД.

³ Winsor McCay, 1867-1934. Аутор анимираних филмова "Мали Немо" (Little Nemo) из 1911 (по сопственом стрипу, започетом у *Њујорк Хералду* 1905), те "Диносаурус Герти" (Gertie the Dinosaur) 1914.

ло да су они засновани на родном идентификовању или на идентификовању с људским родом уопште.

Неки од сценарија анима залазе иза онога што је одређено телом, чак, указујући на могуће нове облике идентитета. На пример, ремек-дела сајберпанка, *Акира* (Akira) и *Дух у машини* (Ghost in the Shell, Kōkaku Kidōtai),⁴ јесу усредсређена на метаморфичке могућности тела иницијално, али се завршавају на начин који говори у прилог одсуству тела, његовом непостојању, као виду одређења идентитета. Протагонисти ових филмова, одричу се на крају сопствених физичких тела, одбацују их, да би могли да егзистирају у трансцедентности, као бестелесна бића (Napier 2001: 37). Речено представља пример културне концепције нихонђирона. Сајберпанк јесте поджанр научне фантастике, недвосмислено америчког порекла. Битан део сценографије сајберпанк романа, на пример, представљају управо јапанска футуристичка окружења. Јапан представља, истовремено, нека врста иконе овог поджанра, али и његове сценаристичке подлоге, у смислу ултратехнологизираних културних средина, настањених технолошким маговима и бићима која су делом људи, делом машине, делом материја, делом енергија.⁵

Такво портретисање Јапана, међутим, утицало је на начин на који Јапанци виде своју културу, у том смислу што је амерички сајберпанк омогућио Јапану да *пронађе себе* у будућности Запада, тачније, у онаквој будућности какву Запад пројектује на основу развоја технологије. Парадоксално, америчка перцепција Јапана, у смислу његовог изједначавања с футуризмом, заснована је на дуготрајном сећању на први сусрет Запада с том културом, значи, на премодерном, феудалном Јапану (поготово на

⁴ Наслови филмова на српском језику представљају моје "прилагођене преводне" енглеских наслова; "прилагођени" су у том смислу, прво, што се енглески и јапански наслови не подударају, најчешће – односно, енглески наслови, већ, представљају "прилагођене преводне" јапанских наслова, као у случају *Духа у машини*, управо, где оригинал гласи, отприлике, *Ударна оклопљена полицијска јединица* – а друго, због тога што то "прилагођавање" одговара радњи, сижеу или централном мотиву филма или серије. Неке наслове није било могуће превести на српски (ако ни због чега другог, да не би звучали попут "околотрбушног панталодржача"), а преводи сам приступио у оним случајевима у којима не постоји "званичан" превод на српски језик, односно онда, када су биле у питању аниме које се нису појавиле на нашем тржишту. Иначе, *Дух у машини* била је серија, прва, а касније је развијена у филм, који је имао два наставка, захваљујући успешном пријему од стране публике.

⁵ Ко је читао Гибсонове романе, на пример, јасно му је о чему говорим. Ко није, може да прочита његову интроспективну параентнографију Токија, тачније доживљаја тог града и савремене јапанске културе уопште у Gibson 2005.

Едо и Меиџин периодима),⁶ те на изједначавању културне сржи савременог Јапана с његовим техничко-технолошким развојем у другој половини двадесетог века. Јапански сајберпанк усвојио је ту оријентализовану представу о самом себи, у смислу нихонџирона, реформулисавши америчког претходника (Sato 2004: 340; Chun 2003: 15).

У традиционалној јапанској уметности и књижевности, међутим, тело се представља или помиње ретко, нарочито наго тело. Гравуре у дрвету наглашавају телесне ставове ликова, тј. њихове позе, или набор куртизанине одеће, али неодевено тело није било никада предмет онакве фасцинације, као у западном свету. Чак и опште присутне и често експлицитне *шунге* (shunga), еротски отисци, усредсређују се на приказивање одређеног дела тела – куртизанине брадавице или претерано велике гениталије клијената – док остатак људске фигуре бива представљен оцртавањем тела испод одеће. Осим одеће, атрибути моде или секса, имали су кудикамо већи значај од самог тела. То се односи, пре свега, на дилдое, луле и мачеве.

У књижевности постоји мало описа нагости, такође, све до двадесетог века. У једном од најзначајнијих дела јапанске средњовековне књижевности, *Причи о Генџију* (The Tale of Genji, Genji monogatari), надугачко се описују коса, лица и одећа ликова, али не и њихове фигуре. Нема ни уобичајених података о томе, чак, да ли су високи или ниски, стамене или крхке грађе. Ауторка овог дела, Мурасаки Шикибу (Murasaki Shikibu), помиње нага тела на једном месту у свом дневнику, али на такав начин, да је јасно то да се естетика еротског њеног времена и њене културне средине разликује од западне естетике еротског. Описујући провалу у палати, којом приликом је провалник украо и одећу неких дворских дама, каже: "нећу заборавити никада приказ призора њих без одеће. Било је тако застрашујуће, а истовремено и тако забавно" (Bowring 1982: 115).

Тело ће ући у фокус у јапанској култури тек крајем деветнаестог века, доласком у ту културу западне уметности, западног погледа на свет и за-

⁶ Јапанци категоришу сопствену политичку и културну историју по периодима, датирајући уназад од првог миленијума пре Христа. Ти периоди представљају неку врсту структурних елемената историје схваћене у нашем смислу, дакле у смислу линеарног времена, необнављајућег почетка и краја. Едо (Edo) период односи се на време између почетка XVII века и шездесетих година XIX века. Карактерисан је, између осталог, преношењем престонице у Токио (чије некадашње име је било Едо), процватом народне културе, те коначним отварањем према западним силама и крајем феудализма. Меиџин (Meiji) период наставља се на Едо и траје до 1912. године, а сматра се преломним моментом у погледу почетка технолошке и културне вестернизације Јапана. Назив је добила по реформаторском цару Меиџију, доносиоцу првог јапанског устава, с краја осамдесетих година XIX века.

падне технологије. Јапански сликари, који почињу да сликају на западњачки начин, окрећу се нагом телу у исто време, отприлике, кад власти почињу да затварају мешовита купалишта, у страху од западњачког неodobравања. Тај сукоб естетског и моралног значио је то, у извесном смислу, да наго тело постаје предмет проблематизације у актуелној јапанској култури, док је узимано здраво за готово у њеној предмодерној варијанти, на одређени начин. То је постало још уочљивије усвајањем западне технологије. Фотографски апарат и филмска камера омогућили су усредсређивање на тело на нове и провакативније начине. Напокон, технологија анимације, која се појављује у Јапану након Другог светског рата, доноси нешто сасвим ново: анимирано тело (Napier 2001: 262-3).

Тело се јавља као "анимирано" у смислу нацртаног, али и у смислу "одуховљеног" на нови начин – у виду испитивања идентитета, на пример, или друштвених и културних вредности, тога куда ће нас технологија одвести итд. Оно чему служи визуелизација тела у јапанској анимацији, односи се, у највећој мери, на родност, сексуалност, те на питање идентитета уопште. Другим речима, ништа више од приче о томе како нацртана тела изгледају и каква су њихова културна значења, заправо!

Идентитет: бате, секе и још понеко

Идентификација јесте амбивалентан процес увек. Оно што је Батлер рекла за родно идентификовање, то да у оквиру актуелних режима моћи значи идентификацију с низом норми, које и јесу и нису схватљиве, те да "бити мушкарац" и "бити жена" представљају суштински нестабилне активности (Butler 1993), може да се примени на било какав вид идентификација, укључујући и ону са сопственом врстом.

Поджанр анима *телесни хорор* комбинује наративе и синеастичке конвенције научнофантастичних, хорор и саспенс филмова, да би представио спектаткл дефамилијаризованог људског тела, у смислу настајања нечег другог од човека. Тежи да изазове одвратност – као и задовољство, на одређени начин, путем представљања квазиљудских фигура, чији ефекти и афекти јесу последица њихове одбачености, противречности, њиховог немогућег отелотворавања вишеструких, некомпатибилних облика (Hurley 1995: 203). Прави пример овог поджанра представља сајберпанк икона, *Акира*, са гротескним мутацијама главног јунака Тетсуа (Tetsuo), које се могу протумачити, неким традиционалним читањем, као амблематизација кризе отуђеног адолесцента, изолованог, осветољубивог, уплашеног и, на дубљем нивоу, чудовишног себи и другима. Примарни подтекст филма представља тензија између два повезана, али и

супротстављена концепта моћи и контроле, који имају дубок утицај на адолесцента, који се развија из детета у одраслу особу: оног који долази "одозго", од стране свемоћног друштва и културе, те оног који покушава да установи појединац, у намери да управља сопственим животом.

На почетку филма, сва контрола јесте у рукама опресивне мушке ауторитативне структуре коју сачињавају политички, војни и научни естаблишмент. На крају филма, сведоци смо потпуног слабљења моћи естаблишмента, док гледамо то, како његови представници, један по један, признају да нису у стању да контролишу више оно што се дешава око њих, а што су сами покренули, наравно. То бива очигледно, у потпуности, када је у питању Тетсуово тело, за којег су се надали да ће им послужити као заморче, у експерименту досезања вантелесне интелигенције људског порекла.

Док моћ естаблишмента опада, полако, младићева моћ расте, али на крају филма, он неће бити у стању да контролише ту моћ. Цена коју Тетсуо плаћа јесте потпуно телесно преобликовање у форму Другости, која више нема никакве везе с људскошћу. У питању је запрепашћујућа представа телесне мутације, која се подудара с Харлијевим описом тога шта се дешава с људским субјектом у телесном хорору: "човек је демонтиран и уништен, интегритет људског тела је нестао, а границе људског идентитета угрожене су са свих страна" (Hurley 1995: 205). Тетсуова метаморфоза јесте дословна и симболичка, истовремено: из обичног дечака у чудовиште, па из њега у могући нови универзум. У структуралистичкој, постмодернистичкој или митологичкој терминологији уопште, ради се о трансформацији из стања немоћи у позицију тоталне моћи.

Тетсуове нове моћи, такође, могу симболизовати његов развој из адолесцента у одраслу особу, тим пре што, како на крају Тетсуо нема облик, заправо, можемо га идентификовати с језиком, пре него с ликом, што сугерише његово (коначно?) уклапање у симболички поредак ствари на свету. Треба обратити пажњу на то, да митологија, религија, идеологија и томе слично, очигледно, јесу део стварности, као нешто што има своје јасно социокултурно место, за разлику од отуђеног адолесцента, на пример. Дати облик идентитета "одраслог", међутим, остаје ван сваке контроле, у Тетсуовом случају, услед његове узурпације тоталне моћи, као и недостатка било каквог духовног или моралног развоја. Тетсуо је надувен том моћи, баш као што је вампир из традицијске културе Срба "мешина испуњена крвљу". У питању је испуњеност у том смислу, да он сам постаје та моћ, ничег другог нема у том новом идентитету, чиста моћ постаје форма која замењује Тетсуово тело, али и личност (упор. Napier 2001: 44)

Адолесцентска тела могу бити предлог за бављење идентитетом на различите начине. *Ранма половина* (Ranma 1/2) јесте цртана телевизијска

серија с краја 80-их и почетка 90-их година прошлог века, која се поиграва родном идентификацијом, односно транссексуалном фантазијом, у форми романтичне комедије. Главни јунак, Ранма Саотоме (Ranma Saotome), претвара се у девојчицу и враћа у свој оригинални облик, дечака, под утицајем некакве клетве, немајући никаквог утицаја на чин, време и процес трансформације. Он представља дословни пример "норми које нас бирају", како је то рекла Батлер (Butler 1993: 126). Својим изгледом, Ранма представља изузетно привлачан облик андрогиније, у обе своје појаве – као дечак и као девојчица. По томе јесте сличан ликовима из тзв. бишоунен стрипова (bishōnen, "лепи дечко") – чију читалачку публику представљају девојчице, пре свега, а који приказују, често, експлицитну хомосексуалност. Ти стрипови представљају само један пример из јапанске културе, у којем андрогинија и прелазак родних граница иду руку под руку.

У кабуки (kabuki) позоришту, у којем су сви учесници мушкарци, на пример, постоје *онагата* (onnagata), тумачи женских ликова. У традиционалној јапанској култури, онагата су били одгајани, од дечаства, да буду женственији од правих жена. Далеко у прошлости, чак, у аристократској култури хејанског периода,⁷ у десетом веку, постојала су књижевна дела која су се бавила родном трансгресијом: фиктивни *Дневник Тоса* (The Tosa Diary, Tosa Nikki), који је написао мушкарац (Ki no Tsurayuki), претварајући се да је жена, те романсе *Када бих само могла да их променим* (If Only I Could Change Them, Torikayaba) и *Растанци у зору* (Partings at Dawn, Ariake no wakare) (в. Napier 2001: 266), чији јунаци, на извештај начин, мењајући одећу, мењају и родне идентитете – речено модерним језиком.

Оно што разликује Ранму од осталих творевина књижевне фикције, јесте то што су протагонисти серије смештени и у стварни свет, свет породице, школе и посла, поред тога што, на тренутке, посећују свет у потпуности фантастичног, у којем владају клетве и магија. Тачније, та два света јесу раздвојена у потпуности и једино што их спаја јесу трансформације Ранме и његовог оца. Ранмин отац који се јавља у облику панде, под утицајем исте клетве која погађа и Ранму, што у датом културном контексту фиксира његов маскулин идентитет, заправо.

Однос између изгледа тела и жеље за одређеним телом (у почетку и углавном, мушким, али касније не баш тако ретко – женским), представља средиште Ранминих односа са светом око њега. Његови преображаји пред очима јавности, производе то да га људи доживљавају на различите

⁷ Heian. Траје од краја VIII до краја XII века; његовим почетком сматра се преношење престонице из Наре у Кјото (који се тада звао Хејан), а крајем, долазак на власт породице Минамото.

начине. Његов отац доживљава последице тих преображаја као срамоћење, али за већину, ти преображаји утичу на то да Ранма постане извор фасцинације и предмет жеље. Куно, један од мушких ликова, на пример, сматра да је "девојчица с плетеницом" посебно привлачна због свог мистериозног порекла и тенденције да нестаје изненада. Многи други интензивно жуде за њим/њом, такође, тако да је основа многих дешавања у серији то како Ранма ескивира различите мушке и женске ликове, који су лудо заљубљени у један од његових (родних) идентитета.

Женска моћ

У тзв. порнографским анимама, експлицитни секс, што се каже хардкор, представља оквир дешавања, снажну графичку подлогу, али само део акције и предлогачак за дубље, елабориране наративе. Основа радње у тим анимама спада у хорор жанр, углавном, а оно што је заједничко сексу и стравењу, јесте довођење физичког тела у центар пажње. То није особено само за аниме, наравно, али у њиховом случају, када је у питању тело, нагласак није на сексуалности самој по себи, већ на њеној повезаности с естетиком, родношћу, те друштвеним и културним идентитетом. Често, концептуални оквир свега тога представља постављање односа моћи и доминације, који је приказан кроз интеракцију мушких и женских тела. Једна од карактеристика порнографских анима јесте и та, да се приказује доста насилног секса – што не значи да је ненасиљан у другом плану у потпуности – усмереног на женска тела, с детаљним представљањем мучења и сакаћења, на пример.

Иако критичари манги и анима тврде "да су мушкарци ти који имају сву моћ, у потрази за ултимативним задовољством у женском телу" (Ито 1995: 129), истина је то, да јапанска порнографска анимација жели, можда, да прикаже жене у подређеним и понижавајућим положајима, али оно што се тиме представља, заправо, јесте сложен низ међусобно супротстављених односа моћи, из чега мушкарци не излазе као победници увек и по правилу. За разумевање тога, битни су начини на које се представљају женска и мушка тела. Поигравајући се са стереотипом жена као искључиво сексуалних објеката, порнографске аниме теже томе да прикажу женско тело на различите, често контрадикторне начине. Женско тело јесте, често, објекат који се посматра из прикрајка, насилно третира, мрцвари, али женска тела бивају приказана и као извори невероватне моћи, као незаушављиве силе, које се могу упоредити само са снагом природе.

Она су партнери у ненасилном, узајмно испуњавајућем сексу, такође, али су и активна, способна за застрашујуће трансформације. Не може се рећи, наравно, да представљају симболе еманципације, али нису ни пасив-

ни објекти, искључиво, над којима се доминира, како то истичу неки аутори. Насупрот томе, приказивање мушког тела у порнографским анимама није толико разноврсно. Ограничено је на два основна типа, на тзв. комичног војера и на тзв. инкарнацију демонског фалуса. Представљање тела комичног војера не конотира моћ ни у једном конвенционалном смислу, већ сугерише инфантилан, пасиван статус његовог носиоца. Заиста моћни мушки ликови у већини порнографских анима нису људска бића, заправо, већ демони.

Тематска окосница радње у таквим анимама јесте, управо, у сукобу људског и демонског света, људског и демонског принципа, где је први представљен кроз женске ликове. Ти ликови поседују различите вештине и моћи, од борилачких, преко окултних, до натприродних, али им те моћи нису увек доступне. Појављују се онда када људски свет долази у додир с демонским, а активирају се путем женске сексуалности, најчешће. Та сексуалност бива приказана као индукована, често, у том смислу да је потребно или да девојчица биолошки сазри или да има полни однос. Када је у питању полни однос, то може бити "обичан" коитус, али и сурово силовање. У случају силовања, оно је приказано ретко као однос једног силоватеља и жртве, већ као својеврсна оргија с неколицином учесника, која за циљ има потпуну сексуалну узурпацију жртве – вагиналну, оралну, аналну.

Занимљиво је то да, супротно од стања ствари по том питању у реалном свету, жртва прихвата силовање као неку врсту непријатног догађаја у својој сексуалној повести, не придајући му ни значај односа моћи, чак, или барем не таквог, који је успоставио сталну доминацију над њом. Женски лик (или: ликови) који је у питању, развија сопствене посебне моћи и сукобљава се са својим непријатељима, истовремено и силоватељима, побеђујући их у телесном мислу на други начин: уништава их физички. То је случај, на пример, у филму *Баво* (Legend of the Overfiend, Urotsukidōji) и серији *Плава дама* (La Blue Girl, Injū gakuen). У филму *Град греха* (Wicked City, Yoju toshi), главне јунакиње, једине које су у стању да сачувају људског представника који може да изађе на крај с демонским светом који прети људском, запослене су као проститутке, у борделу, чиме маскирају своје борбене активности. Напокон, тамо где се приказује ненасиљан полни однос, представљен је тако да женски ликови уживају у њему, заједно са својим мушким партнерима, где се сугерише, варијететом коиталних поза и узајамношћу оралног полног општења, да је у питању партнерски однос, често однос двоје заљубљених, а нипошто егзерцир (родне) моћи.

Моћ преображаја женског тела представља важну конвенцију у јапанској народној и високој култури (в. Napier 1996: 23-25). На првом месту, сматра се да су духови женског рода, а затим, постоји жанровска припо-

ведачка сижејна основа о женама које су анималног порекла, а које прибегавају поновном претварању у животињску форму, када су сатеране у шкрипац, да би се избавиле од тренутне невоље. Може се рећи то, да је имплицитна сексуална природа таквих прича експлицирана у порнографским анимама, што и доказује тврдњу да оне иду иза једноставних фантазија о мушкој доминацији и женском подређивању. Како окршаји главних протагонисткиња са силама зла увек бивају, барем дотерани, до сукоба елементарне физичке снаге и вештине противника, испоставља се то да су њихова тела моћнија од мушких, заправо. Женска тела приказана су као да су у додиру са јаким, често магичним силама, које су способне да надвладају домене којима доминирају мушкарци (упор. Napier 2001: 70-1).

То може да се уочи и у анимама које су далеко од порнографских, у цртаним серијама намењеним деци. Тако, на пример, главне јунакиње серије *Дружина Мјау Мјау* (Mew Mew Power, Тōкуō Муџу Муџу),⁸ популарне и код нас, имају све особине женских ликова, на које наилазимо и у анимама које су намењене старијој публици, не нужно оних са порнографском основом. Оне су тинејџерке, које чека животни преображај у свет одраслих, иду у школу и живе нормалним животом, да би откриле, изненада, свака за себе, да се у њима крије неки принцип који ће их претворити у супер-хероине, у извесном смислу, те им омогућити да поведу борбу за спас човечанства, од чудовишних освајача с неког другог света.

Уместо преображаја у друштвеном и културном смислу, односно комплетирања преласка из адолесценције у зрело животно доба путем "уобичајених" обреда прелаза, какви су, рецимо, матура, факултет, брак и томе слично, јунакиње доживљавају преображај у биолошком и физичком смислу. Њихова тела, која су приказана, имплицитно, као зрела у смислу људског биолошког развоја, крију у себи и нешто нељудско: саопштава нам се то, да им је уметнут део животињског ДНК, без икаквих обавештења о томе, у смислу – како, када, ко, зашто или где. Одатле, оне добијају могућност преображаја у неку врсту анималног хуманоида: људске физичке моћи им се увећавају, добијају способности оних животиња чије ДНК носе, а та комбинација, приде, свакој од њих омогућава развијање посебне вештине, опет засноване на њиховом анималном делу.

Када су преображене, њихова тела постају јасно означена тиме што добијају понеки физички атрибут животиње чији ДНК поседују: уши и

⁸ Серија је позната и под колоквијалним називима *Мјау мачкице* и *Мјачкице*. Треба обратити пажњу на то, да наслов може да буде асоцијација на *Powerpuff Girls* (рецимо, "Моћне девојчице", како ћу реферисати на ту серију даље у тексту), цртану серију Крејга Меккрекена (Craig McCracken), или омаж томе. Моћне девојчице, иначе, јесу три шестогодишње суперхероине!!!

реп, најчешће, али и крила, пераја, па чак и онај нетелесни атрибут карактера, односно понашања у саобраћању с другим ликовима (Коринина усамљеност и хладноћа доводи се у везу с тим што је "њена" животиња сиви вук, на пример). Да не буде забуне, међутим, у погледу тога да ли тај животињски принцип, који им је својствен, излази ван оквира који је карактеристичан за јапанску културу, пошто се имплицира да је резултат неког фантастичног генетског инжењеринга, треба истаћи то, да се у серији инсистира на чињеници да се ради о угроженим животињским врстама, што апострофира парадигматизацију случаја у категорију природе. То потврђује да је на делу употреба поменутог обрасца о женама анималног порекла, које користе своју надљудску, животињску моћ, да би се супротставиле разним невољама.

Потенцијални завојевачи у серији *Дружина Мјау Мјау*, Циликлонци, представљени су као мушкарци, сви одреда. Тачније, они су бића демонских својстава – једно од њих јесте и могућност завођења људских жена, тако слична одговарајућем атрибуту код пост-стокеровског вампира – а то да су мушкарци, закључујемо на основу начина представљања њиховог тела. Оно је максулино, с једне стране, пре свега у погледу физичке снаге коју поседују, али има и компонената који су карактеристични за стил бишоуен-стрипова: фини облик главе, продуховљеније црте лица. Напокон, тело Циликлонца јасно је означено као нељудско: поседују чудне, шиљате уши и дугачке, рецимо, мајмунолике репове, који нису резултат некакве трансформације, једноставно, такви су.

Обратите пажњу на то, да је тешко екстраполирати једну од основних структуралистичких опозиција, на основу наведених карактеризација људске стране и нељудских непријатеља, ону која говори о томе да је човек биће и природе и културе и да се труди, да превазиђе у свом бивствовању, супротстављеност између тих домена сопственог постојања. Мјау мачкице, баш као ни многи други женски ликови у јапанској анимацији, па и у (фантастичним) културним творевинама уопште, не могу да буду означени као "бића природе" у потпуности, иако њихова анимална природа задовољава један од основних захтева структуралистичке класификације у погледу тога. Ако ни због чега другог, онда због тога што структурализам, као и сваки наредни антрополошки интерпетативни систем, постулира релационизам: ствари немају значења саме по себи, већ само у односу према нечем другом и у одговарајућем контексту.

У том смислу, битна нам је телесност Циликлонца. Они јесу нељудски и ванљудски ентитет, али поседују технологију (што отежава, ако не и онемогућава њихово класификовање као "бића природе", по структуралистичким принципима), али значајније од тога јесте то, што су представљени као више од хуманоидних туђинаца. Њихова тела налик су људским, изузев када су у питању уши и реп, а у стању су, чак, да развију не-

ке људске особине – моралне и емотивне природе – додуше, тек у додиру с Мјачкицама. Оно што хоћу да кажем, јесте то, да наративни обрасци у анимама, када је у питању људска телесност, излазе ван оквира онога што се узима као културна мотивација митотворства. Опозиције постоје, али не морају да се превазилазе, нужно. Превазилажење опозиција имплицира једну развојну слику света, као и концепцију линеарног времена, односно когнитивне шеме карактеристичне за западну културу.

Превазилажење опозиција не мора бити од суштинске важности за сваку културу, међутим. Постојана слика света не искључује његове местимичне промене, али се оне доживљавају, углавном, у смислу закона одржања материје: једна ће условити или сменити другу, али ће систем остати стабилан. У складу с тим стоји и концепција цикличног времена – ствари нису неповратне, већ се одвијају попут путовања казаљки на сату. Одатле, ствари се могу представљати онако како изгледају у свету заиста, као инверзија тога како изгледају у свету, као асоцијација на то како изгледају у свету итд. Другим речима, симулацијама, симулакрумима, метафорама, параболома и творевинама нашег интелекта, уопште, не морамо трагати за једним, одређеним и коначним решењем. Због тога у анимама не постоји међуродни однос који би био једнозначан и разрешујући.

Уколико бисмо претпоставили да је опозиција између "бића природе" и "бића културе" функционисала у традиционалној јапанској култури по принципу родне концептуализације полног диморфизма, дакле, да је жена сматрана неком врстом отелотворења неукротиве стихије природе, мислим да нема основа да тврдимо тако нешто када су у питању аниме. Статус тела њихових јунакиња такав је, углавном, да конотира све оно што је својствено, на неки начин, родном идентитету жене у савременој култури: сексуалност, пасивну и подређену, активну и доминантну; страх од технологије и суверено владање њоме; родну подређеност и родну надређеност; телесну немоћ и телесну моћ; друштвену ангажованост и друштвену инертност; анималност и људскост итд.

Аниме представљају производ свог времена, односно културе у којој су настали, а она је различита, очигледно, од сопствених основа, још од половине деветнаестог века. У том смислу, оне говоре штошта о јапанској култури данас, понешто о савременој западној култури, чији одраз савремена јапанска култура представља у извесном смислу, али готово ништа о традиционалној јапанској култури. То значи, да њихове поруке треба тумачити онако како бисмо посматрали *Тома и Џерија*, на пример, односно *Моћне девојчице* или *Самураја Џека*,⁹ примереније, а не као зен коане или позориште кабуки. Проблематизација тела у анимама одговара оним тема-

⁹ Samurai Jack, цртана серија Гендија Тартаковског (Genndy Tartakovsky, Геннадий Тартаковский).

ма које занимају у онтолошком смислу савременог човека: лични и колективни идентитет, "унапређене" верзије отуђења, немогућност стварног контролисања извора друштвене моћи, амбивалентан однос према технологији и томе слично.

Мушка помагала

Као и у сваколикој уметности, уосталом, и у јапанској анимацији, у средишту пажње јесу женска тела, с тим што је речено то, да приступање њиховој визуелизацији превазилази чисто естетске концепције, увелико. Мушка тела присутна су у анимама, наравно, исто онолико колико у било којем другом уметничком виду, с тим што, у њиховом случају, квантитет главних и за радњу уопште релевантних мушких ликова, помало, стоји обрнуто сразмерно квалитету њихове концептуалне презентације, барем када су у питању одрасли мушкарци, пошто, како смо видели, адолесценти бивају третирани у смислу преистпитивања различитих идентитета, као и трансформације идентитета, на начин који сугерише њихов трансгресивни родни потенцијал.

Релативна типизација начина на који су приказана мушка тела у порнографским анимама, међутим, сугерише то, да је њихова маскулиност фиксирана, односно да не поседују онај трансгресивни потенцијал, којег поседују женска тела, или тела адолесцената оба пола, на пример. Та фиксираност маскулинитета још је уочљивија у посебном поджанру научнофантастичних анима, који се назива *мекá* (mecha), у којима референтни оквир представља високо технологизовано, роботско окружење. У њима мушко тело бива ојачавано технолошким помагалима, налик на *Робокапа*, на пример, а наративни климакс доживљавају, не у сценама секса, као што је то случај, рецимо, с адолесцентским или женским телима, пре свега у порнографским анимама, али и у неким другим поджанровима, већ у сценама борбе.

Однос према тој претераној технологизацији тела јесте негативан или амбивалентан, можда, али њен јасан циљ, када је у питању мушко тело, такође, јесте то да се потенцира оно што то тело конотира у социокултурном смислу. Поред физичке снаге, те принципа активности, оно што је означено технологизованим мушким телом у родном смислу, јесте доминантност, остварена кроз компетативност. Другим речима: слика борбе и рата из било које епске приповести, источног или западног света, сасвим свеједно. Мекé, при том, представљају поджанр у којем су спасиоци света мушкарци, иницијално људска бића, са својим слабостима и манама, али унапређена у том смислу, да су у стању да превазиђу сва ограничења те иницијалне људскости, да би се супротставили нељудском, најчешће роботизованом непријатељу.

Мекé јесу сајберпанк, делимично, у оном смислу у којем се изнова имплицира питање, шта је то шта нас чини људима, као нека врста под-текста одређења тог жанра (в. Chi Hyun Park 2005), али на одређени начин, то питање може да се постави и онда када су у питању уметничке творевине које немају везе са технологизацијом, самом по себи. Треба ли, рећи то, међутим, да Валкирија (Valkyria) у *Гајверу* (Guyver: Out of Control, Kyōshoku soko gaiba) или Анђели (Angels) у *Јеванђелиону неонског постања* (Neon Genesis Evangelion, Shinseiki Ebuangerion), ти роботизовани архинепријатељи, јесу женског рода, у својим претходним еманиацијама, у свом далеком, предтехнологизованом изходишту. Постоји мишљење, чак, да основна структура серије *Јеванђелион неонског постања* представља борбу између патријархалне породице, којом руководе научници и војници (сви су мушкарци), окупљени око пројекта који је одговоран за стварање јеванђелиона¹⁰ и отуђене, феминине Другости, која покушава да промени поредак ствари у људском свету – у смислу родне доминације, наравно – одакле мора бити, не уништена, као што се може помислити у првом тренутку, већ – стављена под контролу! (упор. Napier 2001: 99 и даље)

Ово се поклапа са митологичким обрасцима из многих култура, укључујући и неке из наше традицијске културе, у којима је жена експлицирана као потенцијални проводник стихијских моћи, несвојствених људском свету, често у смислу апотеозе саме неукротиве природе. У том смислу, када покушава да делује самостално, социокултурно неконтролисано, она јесте супротстављени принцип друштвеном и културном устројству, поретку света којим доминирају мушкарци, али јесте и његов део, на одређени начин, одакле не може бити субјект анихилације, већ доминације.¹¹ Мушки задатак јесте одржати поредак, нагласити га, обновити га, па у том смислу поменути фиксирност маскулинитета у мекáма добија опипљив смисао. Маскулинитет остаје фиксиран, међутим, невезано за поджанр анима, као што је поменуто већ. У хорор анимама, тачније онима с окултном тематиком, мушко тело се унапређује на различите начине, у односу на мекé, рецимо, али остаје јасно означено као мушко, без обзира на начин и облик трансформације. Чак и када му није задатак борба против фемининих ванљудских непријатеља, тај задатак остаје спасавање света, у смислу опстајања утврђеног поретка и њему.

¹⁰ Јеванђелиони јесу огромна роботска оружја, нека врста комбинације ракете која носи бојеву главу и ловца-бомбардера, којима се управља тако што се пилот "синхронизује" с њима, тј. тако што постане нека врста менталног киборга. Идеални пилоти јесу адолесценти.

¹¹ Или сам, барем, на такав начин (изнова) прочитао текст о убијању ванбрачног детета у традицијској култури Срба, в. Братић 1985.

У филму Био-ловац (BioHunter), Комáда јесте борац против гнусобних чудовишта, заправо трансформисаних људи, мушкараца и жена, који постају такви деловањем неименованог демона, чија се сила преноси по сличном принципу, као што је то случај с вампирима и зомбијима у западној популарној култури. Комáдина снага лежи у томе, међутим, што је његово тело у стању да контролише тај демонски "вирус", како се у филму назива, у том смислу, да је његова трансформација у чудовиште привремена, а до ње долази искључиво онда када је суочен с опасношћу, односно онда када теба да спасава себе или друге. Комáдино тело бива унапређено демонским "вирусом", заправо, на сличан начин на који тела у мекáма бивају унапређена технологијом. Та ванљудска компонента постаје оно што његово тело чини супериорним у борби и отпорним на "уобичајене" проблеме са којима се суочава људско тело, попут топлоте или хладноће, на пример, или пада с велике висине. Она омогућава то, истовремено, да нељудски непријатељ буде надвладан, односно сугерише, слично тхенологизованом телу, надмоћ човека који је "овладао" суштином свог непријатеља над онима који угрожавају његов свет.

Начин на који човек то чини, јесте тај, што контролише принцип егзистенције свог непријатеља и употребљава га да би оснажио сопствени принцип егзистенције, представљен физичким телом. У мекáма, то је технологија, у окултним анимама, то је демонски "вирус", крв или нешто томе слично, а у оба случаја, физичко тело које се оснажује јесте мушко тело, с јединим циљем, практично, да се противник порази и да се свет сачува у оном облику, у којем га је затекла интрузија Другости. Мушко тело остаје, тако, борбено тело, пре свега, а фиксираност маскулинитета у смислу репрезентације чувара поретка, треба да нагласи спремност и способност да се проучи претећи Други и усвоји оно што га чини јаким и потенцијално опасним, у циљу његовог контролисања и (поновног) уклапања у поредак.

* * *

Два су основна начина представљања тела у анимама, дакле, када је у питању бављење идентитетом, за шта мислим, некако, да представља основну сврху наратива који се користе као сценарији за визуелно изражавање. Један говори о релативној фиксираности тела и идентитета, као што је речено управо, односи се на мушка тела, пре свега, а поставља извештајан знак једнакости између тела као физичког оквира, референтног система за конструисање идентитета, његових носиоца и корисника, те социокултурног контекста, који даје значење свему томе. Други вид представљања тела, који се односи на женска тела, као и на тела припадника узрасне категорије адолесцената, јесте знатно инспиративнији за разматрање, не само због

веће разноврсности представљених облика, већ и због трансгресивног потенцијала идентитета о којима је реч, не смао у родном смислу, мада се то може читати тако, превасходно.

Наиме, на било који начин да посматрамо разобличавање тела и његових граница, које јесу и граница идентитета јунака анима истовремено – тако као да представљају иконе ослобађања од друштвених стега или, пак, као злоћудне гласнике будућности у којој неће бити места за људе – све упућује на такво читање које каже да идентитет у анимама не треба узимати као да је фиксиран, изузев ако то није експлицирано, као онда, када су у питању мушка тела у мекáма, на пример. Метаморфички процес, који се налази у срцу анимираног медија, омогућава то да цртани ликови, баш као и публика, могу да истражују могућности стварања и дефинисања светова (Napier 2001: 116), што и јесте, вероватно, оно што тај медиј чини тако привлачним и креаторима и конзументима.

Литература:

- Richard Bowring (1982), *Murasaki Shikibu, Her Diary and Poetic Memoirs*, Princeton: Princeton University Press
- Добрила Братић (1985), Поновно сахрањивање убијеног ванбрачног дјетета – ритуална контрола културе над природом, *Етнолошке свеске* VI, 41-46
- Scott Bukatman (1994), X-Bodies, in Rodney Sappington and Tyler Stallings (eds.), *Uncontrollable Bodies: Testimonies of Identity and Culture*, Seattle: Bay Press
- Judith Butler (1993), *Bodies that Matter*, London: Routledge
- Jane Chi Hyun Park (2005), Stylistic Crossings. Cyberpunk Impulses in Anime, *World Literature Today*, 79, nos. 3-4
- Wendy Chun (2003), Orienting Orientalism, or How to Map Cyberspace, in Rachel Lee & Sau-ling Cynthia Wong (eds.) *Asian America. Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace*, New York: Routledge
- William Gibson (2005), Moj lični, privatni Tokjo, *Znak Sagite* 15, 2672-2675
- Kelly Hurley (1995), Reading Like an Alien: Posthuman Identity in Ridley Scott's *Alien* and David Cronenberg's *Rabid*, in Judith Halberstram and Ira Livingston (eds.), *Posthuman Bodies*, Bloomington: University of Indiana Press
- Kinko Ito (1995), Sexism in Japanese Weekly Comic Magazines for Men, in John Lent (ed.), *Asian Popular Culture*, Boulder CO: Westview Press
- Susan Napier (1996), *The Fantastic in Modern Japanese Literature*, London: Routledge

- Susan J. Napier (2001), *Anime, from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Palgrave
- Kumiko Sato (2004), How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk in the Japanese Context, *Comparative Literature Studies* Vol. 41, No. 3
- Paul Wells (1998), *Understanding Animation*, London: Routledge

Bojan Žikić

THE BODY IN JAPANESE ANIMATION

The representation of the body in Japanese animation, namely cartoons, is discussed in terms of connoting a distinct cultural identity – primarily gender identity. Characters and situations in ten cartoons are analyzed, representing two basic manners of using identity: fixation and transgression.