



UTJECAJ ASPEKTA ETIČNOSTI KIČA NA UMJETNIČKU VRIJEDNOST JAPANSKOG ANIMIRANOG FILMA

IVONA JOVIĆ
Filozofski fakultet,
Sveučilište u Zagrebu
jovicivona2@gmail.com

SAŽETAK

Ovaj seminar istražuje kako aspekt etičnosti kiča utječe na umjetničku vrijednost japanskog animiranog filma. Specifično, teza ovog seminara je kako dogmatizirane etičke vrijednosti, koje su sklone kiču, ne narušavaju u potpunosti umjetnički izražaj u ovom mediju. Tijekom seminara analiziraju se primjeri japanskih animiranih filmova koji uključuju neke elemente kiča i dogmatizirane etičke vrijednosti. Raspravlja se o načinima na koje kič elementi utječu na umjetničku vrijednost. Korištena literatura pojašnjava kič i ukus te je vezana uz međuodnos etičnosti i estetičnosti. Dodatna literatura potkrpljuje analizu obrađenih žanrova anime-filmovima. Konačni zaključak je da, iako značajan, utjecaj aspekta etičnosti kiča, nije sasvim vezan uz umjetnički izražaj te se on može, ali ne mora umanjiti zbog same prisutnosti kič elemenata koji se mogu manifestirati na razne načine.

KLJUČNE RIJEČI

Kič, anime, etičnost, estetičnost

1. UVOD

Japanski animirani film, poznat kao anime, ima bogatu povijest i raznolik stilski i žanrovski spektar. Uz povećanu popularnost animea diljem svijeta, otvara se prostor za analizu i raspravu o njegovoj umjetničkoj vrijednosti. Etička dimenzija kiča ističe se kao izazovna jer su vrijednosti koje prevladavaju u društvu često dogmatizirane te se zbog toga odražavaju i u umjetnosti, uključujući i japanski animirani film. Problem smatram važnim zato što, bez obzira na shematiziranost¹ većine animea primijenjene da bi zadovoljila ukus šire publike gledatelja, umjetnički izražaj i originalnost ne moraju u potpunosti biti naru-

¹ Shematiziranost se odnosi na prepoznatljive obrasce kao što su posjećivanje termalnih izvora, formiranje tima ili grupe likova koji imaju različite osobnosti, vještine i sposobnosti, osnivanje školskih klubova i sudjelovanje na festivalima te prilično učestali obrazac odnosa starijeg brata i mlađe sestre ili obrnuto.

šeni. Drugim riječima, teza glasi: Dogmatizirane etičke vrijednosti sklone kiču ne narušavaju u potpunosti umjetnički izražaj. Postoje elementi koji su u stanju zadovoljiti većinu gledatelja, a nisu sami po sebi skloni kiču, poput impresivne animacije. Međutim, važno je napomenuti kako je industrija japanskog animiranog filma usmjerena na masovnu proizvodnju žanrova harema² i *ecchija*³, koji najčešće nisu složeni niti originalni u umjetničkom izražaju. Originalnost umjetničkog djela zahtijeva pripremljenost autora na podijeljena mišljenja koja mogu uslijediti zbog tema koje su kontroverzne ili pak jedinstvenog stila koji, iako zanimljiv, ne mora odgovarati svačijem ukusu. S druge strane, kič se često povezuje s pretjerivanjem, sentimentalnošću, banalnošću i komercijalnim motivima. Preko Dorflesove definicije biti kiča – „Bit kiča sastoji se u zamjeni etičke s estetskom kategorijom, koja umjetniku nameće ‘lijep’ rad umjesto ‘dobrog’ rada, a bitan mu je efekt ljepote.“⁴ – te Humeove izjave „Da i ne spominjemo da postoji takva vrsta ljepote koja se, budući kičena i površna, sviđa na prvi pogled; no kad otkrijemo da je nespojiva s pravim izrazom bilo razbora bilo strasti, ona uskoro ukusu postaje bljutava, pa se s gnušanjem odbacuje, ili se barem računa kao puno manje vrijedna.“⁵ – naglašava se važnost razvijanja sofisticiranog ukusa, što smatram važnim za bolje razumijevanje problematike ovog seminarskog rada. Podnaslovi su strukturirani na temelju različitih primjera utjecaja etičnosti kiča na anime filmove. Glavni je zaključak seminarskog rada taj da postoji više načina na koje se kič u japanskom animiranom filmu može prevladati.

2. KAWAII-KULTURA I KIČ

Prvo ću pokušati pobliže pojasniti kakve bi to bile dogmatske vrijednosti sklone kiču. Za početak, sve čemu je glavni cilj komercijalni uspjeh ili zarada, što prvobitno uključuje pomno promatranje što bi odgovaralo ukusu većine ljudi radi postizanja široke prihvaćenosti, naginje kiču.

„Očit uzrok zbog čega mnogi nemaju prikladno čuvstvo ljepote jest nedostatak one istančanosti uobrazilje koja je neophodna da se prenese osjetljivost za te finije emocije.“⁶

2 Harem je žanr japanskog animiranog filma i stripa u kojemu je protagonist (obično muškog spola) okružen likovima suprotnog spola koji se zaljubljuju u njega. U haremskim animeima, osobnost likova je često klišeizirana. Iako je humor čest u ovom žanru, haremski animei također mogu istraživati teme kao što su emocionalna povezanost i prijateljstvo.

3 *Ecchi* je žanr japanskog animiranog filma i stripa koji se odlikuje blagim prikazom seksualnih aluzija, obično bez eksplicitnog prikazivanja seksualnih situacija ili golotinje. U *ecchi* animeima, naglasak je često na komičnim situacijama i sugestivnim ponašanjima.

4 Gillo Dorfles, *Kič: antologija lošeg ukusa*, prev. Markita Franulić, Golden marketing, Zagreb, 1997., str. 80.

5 David Hume, „O mjerilu ukusa“, prev. Vanda Božičević, u: Vanda Božičević, *Filozofija britanskog empirizma*, Školska knjiga, Zagreb 1996., str. 472.

6 *Ibid.*, str. 469.

Razumijevanje umjetnosti udaljava se od površinskog uživanja. Površno promatranje umjetničkog djela ne omogućuje razotkrivanje suptilnih nijansi koje postaju vidljive samo pri dubljijoj interakciji. Međutim, kritičari će zbog iskustva moći razabrati koja djela iskaču iz granica konformiranosti svojom posebnosti ili umjetničkim izražajem. Analitička perspektiva omogućuje dublje razumijevanje umjetnosti i prepoznavanje vrijednosti koje nadilaze površinske trendove. Humeovim riječima:

„No dopustite li joj da stekne iskustvo u tim predmetima, njen osjećaj postaje izoštrjeniji i profinjeniji: ona ne samo da zamjećuje ljepote i nedostatke svakog dijela već naznačava vrsnu različitost svake kakvoće, te joj doznajuje odgovarajuću hvalu ili pokudu.”⁷

S obzirom na to da je riječ o velikom skoku od općenite definicije kiča do specifičnosti pitanja dogmatskih vrijednosti u japanskom animiranom filmu, smatram da bi se prvo trebalo približiti tradicionalnoj japanskoj estetici.

Botz-Bornstein smatra da iako po svemu oprečni koncepti, raskalašenost kiča i jednostavnost tradicionalnog *wabija*⁸ inspiriranog zen-budizmom vežu formalne karakteristike:

„...wabi i kič dijele zajedničku formalnu strukturu koja koristi izrazito neposredan tip estetičke percepcije.”⁹

Nadalje, u tekstu se spominje relevantnost fenomena *kawaii*-kulture:

„U Japanu, kič kao ‘masovni’ fenomen postaje izrazito očit u povećanju kulture mladih gdje ‘kawaii’ (slatko) čini se, reprezentira neku vrstu nacionalnog estetičkog standarda.¹⁰ [...] Hello Kitty stoji kao jedna od najpoznatijih manifestacija japanske kawaii-kulture. Hello Kitty sama po sebi sadrži gotovo sve atribute koje Sharon Kinsella utvrđuje kao slatke: okrugla je, bez tjelesnih dodataka, nije seksualna i nijema je. Takvi se prenaplašeni atributi često preklapaju s esencijalnim karakteristikama kiča.”¹¹

Pretjerana sentimentalnost, banalnost i tričavost spominju se u tekstu kao karakteristike kiča. Međutim, slatkoća *kawaii*-kulture, za razliku od prena-

7 Ibid., str. 471.

8 *Wabi* je izraz koji se odnosi na skromnost, jednostavnost i nenametljivost. Često se kombinira s izrazom *sabi* koji je usredotočen na prolaznost vremena. *Wabi-sabi* je tradicionalna japanska estetika koja se primjenjuje u umjetnosti, arhitekturi te načinu života. To je ideja da su ljepota i privlačnost prisutne u stvarima koje su jednostavne, prirodne ili nedovršene.

9 Thorsten Botz-Bornstein, „Wabi and Kitsch: Two Japanese Paradigms“, *Canadian Aesthetics Journal* 15 (2008), str.1-16., str. 1.

10 Ibid., str. 3.

11 Ibid., str. 12.

glašenosti kiča, naprotiv, umanjuje. Krajnji nedostatak karakteristika, kao što je nijemost Hello Kitty, pretvara se u kič jer se originalno filozofijski koncept *wabi-ja* spojio s konzumerizmom u fascinaciji nad jednim objektom te funkcionalnoj jednostavnosti. Autor spominje početnu stranicu Hello Kitty u kojoj je objašnjen razlog zašto ona nema nacrtana usta. Razlog je taj da joj se može pripisati bilo koja emocija, što bi značilo da se može izrabljivati kao neka vrsta emocionalne podrške, kao alat za proizvodnju utjehe. „Iako je *wabi* ispunjen spiritualnim konceptom, kič zamjenjuje taj isti koncept s hedonističkim emocijama.“¹² Potvrdu je moguće naći i u Dorflesovoj izjavi kako je „zadovoljavanje vlastitih emocija najplodniji izvor kiča“.¹³

3. STEREOTIPI DJETINJSTVA I ETIČNOST SLATKOĆE

Nakon razmatranja Hello Kitty kao arhetipa *kawaii*-kulture i utjecaja elemenata kiča pri njegovom formiranju, istaknut ću stereotip djetinjstva kao sličnost s *mahou shoujo*¹⁴ žanrom u animeu, koji također promovira nevinašluk djetinjstva, slatkoću i jednostavnost. „Pravi cilj koji magične djevojke imaju je vječna odgoda odrastanja te je njihov zadatak, samo biti slatke i mlade. Ta anime-filozofija ide ruku pod ruku s komercijalnom kulturom djetinjstih idola i Hello-Kitty-bazirane slatke trgovačke robe koja se rapidno raširila ranih 1980-ih u Japanu.“¹⁵ Razlog zašto je takva roba vrlo popularna u Japanu jest usadeno veličanje dječje životne dobi i slatkoće koja je karakterizira. Nadalje, u tekstu koji istražuje identitet spola u japanskom društvu kroz analiziranje žanra *mahoua shoujoa* i ženskih heroina spominje se provokativni citat iz anime filma *Magična★Madoka (Mahou Shoujo Madoka★Magica)*¹⁶ koji glasi: „Pravi je cilj magične djevojke boriti se protiv svoje vlastite odrasle forme zvane *vještica*.“¹⁷ *Magična★Madoka (Mahou Shoujo Madoka★Magica)* svojom ozbiljnom tematikom i neočekivanim preokretom demografski ne spada u tipičan *mahou shoujo* anime. Saito napominje da se tranzicija u odrasli svijet smatra krizom i od strane muškaraca jer je ovaj anime izrazito cijenjen među muškom populacijom u Japanu. Međutim, u animeu je tranzicija u svijet odraslih predstavljena isključivo putem

12 Ibid., str. 13.

13 G. Dorfler, *Kič*, str. 82.

14 *Mahou shoujo* žanr je japanskog animiranog filma i stripa koji se fokusira na priču o djevojkama koje posjeduju natprirodne moći ili sposobnosti. Istražuje prijateljstvo, odgovornost i prepoznavanje unutarnje snage. Akademska se istraživanja bave kulturnim i sociopolitičkim implikacijama žanra *mahoua shoujoa*.

15 Kumiko Saito, „Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society“, *The Journal of Asian Studies* 73 (2013) 1, str. 143-164., str. 154.

16 *Mahou Shoujo Madoka★Magica [Puella Magi Madoka Magica]*, Akiyuki Shinbou – Yukihiro Miyamoto (red.), Shaft, Aniplex, 2011.

17 K. Saito, Magic, Shōjo, and Metamorphosis, str. 161.

protagonističnih dijaloga s majkom o razlogu konzumacije alkohola i drugih aspekata koji se odnose na „probleme odraslih“, a ne nužno kroz transformaciju u vješticu kao simbol odraslosti magične djevojke. Važno je napomenuti kako se transformacija u formu *vještica* zbiva zbog akumulacije emocija magičnih djevojaka, gdje je moguće da je riječ o oslanjanju na stereotip kad se pretpostavlja da je to najveća moguća količina unutarnjeg emocionalnog sukoba koja se u svemiru može nakupiti. Bez obzira na stereotipe o ženstvenosti koje postavlja sam žanr *mahoua shoujoa*, čak ako je i riječ o prisvajanju dogmatiziranih mišljenja koja su u skladu sa žanrom, to ne bi trebalo automatski umanjiti sofisticiranu stilizaciju likova i etičku problematiku koju radnja animea *Magična★Madoka (Mahou Shoujo Madoka★Magica)* otvara.

Također, bitna je intencionalnost samoga dijela, a ne određene izjave koje likovi izgovaraju. „Stav djela manifestiran je u reakcijama koja ona pripisuju publici.“¹⁸ Moglo bi se reći da je očekivana reakcija poticanje na razmišljanje o apsurdnu takve ili slične borbe, o problematičnosti položaja žena i njihova unutrašnjeg sukoba, a ne o tome kako je to metafora za dogmatski stav o ženama koji anime podupire. *Magična★Madoka (Mahou Shoujo Madoka★Magica)* iskorištava element predstavljanja magičnih djevojaka kao jednostavnih i slatkih u službi kontrasta s mračnom tematikom, čime nadilazi očekivanja žanra. Nadalje, anime koji također zavarava očekivanja gledatelja je *Školski-život! (Gakkougurashi!)*¹⁹. Riječ je o skupini srednjoškolki koje su zarobljene u školi za vrijeme zombi-apokalipse. Naizgled sretni i idilični prikazi raznih svakodnevnih aktivnosti koje protagonistice rade u slobodno vrijeme, koji se mogu pripisati CGDCT-u ili *cute girls doing cute things (slatke djevojke rade slatke stvari)* žanru, urušavaju se jednom kad se shvati pozadinsko okruženje. Jedinostvenost ovog animea leži u načinu na koji je prikazana psihološka perspektiva protagonistice Yuki. Ona ima iluzornu sliku svijeta i naivno ne shvaća opasnost i surovost okoline koja je okružuje. Koristeći slatkoću kao masku i varljivu naraciju stvara se dojam ironije te estetički snažan efekt kontrasta. Etički problem upotrebe pretjerane slatkoće nalazi se u mogućoj trivijalizaciji ozbiljnih problema kao što su trauma, gubitak i mentalno zdravlje. Problematika narativne tehnike koja odstupa od dosljednosti žanra služeći se varljivim korištenjem slatkoće, predstavlja se u moći manipuliranja emocijama, što kod gledatelja može prouzročiti osjećaj nelagode ili izdaje. Naime, anime filmovi koji pripadaju žanru CGDCT-a i koji ne posjeduju kvalitete koje sežu dalje od puke funkcije razbibrige, mogu se smatrati kičem. Svojom prenatlašenom sentimentalnošću, lagodnom tematizacijom i lažno proizvedenom slatkoćom žanr potiče osjećaj nostalgije, vraćanje starom, sigurnom. Scena

18 Berys Gaut, „The ethical criticism of art“, u: Jerrold Levinson (ur.), *Aesthetics and Ethics. Essays at the Intersection*, Cambridge University Press, New York 1998., str. 182-203., str. 192.

19 *Gakkougurashi! [School-Live!]*, Masaomi Andou (red.), Lerche, Sotsu, 2015.

gdje djevojčice peku razne pekarske proizvode u drugoj epizodi animea *Je li red zec? (Gochuumon wa Usagi desu ka?)*²⁰ pokazuje kako takve i slične scene ne pridonose radnji. Omogućuje gledatelju emocionalnu potporu, na sličan način kao ranije spomenuta Hello Kitty.

4. IDILIČNI PRIKAZ LJUBAVNIH I OBITELJSKIH ODNOSA KAO KIČ

Preterana patetizacija ljubavnih i obiteljskih odnosa često zasjenjuje stvarne životne situacije zamjenjujući ih sladunjavošću koja iskripljuje dubinu i složenost tih odnosa. „Takvo zadovoljenje poriva postignuto konačnim i racionalnim sredstvima, ta patetizacija konačnoga do u beskonačnost, to promatranje ‘lijepoga’, daje kiču nešto lažno iza čega se može naslutiti moralno ‘zlo.’“²¹ Smatram jednim od najočitijih primjera patetizacije slučaj u animeima gdje se ljubavni par tinejdžera bez obzira na to što su samo djeca igrom okolnosti nađu u situaciji uloge roditeljstva. Primjerice, u animeu *Umijeće mačevanja online (Sword Art Online)*²² protagonisti prisvajaju malu djevojčicu pronađenu u šumi, a u animeu *Trojstvo sedam (Trinity Seven)*²³ riječ je o djevojčinom magičnom priručniku koji postane svjestan i oblikuje se u djevojčicu pod utjecajem magije mladića. „Iako su obiteljske veze među najjačim i najspontanijim vezama – ili bi to barem trebale biti – to ne znači da (osobito zato što nije uvijek tako) veličanje i uzdizanje takvih veza ne može, i više nego jednom, biti kičem.“²⁴ Takvi klišeizirani i krajnje pojednostavljeni romantični odnosi imaju cilj buditi emocionalnu reakciju, izazvati umjetnu i navučenu slatkoću, a sami nemaju relevantan značaj. Uvođenje krajnje dječjeg lika u postavku haremskog animea trop je koji služi za prenaplašavanje vrijednosti „sretne“ obitelji i sentimentalne idilične romanse bez prave odgovornosti roditeljstva ili kompleksnosti životnih ljubavnih odnosa, što je iz etičke perspektive upitno jer može stvoriti nerealna očekivanja.

Nadalje, postavljanje djece u ulogu odraslih može kompromitirati prikaz autentičnosti i integriteta djetinjstva te otvoriti vrata potencijalnoj manipulaciji. Dorfles se takvom nedostatku mašte obraća na primjeru romana: „Kad bismo te situacije iz romana htjeli prenijeti u stvarnost, one tada uopće ne bi bile fantastične, nego jednostavno apsurdne, jer je ono što u njima nedostaje upravo snaga značenja koje sintaktički sustav daje istinskom umjetničkom dje-

20 *Gochuumon wa Usagi desu ka? [Is the Order a Rabbit?]* Hiroyuki Hashimoto (red.), White Fox, Frontier Works, 2014., “The Girl Who Loved Wheat and the Girl Loved by Azuki Beans.”, 9:34 – 14:35.

21 G. Dorfles, *Kič*, str. 85.

22 *Sword Art Online*, Tomohiko Itou – Morio Asaka (red.), A-1 Pictures, Aniplex, 2012.

23 *Trinity Seven*, Hiroshi Nishikiori (red.), Seven Arcs Pictures, Sotsu, 2014.

24 G. Dorfles, *Kič*, str. 131.

lu.²⁵ Kada se usporede anime filmovi *Iz novog svijeta (Shinsekai yori)*²⁶ i *Od mirnog sutra (Nagi no Asu kara)*²⁷ u kontekstu utjecaja kiča na njihov umjetnički izražaj, mogu se primijetiti određene razlike. Tematika tih animea je promjena uzrokovana adolescencijom, kompleksnost ljubavnih odnosa te otkrivanja laži u društveno-manipuliranim svjetovima u kojima likovi-djeca žive. Iako sličnog vizualnog stila i tematike, složenost zapleta i prikaz međuodnosa među djecom čine ova dva animea različitima. *Iz novog svijeta (Shinsekai yori)* ističe se svojom ozbiljnom i promišljenom naracijom, pruža dosljedan ton i fokusira se na filozofska pitanja, što pridonosi njegovom cjelokupnom umjetničkom integritetu. S druge strane, naracija animea *Od mirnog sutra (Nagi no Asu kara)* ima sentimentaln prizvuk dok istražuje slične teme. Melodramatični stil animea *Od mirnog sutra (Nagi no Asu kara)* i prisutnost višestrukih ljubavnih trokuta otvaraju mogućnost utjecaja etičnosti kiča na njegovu umjetničku vrijednost. Postavlja se pitanje: je li takav prikaz emocija neautentičan, površan ili prenaglašen? Iako je melodramatični prikaz emocija u svakom slučaju sklon prenaglašenosti i kiču, nije ga potrebno odbaciti kao mogućnost kanaliziranja emocija na način koji je lakše prepoznatljiv i razumljiv publici.

5. SEKSUALNA OBJEKTIFIKACIJA ŽENSKIH LIKOVA

Seksualna objektifikacija glavnog ženskog lika, Asune, u serijalu *Umi-jeće mačevanja online (Sword Art Online)* kič je jer u centru pažnje više nije karakterizacija Asune kao lika, već njezin razgoličeni prikaz, ograničavajući je na puki objekt željenja. Objektifikacija je znatno oblikovala Asunu te, kad bismo je uklonili, manjkavost pri osmišljavanju njezine osobnosti došla bi do izražaja. *Fan service*²⁸ cilja na zadovoljavanje dijela publike s određenim očekivanjima te postavlja upitne vrijednosti s obzirom na predočavanje žena u medijima. „Dakle, na temelju usvajanja takvog stava prema fiktivnim ženama, on implicitno usvaja taj stav prema njihovim ekvivalentima iz stvarnog života [...]”²⁹ Općenito, *fan service* nastoji udovoljiti većini publike kojoj su žanrovi harema i *ecchija* namijenjeni tako da hrani arhetipe seksualizacije žena kao što su likovi s prenaglašenim seksualnim atributima ili bez njih, čime se seksualizira djetinjasti lik. Također, hrane se i arhetipi kao što su žene miješane s raznim životinjama ili mitskim

25 Ibid., str. 83.

26 *Shinsekai yori [From the New World]*, Masashi Ishihama (red.), A-1 Pictures, Aniplex, 2012.

27 *Nagi no Asu kara [A Lull in the Sea]*, Toshiya Shinohara (red.), P.A. Works, Animax, 2013.

28 *Fan service* je izraz poznat iz popularne kulture koji podrazumijeva prilagođavanje sadržaja tako da odgovara zahtjevima, žudnjama i/ili fantazijama obožavatelja. Tom tehnikom nastoji se obradovati obožavatelje. Uključuje seksualizaciju likova, provokativne kostime, specifična romantična sparivanja, ali i druge oblike zadovoljavanja želja obožavatelja kao što su izazivanje nostalgije te interne šale.

29 B. Gaut, *The ethical criticism of art*, str. 187.

bićima. Anime-serijal *Monogatari Series*, koji obuhvaća različite naslove kao što su *Priča o čudovištima (Bakemonogatari)*³⁰, *Priča o kraju (Owarimonogatari)*³¹, *Priča o imitaciji (Nisemonogatari)*³², zadržava neke od harem anime-tropova, ali su oni simbolički prikaz takozvanih aberacija koje imaju i filozofsko značenje. Koncept aberacija istražuje prirodu identiteta, moral te zamršeni odnos između realnosti i percepcije, metafora je na unutrašnje stanje koje prožima pojedinačno ljudsko iskustvo, ali i šire, ljudsku egzistenciju.

Što se tiče seksualne objektifikacije u *Monogatari serijalu (Monogatari Series)* najizraženiji je primjer kod dijaloga s djevojčicom Hachikuji, koji apelira ju na seksualne teme i situacija u kojima je protagonist Araragi objektificira specifičnim fizičkim kontaktom. Primjerice, u prvoj epizodi druge sezone *Priča o kraju (Owarimonogatari)*³³ Araragi podiže djevojčicu Hachikuji u zrak pri čemu joj se vide gaćice te ju zatim dira po cijelom tijelu ne obazirući se kako joj to smeta. Iako bi se seksualna objektifikacija Hachikuji, te ponekad drugih likova, mogla pripisati kiču zbog svoje naravi, cjelokupno estetičko odskakanje animea od norme te narativna inovativnost radnje to sprječava. Budući da se središnja radnja *Monogatari serijala (Monogatari Series)* ne vrti oko objektifikacije, povremeni etički upitni momenti seksualizacije ne uzrokuju da djelo naginje kiču. Izrazito važan primjer ovakvih filozofijskih trajektorija latentnih u animeu je *Monogatari serijal (Monogatari Series)*, ekstremno radikalna utilizacija karakteristika Lamarrova pojma *animetism*: „Skroz animirane sekvence su rijetke već je pokret umjesto toga generiran kroz brze, angularne rezove, usporeni pokret, klizne slojeve i panoramsku kameru.“³⁴ Transformativni pokret i pažljivo planirani kadrovi koji uključuju monokromatične isječke fotografija, brzu izmjenu jarkih kadrova sa skrivenim tekstom te općenito tempiranje brzine izmjene pospješuje umjetničku vrijednost i narativnu težinu serijala. U članku Iris Vidmar i Elvija Baccarinija, *Art, Knowledge and Testimony*, spominje se razlika pristupa narativnoj umjetnosti između *iznošenja* i *prenošenja*: „Medutim, *iznošenja* su striktno vezana uz činjenice. S druge strane, esencijalni aspekt koji *prenošenja* imaju je ne referirati se na činjenice, već izraziti stav, viziju, ukus i slične subjektivne stavove autora.“³⁵ U kontekstu animea *Priča o čudovištima (Bakemonogatari)* možemo govoriti o izrazu *prenošenja* jer, za razliku od uobičajenog načina animacije, ov-

30 *Bakemonogatari [Monstory]*, Tatsuya Oishi – Akiyuki Shinbou (red.), Shaft, Aniplex, 2009.

31 *Owarimonogatari [End Story]*, Tomoyuki Itamura – Akiyuki Shinbou (red.), Shaft, Aniplex, 2015.

32 *Nisemonogatari [Impostory]*, Tomoyuki Itamura – Akiyuki Shinbou, (red.) Shaft, Aniplex, 2012.

33 *Owarimonogatari Second Season [End Story 2nd Season]*, Tomoyuki Itamura – Akiyuki Shinbou (red.), Shaft, Aniplex, 2017., „Mayoi Hell.“, 5:42 - 7:18.

34 Philip Gordon Martin, *Fate, Freedom and Anime-Wordliness: From Heidegger to Nishida to Anime-Philosophy* (diplomski rad), Macquarie University, Sydney, 2014., str. 41.

35 Iris Vidmar, Elvio Baccarini, „Art, Knowledge and Testimony“, *Synthesis Philosophica* 25 (2010) 2, 333-348., str. 343.

dje odabir kadrova i perspektiva dodaje dimenziju koja oslikava apstraktni imaginarni svijet:

„Postoji uvijek nešto novo što možemo ugraditi u svoju ‘sliku svijeta’, uvijek postoje nove stvari o kojima još nismo razmišljali te umjetnička djela mogu imati veliku ulogu i isticanju ovih novih ‘hipoteza’ tako što predstavljaju različitu perspektivu o nečemu.“³⁶

Suprotno primjeru *Priče o čudovištima (Bakemonogatari)*, većina harem ili *ecchi* animea ne uspijeva uklopiti ništa inovativno, već u potpunosti podliježu elementima kiča pretjeranom objektifikacijom žena te je *fan service* središnja točka u njima. Kao primjer spomenuti ću anime *Srednja škola DxD (Haisukuru DxD)*³⁷, koji je pun golotinje s naglaskom na grudi u krupnim planovima i animacijom poskakivanja. Naime, s obzirom na široku popularnost žanra i shodno tome masovnu proizvodnju, sigurno postoje i gori primjeri *ecchi* animea s banalnijom radnjom, u kojima je umjetnička vrijednost djela zanemariva. Premda prilično manje zastupljena od objektifikacije žena, u animeima postoji i objektifikacija muških likova koja je najčešće prisutna u obrnutom haremskom žanru³⁸, primjerice u animeu *Dijabolični ljubavnici (Diabolik Lovers)*³⁹ šestero braće vampira okružuju protagonisticu te zadovoljstvo pronalaze isisavajući njezinu krv.

6. MOGUĆNOST PREVLADAVANJA KIČA

Slijedom navedenog, spomenut ću i anime *Kukuljica (Pupa)*⁴⁰, čija se notorno te prosto jednostavna radnja vrti oko brata i sestre koji su zaraženi virusom koji sestru Yume pretvara u čudovište. U mangi je radnja nešto složenija, što upućuje na moguću lošu anime adaptaciju. Anime uključuje eksplicitne i uznemirujuće scene, uključujući prikaze incesta i kanibalizma koji više od svega apeliraju na izazivanje reakcije šoka i gađenja, što se može iščitati iz toga da je riječ o psihološkom hororu i iz vizualnih elemenata prisutnima u scenama. Može se protumačiti da je *Kukuljica (Pupa)* alegorija za obiteljsko nasilje, zlostavljanje i traumu, ali izrazito gnjusne, etički upitne i kičaste scene popraćene manjkavošću naracije i psihološke karakterizacije likova u potpunosti umanjuju vrijednost umjetničkog izražaja. S druge strane, anime *Okrećući pingvinov bubanj (Mawaru Penguindrum)*⁴¹ se koristi melodramatičnim teatralnim prikazima

36 Ibid., str. 344.

37 *Haisukuru DxD [High School DxD]*, Tetsuya Yanagisawa (red.), TNK, Funimation, 2012.

38 Reverse harem žanr je japanskog animiranog filma i stripa u kojemu je za razliku od uobičajenog haremskog animea, protagonistica okružena muškim likovima koji su često predmet željenja.

39 *Diabolik Lovers [DiaLover]*, Shinobu Tagashira (red.), Zexcs, Frontier Works, 2013.

40 *Pupa*, Tomomi Mochizuki (red.), Studio Deen, Earth Star Entertainment, 2014.

41 *Mawaru Penguindrum [Penguindrum]*, Kunihiko Ikuhara – Shouko Nakamura, Brain's Base, Starchild Records, 2011.

unutarnjih razmišljanja i emocija likova koji su sami po sebi kičasti, ali se takva svjesna upotreba kiča radi ironije i nadilaženja kiča samoga, zvana *camp*, može pridodati umjetničkoj vrijednosti: „Ako se pak kičistička svojstva pojačavaju, ako se kič-predmet ili kič-pojava upotrijebi kao građa za stvaranje nečega što nadilazi sladunjavost, a plitkost se pritom preokreće, nastaje eksperimentalni kič ili *camp*.“⁴² Svjesno upotrebljavajući estetiku *campa*, *Okrećući pingvinov bubanj (Mawaru Penguindrum)* poziva gledatelje na to da preispituju vlastite predrasude o tradicionalnim predodžbama o umjetničkoj ozbiljnosti i ukusu. Namjerno pojačavanje kičastih elemenata može se smatrati oblikom eksperimentiranja, pomicanjem granica onoga što se smatra prihvatljivim ili ukusnim u pripovijedanju. Iako estetika *campa* može biti moćan alat za subverziju i umjetničko izražavanje, postoji rizik od nenamjernog jačanja ili održavanja štetnih stereotipa.

7. ZAKLJUČAK

Prisutnost kiča sama po sebi ne umanjuje kategorički umjetničku vrijednost anime-filmova. Međutim, autorova namjera pri uvođenju kič-elementa, njihov intenzitet i uloga te način na koji su uklopljeni presudni su hoće li umjetnički izražaj početi popuštati nad prodorom kiča ili čak u potpunosti izgubiti značaj. Filozofski odgovor na taj zaključak otvara pitanje o tome kako se određuje granica koliko je kiča dopušteno i kakvi to kič-elementi moraju biti da bi mogli koegzistirati s umjetničkim izražajem ne umanjujući ga. Također, ponovno se otvara pitanje uloge subjektivnog mišljenja pri ocjenjivanju umjetnosti naspram objektivnog suda koji bi ih odredio. Naposljetku, moglo bi se istražiti kako utjecaj etičnosti kiča pomaže pri ovakvoj evaluaciji.

LITERATURA

Berys Gaut, „The ethical criticism of art“, u: Jerrold Levinson (ur.), *Aesthetics and Ethics. Essays at the Intersection*, Cambridge University Press, New York 1998., str. 182-203.

David Hume, „O mjerilu ukusa“, prev. Vanda Božićević, u: Vanda Božićević, *Filozofija britanskog empirizma*, Školska knjiga, Zagreb 1996., str. 465-472.

Gillo Dorfles, *Kič: antologija lošeg ukusa*, prev. Markita Franulić, Golden marketing, Zagreb, 1997.

Iris Vidmar, Elvio Baccharini, „Art, Knowledge and Testimony“, *Synthesis*

Philosophica 25 (2010) 2, str. 333-348.

James Harold, *Dangerous Art. On Moral Criticisms of Artwork*, Oxford University Press, Oxford 2020., str. 144–160.

Kumiko Saito, „Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society“, *The Journal of Asian Studies* 73 (2013) 1, str. 143-164.

Philip Gordon Martin, *Fate, Freedom and Anime-Wordliness: From Heidegger to Nishida to Anime-Philosophy* (diplomski rad), Macquarie University, Sydney, 2014., str. 32-42.

Thorsten Botz-Bornstein, „Wabi and Kitsch: Two Japanese Paradigms“, *Canadian Aesthetics Journal* 15 (2008), str.1-16.