

POPULARNA GEOPOLITIKA JAPANA: GEOPOLITIČKI DISKURSI ANIME SERIJALA

Marta Zorko :: Hrvoje Mostarac

IZVORNI ZNANSTVENI RAD / UDK 911.3:32(520), 778.534.6(520):911.3, 303 / PRIMLJENO: 24.09.2014.

SAŽETAK Geopolitički diskursi sastavni su dio suvremene geopolitike svake nacije. Nastali pod utjecajem geopolitičkih tradicija i imaginacija, oni se isprepliću i čine pozadinu svih aspekata geopolitike. Diskursi sadržani u popularnoj geopolitici anime serijala središnje su područje istraživanja ovog rada. Anime je podložan za analizu iz dva razloga. Prvi je činjenica da se radi o animiranim filmovima vrlo specifične lokalne supkulture, koji su istovremeno poznati u cijelom svijetu. Također, radi se o kreativnoj industriji koja proizlazi iz geopolitičke kulture Japana, ali je istovremeno i stvara. Kodiranje i dekodiranje toliko specifično za analizu geopolitičkih diskursa ovdje ima dvostruku razinu. Zbog toga je središnja pretpostavka da su geografski utemeljeni diskursi, koji su oblikovali geopolitičku kulturu tradicionalnog Japana, i danas prisutni. Navedeno ćemo dokazati usporednom analizom geografskih karakteristika koje su utjecale na tradicionalnu geopolitičku kulturu Japana i suvremenih geopolitičkih diskursa vidljivih u tri serijala: Tokyo Magnitude 8.0, Earth Maiden Arjuna i Mobile Suit Gundam 00.

KLJUČNE RIJEČI

POPULARNA GEOPOLITIKA, GEOPOLITIČKA KULTURA, GEOPOLITIČKI DISKURS, JAPAN, ANIME

Bilješka o autorima

Marta Zorko :: Sveučilište u Zagrebu, Fakultet političkih znanosti :: mzorko@fpzg.hr

Hrvoje Mostarac :: student Diplomskog studija politologije na Fakultetu političkih znanosti Sveučilišta u Zagrebu :: mostarac.hrvoje@yahoo.com

UVOD

Geografija je prije svega vizualna disciplina, koja zbog toga ima „... poseban i vrlo složen odnos s vizualnom kulturom“ (Tolia-Kelly, 2012: 135). Geopolitička istraživanja iz te perspektive, ali i iz perspektive kritičke geopolitike, može se okarakterizirati kao „... istraživanje moralnosti geografija produkcije, promatranja, interpretiranja i doživljavanja političkih diskursa ukorijenjenih u vizualni svijet oko nas“ (Tolia-Kelly, 2012: 138). Politički ili, služeći se terminologijom kritičke geopolitike, geopolitički diskursi sastavni su dio suvremene geopolitike svake nacije. Nastali pod utjecajem geopolitičkih tradicija i imaginacija, oni se isprepliću i čine pozadinu svih aspekata geopolitike konceptualiziranih od strane kritičke geopolitike – formalnog, praktičnog i popularnog. Upravo diskursi sadržani u tom posljednjem segmentu, popularnoj geopolitici, središnje su područje istraživanja ovog rada. Popularna geopolitika odnosi se na priče o svjetskoj politici koje svoj izričaj pronalaze u popularnoj kulturi države, u filmovima domaće produkcije, časopisima, literarnim djelima, pa čak i u crtanim filmovima. Takva neformalna geopolitika bez izravnog utjecaja političkih elita šalje geopolitičke poruke običnim ljudima (Dodds, 1996, prema O Tuathail i dr., 2007: 23). U tom kontekstu, *anime* i *manga*, karakteristični za popularnu kulturu Japana¹, izvrsno su područje za istraživanje geopolitičkih diskursa suvremenog Japana. Začetci japanske animacije mogu se pronaći u *filmičnim* drvorezima iz Edo-razdoblja, tzv. *ukiyo-e*. Preteče proizvoda masovne kulture, kod jednog dijela autora prevedeni kao „slike plutajućeg svijeta“ (Michener, 1983, prema Ajanović, 2004: 251), prvi su pokazatelj povezanosti geografije i kulture, odnosno pojavnosti geopolitičkih diskursa u japanskoj umjetnosti. Oblike i forme istraživanja geopolitičkog razotkrivanja proizvoda popularne kulture Divya P. Tolia-Kelly (2012: 139) grupira na istraživanje „... kinematografije (Power i Crampton, 2007); ... mikrogeografije stripova (Dittmer, 2010); *istraživanje s promatranjem* u geopolitičkom smislu znamenitosti i spektakla (MacDonald, 2006); i [kulture] igara (Shaw i Warf, 2009)“. Ukoliko pridodamo niz radova koji se bave diskurzivnom pozadinom *anime* serijala u kulturnom ili sociološkom smislu (Bolton i dr., 2007; Brenner, 2007; Drazen, 2003; Levi, 1996; Lu, 2009; Napier, 1998, 2005; Newitz, 1995; Schnellbacher, 1991; Ward, 2004), zaključujemo da istraživanje koje povezuje ta dva aspekta može biti korisno za istraživanje geopolitičke pozadine proizvoda popularne kulture.

Žanrovski, *anime* je ambivalentan pojam. Ponekad se poima kao žanr za sebe zbog svoje specifičnosti, a ponekad ga se povezuje sa znanstvenom fantastikom (engl. *science fiction*). Prema purističkoj, zapadnoj definiciji SF-a *anime* se teško može tako okarakterizirati, dok japanski autori žanrovskim podjelama ne robuju (Ward, 2004). Midhat Ajanović *anime* naziva japanskim *filmovima o budućnosti* (2004: 272). Japanski SF postaje svjetski poznat, počinje se intenzivno razvijati nakon Drugog svjetskog rata i vezan je prvenstveno uz nove medije (Bolton i dr., 2007). On je prema tvrdnji ovih autora dvostruko kodiran. Rađen za svjetsko tržište, istovremeno budi „... japanske nacionalne brige i popularne mitove dok suosjeća sa svjetskim publikama“ (Bolton i dr., 2007: VIII). Osim što je utjecao na popularnu kulturu, prvenstveno u SAD-u, japanski SF bio je i ostao „... model tehnofuturističke transformacije stvarnog svijeta i istovremeno izvor njezine SF sadržajnosti“ (Bolton i dr.,

¹ Japanska animacija, *anime*, čini važan aspekt popularne kulture Japana. Istraživanja su pokazala kako je do 1999. godine preko 50 % produkcije japanskih studija bilo animirano (Treat, 1996: 12, prema Napier, 1998: 15). Istodobno preko 40 % objavljenih tiskanih djela čine stripovi, *manga* (Appadurai, 1996: 12, prema Napier, 1998: 19).

2007: X). S druge strane, Japan ipak uspijeva ostati „nešto drugo“ usprkos rastućoj snazi globalnih medija (Ajanović, 2004: 247). I upravo se u toj dihotomiji mogu pronaći diskursi proizašli iz japanske geopolitičke kulture.

Središnji cilj istraživanja jest analiza geopolitičkih diskursa unutar *anime* serijala *Tokyo Magnitude 8.0*, *Earth Maiden Arjuna* te *Mobile Suit Gundam 00* i njihovo interpretiranje u kontekstu suvremene geopolitike Japana. Polazišna točka za odabir upravo tih triju serijala jest pokušaj pronalaska najizraženijih diskursa iz geopolitičke tradicije Japana u suvremenom vremenu i prostoru. Pretpostavka je kako su geografski utemeljeni tradicionalni geopolitički diskursi još uvijek prisutni i u suvremenom Japanu. Od geografskih činjenica koje su u prošlosti utjecale na stvaranje kratkotrajnih geopolitičkih diskursa utkanih u geopolitičku tradiciju Japana najvažnije su *otočnost* i *smještaj* na svjetskoj karti. Te dvije činjenice utjecale su na stvaranje niza geopolitičkih diskursa, koji su pak utjecali na vanjskopolitičke odluke elita i formiranje identiteta i mentaliteta stanovništva.

GEOPOLITIČKA KULTURA JAPANA

Geopolitički diskursi i diskurzivnost *animea*

Autori koji su se bavili proučavanjem *animea* (Napier, 1998, 2005; Levi, 1996; Drazen, 2003) naglašavaju njihovu izrazitu simboliku i višeznačnost. Patrick Drazen, primjerice, tvrdi kako za razliku od euroameričke animacije japanska ima širi okvir tema, „... ljubav i smrt; rat i mir; povijest i daleku budućnost“ (Drazen, 2003: VIII). U tom smislu smatra da su tvorci *animea* orijentirani prvenstveno prema vlastitoj publici. Iako je japanska animacija postala svjetski poznata, nikad nije stvarana s namjerom „izvoza“. *Anime* je „... Japan koji se obraća sam sebi, jačajući tako svoje kulturne mitove i poželjne modele ponašanja“ (Drazen, 2003: VIII). Ipak, iako su prikazani sadržaji različiti, modeli i mehanizmi slanja kodova isti su kao i u slučaju euroameričke produkcije. Kao što se u filmskoj industriji *Zapada* šalju poruke kako živjeti, voljeti, ponašati se i trošiti novac, tako i u japanskim animacijama postoje savjeti i modeli ponašanja usmjereni prema pojedincu. Možda se čini kako su ti serijali prepuni

... preslatkih životinja i nadnaravnih bića, ali postoje i savjeti o izlaženju za ljude slomljena srca koje daju djevojke koje žive u videokazetama i povijesne lekcije koje drže bivši samuraji. Studente se potiče na učenje, a mlade da poštuju starije. Humoriistični gegovi i čarobnjaštvo, humor i horor, sport i seks, roboti koji vladaju nebom i bogovi koji vladaju šumama, sve to koegzistira u animeu. Na prvi se pogled čini kako [u serijalima] postoji zaglupljujuća količina različitih poruka, dok ne shvatite kako svi pričaju sličnu priču, priču koja se priča i prepričava u Japanu stoljećima. Tajna je u odvajanju poruke od sjajnog, visokotehnološkog medija (Drazen, 2003: IX).

Antonia Levi tvrdi kako nije moguće „... gledati *anime* bez upijanja barem površnog znanja o japanskim običajima i vjerovanjima“ (Levi, 1996: IX). Naravno da je unutar te znanstveno uočene, i mnogostruko naglašene, sociomitološke simbolike radnje *animea* moguće prepoznati, izdvojiti i dekodirati geopolitičke ukorijenjene diskurse.

Diskursi u *animeu* sastavni su dio suvremene geopolitike Japana. Bilo da se radi o diskursima utemeljenim na geopolitičkoj kulturi, geopolitičkim imaginacijama ili pak čisto geografskim elementima koji uvjetuju prethodno spomenute dugotrajne i kratkotrajne geopolitičke diskurse, njihovom je analizom u okviru popularne geopolitike moguće interpretirati ugroze, strahove, svjetonazore, a samim time i moguće poteze, odluke ili stavove kako elita tako i građana. Diskurs se istovremeno odnosi na kontekst poslanih poruka, ali i na njihovu interpretaciju, što dugoročno može utjecati na formiranje nove ili drukčije geopolitičke stvarnosti – geopolitičke kulture i tradicije *budućih generacija*. John Agnew i Stuart Corbridge geopolitički diskurs vežu uz pojam geopolitičkog poretka, odnosno tumače ga kao model kodiranja i dekodiranja istog (Agnew i Corbridge, 1995). Diskurzivni prostor modernog Japana razapet je između prava pojedinaca i prava države (kolektiva) na unutarnjoj razini, te azijanizma i Zapada na međunarodnoj razini (Karatani, 1991). U međuprostorima tih kvadranta Karatani pronalazi primjere iz prošlosti prozapadnih pokreta na razini naroda i političkih elita, kao i proazijske pokušaje koji su na razini političkih elita okarakterizirani kao imperijalizam, a na razini narodnih pokreta kao azijanizam. Shvaćajući povijest, ali i japanski diskurzivni prostor, kao preklapajući ciklički fluid, smatra da će se borba između četiri krajnosti učestalo ponavljati (Karatani, 1991). Tako definirani diskursi prošlosti postaju moderni diskursi suvremenog Japana. Pitanje koje ostaje jest koliko su zastupljeni u analiziranim proizvodima popularne kulture – *animeu*.

GEOPOLITIČKA KULTURA I GEOPOLITIČKI DISKURSI KAO POSLJEDICA GEOPOLITIČKOG POLOŽAJA JAPANA

Geopolitički položaj Japana oblikuju dvije neosporne geografske činjenice koje su izgradile geopolitičku kulturu i snažno utječu na suvremene geopolitičke diskurse. Prva je *otočnost*, a druga je *smještaj na političkoj karti svijeta*. Japan je otočna, pomorska zemlja razapete pripadnosti. Svi diskursi koje analiziramo proizlaze iz tih geografskih datosti i isprepliću se s njima. One su u prošlosti određivale sudbinu Japana ostavljajući duboke ožiljke na kolektivnom sjećanju i gradeći geopolitičku kulturu. Pokazat ćemo da suvremeni geopolitički diskursi, prikazani u najpopularnijem japanskom proizvodu popularne kulture, počivaju na istim pretpostavkama koje ih formiraju, kodiraju, ali s druge strane omogućuju i njihovo dekodiranje.

Glavna karakteristika oblika japanskog teritorija jest *otočnost*, koja definira Japan kao pomorsku zemlju. Peter J. Woolley (2005) analizirao je cijelu japansku povijest, kao i sve strateške odluke kroz prizmu *otočnosti*. Tvrdi kako su sve vanjskopolitičke i sigurnosne odluke bile uvjetovane upravo tom geografskom pretpostavkom. Iako se može činiti da se, prema veličini, radi o maloj zemlji, gusto naseljeni Japan to nikako nije. Frazu koja ukazuje na specifičan status Japana, a koja opisuje njegov geopolitički položaj, *small-island-trading-nation-precariously-dependent-on-imported-raw-materials* (mala, otočna, trgovini orijentirana nacija ovisna o uvoznim sirovinama, op. a.), Woolley (2005) naziva popularnom, ali netočnom. Japan se može smatrati malom zemljom u komparaciji prema susjedima, SAD-u, Kini i Rusiji. Ali prema geografskim pokazateljima, ili u komparaciji s

europskim zemljama, stječe se ispravan dojam – veličinom između Njemačke i Francuske, Japan je zapravo srednje velika zemlja.

Izolacija i odsječenost iz koje proizlazi okretanje prema sebi, ili vječna želja za osvajanjem kopna koja je temeljna pretpostavka imperijalizma, sve su to diskursi utkani u geopolitičku kulturu Japana i utemeljeni na *otočnosti*. Era imperijalnih pokušaja završava nakon Drugog svjetskog rata, kada se Japan okreće prema promoviranju pacifizma, uz manju ili veću pomoć SAD-a. Kao posljedica *mirovnog ustava* pojavljuju se dvije struje mišljenja u Japanu: prva koja smatra kako je totalna pobjeda nad Japanom rezultirala nametanjem takve odredbe i podrazumijevala gubitak nacionalne autonomnosti i druga koja smatra da samo potpuno razoružavanje može voditi prema svjetskom miru, te smatra Japan „... svijetlim primjerom na koji bi se trebale ugledati sve zemlje svijeta“ (Miyoshi i Harootunian, 1991: 2). Imperijalnu prošlost, koja se nakon Drugog svjetskog rata transformirala u pacifizam, propituje nekoliko znanstvenika koji *anime* smatraju *imperijalnim projektom* suvremenog Japana. Popularnost *animea*, posebice izvan granica Japana, Susan J. Napier (2005: 26) pripisuje „hibridnosti“ i „formaciji *postetničkih* identiteta“, a ne previše japanski izgled likova naziva *non-culturally specific anime style* (kulturno nespecifičan stil *animea*, op. a.). Drugi autori taj fenomen nazivaju *ethnic bleaching* (etničkim stapanjem, etničkim izbjeljivanjem, op. a.) (Sato, 1997, prema Lu, 2009), a neki pak smatraju da je ipak većina likova prikazana s azijskim fizičkim karakteristikama (Arnold, 2004; Hariston, 1999, prema Lu, 2009), te da se pretpostavke o rasnoj pripadnosti rađaju u oku promatrača (Lu, 2009). Leo Ching smatra da japanska kulturna dominacija u ostatku Azije ne može biti shvaćena kao opći oblik kulturnog imperijalizma, jer takva interpretacija ignorira mogućnost različitog tumačenja poruka i stvaranja vlastitih značenja unutar različitih kulturnih konteksta (Ching, 1999, prema Napier, 2005: 300). Ipak, ljubičasta, zelena i modra boja kose teško se mogu uklopiti u postojeće rasne klasifikacije. Upravo je *hibridnost* likova *anime* serijala kod najvećeg dijela istraživača pobudila sumnju u *motive*. Je li riječ o kulturnom imperijalizmu kojim se pokušavaju nametnuti japanska univerzalna mjerila ili pak o pukoj posljedici jednostavnosti animiranog prikaza ostaje pitanje oko kojeg se autori spore.

Kod *smještaja na političkoj karti* središnje je pitanje pripadnost Istoku ili Zapadu. Ipak, osim te identitetske geopolitičke pripadnosti, smještaj u Tihom oceanu, na trusnom području jake seizmološke aktivnosti, formirao je diskurse o sigurnosti. Stvoren iz vulkana koji su zaslužni i za stvaranje mita o jedinstvenosti, Japan je dio vatrenog prstena gdje je još najmanje šezdesetak vulkana aktivno. Zbog toga Japanci gaje povijesno poštovanje prema geološkoj moći njihove zemlje (Woolley, 2005: 10). Mogućnost potresa i stanje spremnosti izgradilo je do određene mjere i japansku naciju, a često se pojavljivalo i kao tema u japanskim kulturnim djelima. Već spomenuti diskursi apokalipse, periodičnosti i novog početka pronalaze se i u toj geografsko-sigurnosnoj činjenici. Naviknutost na nesreće i katastrofe koje mogu prouzročiti do tada nezamislive gubitke konstanta je modernog Japana. (Ne)očekivane prirodne katastrofe i politički normativni okvir, ispreplićući se, stvaraju ne samo stanja pripravnosti već „državu izvanrednog stanja“ (Clancey, 2006: 4).

Osim toga, smještaj na političkoj karti svijeta utjecao je na razapetost identiteta, između Istoka i Zapada, između imperijalnog azijanizma i globalnog hegemonijskog pacifizma. Te dvije krajnosti imaju i niz pravaca satkanih od vanjskopolitičkih projekata, kako u prošlosti tako i danas. Relativna udaljenost od Azije jednako je važna kao i sama topografija. Iako okarakteriziran kao dio Azije, fizička udaljenost od kontinenta smanjila je mogućnost prodiranja utjecaja i omogućila neovisan razvoj japanske kulture i politike. Ponovno možemo govoriti o jedinstvenosti i diskursima koje ona stvara (Woolley 2005: 16). S druge strane, savezništvo sa SAD-om, bilo ono logično ili nametnuto, i ekonomskim uzletom generirana

... želja Japana da se predstavi kao igrač i predvodnik zemalja Prvog svijeta, doveo je do uspostave trilateralne hegemonije s Europom i SAD-om, koja je istovremeno rezultirala udaljavanjem Japana od zemalja Trećeg svijeta. ... Za Japan, svijet je SAD. Rat je stvorio pretpostavke za takvu percepciju i njezinu opstojnost. Europa je, s druge strane, bila čvrsta u odbijanju priznavanja Japana kao kulture ili politički važne države. Ozbiljne poslijeratne studije o Japanu izrađene su uglavnom u SAD-u. U Europi – i do određene mjere u Britaniji – interes za Japanom poprima oblik orijentalnih studija. (Miyoshi i Harootunian, 1991: 3-4)

Jedan dio japanologa koji danas rade na tome da odvoje Japan od hegemonijskog Zapada, ponovno pokreće raspravu o pripadnosti, koju u ovom slučaju Masao Miyoshi i Harry D. Harootunian (1991: 6) definiraju kao etnocentrizam. Od kozmopolitske otvorenosti globalnih gradova do etnocentrizma i isključivosti u ovom je slučaju mali korak. *Anime*, s druge strane, kao oblik popularne kulture koja ima i lokalni i globalni odjek područje je u kojem se Istok i Zapad ne sukobljavaju, već međusobno utječu jedan na drugoga. U tom smislu *anime* serijali su na neki način „... refleksija trenutne amorfnosti pozicije zemlje iz koje dolaze. Iako je godinama diskurs Japana bio fokusiran na bipolarne razlike Istok – Zapad, autori koji se bave Japanom sve više bivaju zaraženi terminom koji Marilyn Ivy naziva *specifična kategorijska poteškoća*“ (Ivy, 1995, prema Napier, 2005: 22). Sve češći diskurs koji presuđuje kada je riječ o toj raspravi tiče se diskurzivnosti samih pojmova Istok i Zapad. Japan, neupitno moderan, tehnički uspješan ekonomski predvodnik, bez obzira na istočni smještaj na eurocentričnoj političkoj karti svijeta, ne može se smatrati dijelom orijentalnog Istoka. Iako orijentalnost nikako ne podrazumijeva zaostalost, upravo je diskurzivnost tog pojma utjecala na njegovo negativno poimanje. Tako je *Zemlja Izlazećeg Sunca* postala jedna od predvodnica trijadiziranog *Zapada*. Napier (2005) ističe da su mnogi, na čelu s Uenom Toshiyem, povezali taj aspekt suvremenog Japana i *animea* – oni nisu ni *zapadni*, ni *azijski*, ali su nedvojbeno *moderni*.

PROSTORNOST I (NE)TERITORIJALNOST ANIMEA

Prema analizi različitih opsežnih popisa izdanih serijala (Ward, 2004; *Japanese Animation Movie List*, 2013), može se zaključiti kako se teritorij i prostor u radnjama *animea* shvaća na različite načine. Prostor radnje *animea* varira od kolonijalnog (*Code Geass*) i hibridnog (*The Twelve Kingdoms*, *Escaflowne*) do onih u kojima se može povući analogija i sa suvremenim svijetom (*Seikai no Senki*, *The Legend of Koizumi*), dok je ipak velika većina

njih ili nekog oblika srednjovjekovnog (*Utawarerumono*, *Oda Nobuna no Yabou*, *Scrapped Princess*, *Zero no Tsukaima*) ili iznimno futurističkog karaktera (*RahXephon*, *Neon Genesis Evangelion*, *Origin – Spirits of the Past*). Tematski varira od aristokracije, odnosno elitizma (*Gankutsuou*, *Blood+*), plaćenštva (*Black Lagoon*), atentata (*Requiem for the Phantom*, *Noir*), terorizma (*Full Metal Panic*) i zavjera (*Higashi no Eden*, *C*), pa sve do postapokaliptičnih scenarija (*Innocent Venus*).

Neodvojivi aspekt prikaza i poimanja prostora u radnjama *animea* jest njegov odjek, transcendentalnost između lokalne introvertiranosti i globalne prepoznatljivosti. Susan J. Napier (2005) globalnom odjeku *animea* pripisuje upravo njegovu *neteritorijalnost*. Štoviše, niz japanskih stručnjaka *anime* nazivaju

... mukokuseki, što znači bez države, odnosno u svojoj biti bez nacionalnog identiteta. Anime je svakako egzotičan Zapadu jer nastaje u Japanu, ali svijet animea okupira prostor koji se ne podudara nužno s Japanom kao državom. Za razliku od stvarnog prostora u igranom filmu, koji najčešće mora pretvoriti već postojeće objekte u prethodni kontekst, animirani prostor ima potencijal biti bez konteksta u potpunosti, stvoren iz animatorove ili umjetnikove glave. Zbog toga ima predispozicije za suživot u transnacionalnoj kulturi koja nema državnu pripadnost. (Napier, 2005: 24)

No, je li to stvarno tako? Čak Napier (2005) navodi primjere SF žanra *animea*, za koje tvrdi da su najviše *neteritorijalni*, kao promicatelje japanskih kulturnih vrijednosti – kolektivne žrtve ili univerzalnog mira (*Space Battleship Yamato*, *Ghost in the Shell*). Na prvi se pogled apokaliptični teritoriji mogu činiti eksteritorijalni ili nedržavni, ali geopolitički kodovi upisani u njih preko imaginacije autora, rođenih i odgajanih unutar određene kulture, itekako ukazuju na geopolitičke diskurse, dok je i sama eksteritorijalnost jedan od diskursa suvremenog Japana. Virtualnost tehnosvijeta, i globalna pripadnost koju ona omogućava, postmoderno poimanje geopolitičkih karakteristika, usmjerenost prema napretku koji priziva budućnost, lokalna kulturna specifičnost i globalna prijemčivost, kao i toliko spominjana *otočnost* i odvojenost od svijeta, savršena su podloga za stvaranje teritorijalnog diskursa o *neteritorijalnosti*.

ANIME – TRI PRIMJERA GEOPOLITIČKIH DISKURSA SUVREMENOG JAPANA OTOČNOST, ODSJEČENOST I OPASNOST

Otočnost, kao najvažnija geopolitička karakteristika Japana, i smještaj na političkoj karti u prošlosti su utjecali na niz vanjskopolitičkih poteza. Osim vanjskopolitičkih akcija smještaj Japana u seizmički nestabilnom području utjecao je na kulturu, arhitekturu i, najviše, stanovništvo. Dok je potres iz 2011. godine pokazao stvarnu razornost i posljedice, autori nagrađivanog serijala *Tokyo Magnitude 8.0*, koji je svoju premijeru doživio 2009. godine, zamišljali su i tematizirali mogućnost takve prirodne katastrofe. Okolnosti u kojima je radnja serijala smještena animirane su na osnovi znanstvenih pretpostavki o postojanju preko 70 posto vjerojatnosti za potres magnitude 7.0 s Tokijem kao epicentrom u bližoj budućnosti. Serijal oslikava posljedice potresa magnitude 8.0, a radnja serijala događa se 2012. godine (*Anime News Network*, 11. 08. 2013.). Protagonisti, brat (Yuuki) i sestra (Mirai),

čija imena simbolično znače „hrabrost“, odnosno „budućnost“, za vrijeme ljetnih praznika posjećuju izložbu robota u Odaibi. Radi se o umjetnom otoku u Tokijskom zaljevu koji, uz odsječenost koja implicira veću opasnost nego u drugim dijelovima Tokija, dodatno naglašava posljedice *otočnosti*. Yuuki i Mirai, nakon što za vrijeme izložbe bivaju zatečeni potresom, kreću u potragu za načinom povratka kući. Prostor i udaljenost u takvoj kriznoj situaciji dobivaju nove dimenzije. Udaljenost od petnaestak kilometara, probijanjem kroz uništene autoceste, mostove i ruševine, iz višesatne pretvara se u višednevnu udaljenost. Prelaženje vodene barijere, koje postaje vrlo teška misija, ponovno se može protumačiti *kompleksom otočnosti*. Serijal prikazuje realno djelovanje kopnenih obrambenih snaga (*Japan Ground Self-Defense Force*), obalne straže Japana (*Japan Coast Guard*), vatrogasne službe Tokija (*Tokyo Fire Department*) te tokijskog tima za liječničku pomoć u slučaju katastrofe (*Tokyo Disaster Medical Assistance Team*) u pokušajima da poprave stanje i uspostave sigurnost nakon početnog udara, a tijekom brojnih naknadnih seizmičkih valova. Vrijedi spomenuti da realnom prikazu pridonosi i stvaran lik, voditeljica vijesti Christel Takigawa, koja redovito donosi informacije u serijalu (*Anime News Network i Tokyo Magnitude*, 2013). Taj serijal ne samo da je prikazao potres u realnom prostoru i vremenu nego je na neki način i predvidio potres koji se dogodio 2011. godine. U svjetlu stvarnog potresa serijalu bi se moglo zamjeriti izostavljanje nekih aspekata, poput prijetnje tsunamija ili potencijalne nuklearne katastrofe, ali se mora uočiti njegova edukacijska i informativna funkcija, prikaz djelovanja japanskih službi u izvanrednim okolnostima, kao i realnost medijskog izvještavanja.

Seizmičke aktivnosti i potresi ponekad su usputno spominjani i u drugim *anime* serijalima u kojima se radnja odvija u bliskoj budućnosti (*Bubblegum Crisis 2040*), ali rijetko su središnja tema radnje u realnom vremenu. Jedini sličan serijal jest *Doomed Megalopolis* s početka devedesetih koji oslikava događaje velikog potresa u regiji Kanto iz 1923. godine.

Koliko god da su geografski položaj i smještaj Japana u prošlosti imali svoje pozitivne aspekte, toliko su imali i negativne. Osim toga, oni nisu utjecali samo na geopolitičke aspekte moći i pozicioniranja Japana u svijetu već i na stvaranje kulturnih normi i izgradnju društva. *Otočnost* može biti prednost u obrani teritorija, dok istovremeno može predstavljati hendikep u globalnim planovima osvajanja (Woolley, 2005). S druge strane, sam geografski položaj stavlja Japan u poziciju jedne od zemalja s najvećim stupnjem seizmičke aktivnosti, što je u prošlosti (a i danas) negativno utjecalo na ekonomiju, a time i na moć i politički položaj Japana. No, implikacije položaja i smještaja Japana puno su dublje. Primjerice, koliko god da je teritorij Japana bio povoljan u smislu obrane od neprijatelja, toliko je i pridonio stvaranju njegove izolacionističke politike. Isto tako, koliko god da su potresi bili kroz povijest štetni za Japan, toliko su, kao jedan od faktora, utjecali na izgradnju društva s ogromnim socijalnim kapitalom (kulturne karakteristike poput discipline, solidarnosti, organiziranosti i suradnje) te na tehnološki razvitak kao odgovor na geografsko ograničenje i infrastrukturne potrebe.

No, stvarni potres koji je 11. ožujka 2011. godine zahvatio istočnu obalu Japana, iako je imao epicentar 70 kilometara od najbliže kopnene točke Japana, magnitude 9.03, bio je jedan od 5 najsnažnijih potresa u svijetu od 1900. godine, kada je počelo moderno bilje-

ženje. Taj potres, imena *2011 Tōhoku earthquake*², pokazao je svu razliku između velikoga geopolitičkog centra moći i zemalja Drugog ili Trećeg svijeta, barem kada su u pitanju prirodne katastrofe. Tako je kao rezultat potresa 11. ožujka 2011. godine bilo 15 878 mrtvih, 6126 ozlijeđenih i 2713 nestalih (*National Police Agency of Japan*, 2013), što su daleko manji gubici u usporedbi sa zemljama južne Azije ili istočne obale Afrike 2004. godine³, ili pak s gubicima na Haitiju u potresu 2010. godine⁴. Bez obzira na slične scenarije (magnituda iznad 7.0 prema Richteru), gubici su u potonje nabrojanim područjima svijeta bili znatno veći. Napretku koji je Japan ostvario u kasnom 20. stoljeću svjedoči i komparativna razlika u odnosu na broj žrtava potresa u regiji Kanto 1923. godine. Taj povijesni potres magnitude 7.9 usmrtio je gotovo 140 000 ljudi (Ryang, 2003: 732). Ako se uzme u obzir i vremenski odmak, tu se i dalje radi o brojčano manje žrtava od prethodno spomenutih katastrofa u drugim dijelovima svijeta.

No, tehnološki razvoj ili resursi nisu jedini faktori u prevenciji i saniranju gubitaka, već veliku ulogu ima kulturni faktor, odnosno ranije spomenuti socijalni kapital. Drugim riječima, bez njega ni veći geopolitički centri moći neće se znati učinkovito nositi s pojavama kao što su prirodne katastrofe. U usporedbi s SAD-om (uragani), gdje postoje upozorenja satima ili danima prije, upozorenje u Japanu stiže tek sekundama prije potresa i socijalni kapital presudna je kategorija pri sprečavanju žrtvi. Primjer su aplikacije ili društvene mreže koje služe kao sustav upozorenja⁵. Takav višerazinski sustav upozorenja, unatoč postojanju tehnoloških pretpostavki, nije razvijen ni u jednoj drugoj zemlji na svijetu.

TEHNIČKI RAZVOJ, SUŽIVOT S PRIRODOM I LJUDSKA SIGURNOST

Središnja radnja serijala *Earth Maiden Arjuna*, koji je svoju premijeru doživio 2001. godine, usmjerena je prema spašavanju Planeta od crvolikih stvorenja različitih veličina i oblika – Raaja. Pokušaj spašavanja Planeta počinje pogibijom glavne junakinje June, koja u zamjenu za novi život pristaje započeti borbu za spas Planeta. Uz podršku SEED-a, međunarodne organizacije koja nadgleda okoliš, postoji nada kako Juna može spasiti svijet (*Anime News Network*, 11. 08. 2013., *Earth Maiden Arjuna*, 17. 08. 2013.). Nekoliko kulturnih i geopolitičkih diskursa može se iščitati već i iz tog kratkog sadržaja. Reinkarnacija, koja je unutar dalekoistočne religijske kulture prihvaćena, u kontekstu budističkog vjerovanja služi za ispravljanje vlastitih pogrešaka. Pojedinač se rađa onoliko puta koliko je potrebno da svojim djelima zaduži čovječanstvo nakon čega zaslužuje *nirvanu*. Orijentiranost Japana prema zaštiti okoliša, koja leži na odgovornosti pojedinca, oslikana je kroz samu srž serijala. Geopolitički gledano, okoliš ugrožavaju različiti subjekti u međunarodnoj zajednici, države, korporacije i neodgovorni pojedinci što je oslikano kroz različite oblike i veličine negativnih likova Raaja. Analizom pojedinih nastavaka serijala moguće je i tematski podijeliti epsku borbu za spas Planeta. Svi ti različiti aspekti zelenih politika ili ekološki aspekti geopolitike, korištenje nuklearne energije, agrikultura i genetski inženjering, te farmaceutska i naftna industrija ključna su pitanja i u okviru

² Ostali uvriježeni nazivi su *Great East Japan Earthquake* i *3.11 Earthquake*.

³ Magnituda 9.1 – 9.3; procjena: 230 000 mrtvih, 125 000 ozlijeđenih, 45 000 nestalih (*U.S. Geological Survey*, 2013).

⁴ Magnituda 7.0; procjena: 316 000 mrtvih, 300 000 ozlijeđenih (*U.S. Geological Survey*, 2013).

⁵ Na nacionalnoj razini kao sustav informiranja o nadolazećim potresima služi aplikacija *Yurekuru Call* (Byford, 2012).

novog poimanja sigurnosti, ljudske sigurnosti, čije središte nisu države, već pojedinac. Taj koncept nije *teritorijalan* u klasičnom smislu poimanja sigurnosti. Unutar koncepta ljudske sigurnosti zasad su najviše prostora za djelovanje pronašle države koje nemaju veliku vojnu moć, ali su promoviranjem tog koncepta pronašle vlastiti model za participiranje u globalnoj sigurnosti (Zorko, 2012). Japan je promovirajući taj koncept oformio *Povjerenstvo za ljudsku sigurnost* i osnovao najbogatiji fond u okviru UN-a. U središtu je promoviranje azijskih vrijednosti i *slobode od oskudice* (Tadjibakhsh i Chenoy, 2007). Nije neobično kako je upravo Japan jedna od zemalja predvodnica i snažni zagovaratelj tog koncepta. Multilateralnost, s naglaskom na pojedinca, koncept je japanske vanjske i sigurnosne politike (Fukushima, 1999, Yamamoto, 2004, Evans, 2004, Bosold i Werthers, 2005, sve prema Remakle, 2008: 6-7), a u analiziranom serijalu iskazana je suradnjom June i SEED-a u naporima za spas Planeta.

OD MIROVNOG USTAVA PREMA SVJETSKOM MIRU

Radnja serijala *Mobile Suit Gundam 00*, koji je svoju premijeru doživio 2007. godine, počinje u 2307. godini. S gotovo potpuno potrošenim zalihama fosilnoga goriva na Zemlji čovječanstvo se okreće sunčevoj energiji. U tom periodu izgrađena su 3 orbitalna dizala s generatorima solarne energije koji su pod kontrolom Unije (*The Union*; bivši SAD), HRL-a (*Human Reform League*; Kina, Rusija i Indija) te AEU-a (*Advanced European Union*; Europa). Unatoč tome nisu sve zemlje svijeta u poziciji da uživaju povlastice tog sustava, što dovodi do masovnog rata. Kao odgovor na sukobe pojavljuje se misteriozna neprofitna oružana organizacija, poznata kao CB (*Celestial Being*), koja je predana cilju da iskorijeni rat koristeći mobilna odijela imena Gundam. Tako počinje priča pilota (Gundam Meisters), Setsune F. Seieija, Lockona Stratosa, Allelujaha Haptisma i Tierije Erdea, koji su bačeni u sukobe između triju supersila i drugih različitih frakcija (*Anime News Network*, 2013; *Mobile Suit Gundam 00*, 2013). *Mobile Suit Gundam 00* – za razliku od *Tokyo Magnitude 8.0* čije implikacije većim dijelom obuhvaćaju samo jednu zemlju, te serijala *Earth Maiden Arjuna* koji prikazuje globalne probleme, ali izolirano, iz perspektive pojedinca i više na lokalnoj nego na globalnoj razini – obuhvaća svijet u cijelosti. Također, može se reći da su geopolitički diskursi u serijalu *MSG 00* kompleksniji nego u dva dosad analizirana serijala. Ciljevi koji se u tom serijalu pokušavaju realizirati jesu svjetski mir i ujedinjeni svijet. Način na koji se prikazuje ostvarenje tih dvaju ciljeva u serijalu je detaljan, konzistentan i vjeran političkim, ekonomskim i vojnim sredstvima koja se koriste u stvarnosti. Svijet je vertikalno podijeljen na tri geopolitička centra moći: *The Union* (Sjeverna i Latinska Amerika, Japan, Australija, Novi Zeland), AEU (*Advanced European Union*, unija koju sačinjavaju sve zemlje Europe) te *Human Reform League* (Kina, Rusija, Indija, Indonezija i ostatak južne i jugoistočne Azije). Posljednja su skupina neopredijeljene zemlje, od kojih se pobliže prikazuju zemlje Bliskog istoka. Ovdje uvijek prisutni sukobi dodatno su produbljeni prelaskom svijeta na solarnu energiju i globalnim embargom nad preostalim fosilnim gorivima o kojima to područje u potpunosti ovisi. Serijal pokušava definirati normativne okvire za svjetski mir i apsolutno iskorjenjivanje svakog rata. Geopolitički diskursi utemeljeni su na Japanu kao mirovnoj naciji, zemlji koja je u potpunosti odbacila rat kao model vođenja međunarodne politike, ali istovremeno nije odbacila želju za globalnim angažmanom.

Akter koji pokušava to postići i time donosi promjenu jest privatna oružana organizacija koja posjeduje mobilno oružje, koje djeluje na superiornijoj tehnološkoj razini nepoznatoj ostatku svijeta. CB ne djeluje radi ostvarivanja vlastite koristi. Bez obzira na povod rata (teritorij, religija, energija ili nešto drugo), u slučaju ratnog čina CB će krenuti u oružanu intervenciju mira. Interesantni postmoderni diskursi u podlozi te radnje ponovno se mogu analizirati kao izlaženje iz okvira subjektiviteta država u smislu vođenja uspješne međunarodne politike i težnje prema uređenju svijeta na drukčijim načelima. Za razliku od američkih superjunaka, CB djeluje globalno i svoje posebne moći ne bazira na slučajnim okolnostima. U slučaju tog serijala, ali i u drugim *anime* serijalima, radi se o moći dobivenoj tehnološkim napretkom, razvojem posebnih oružja, tehnologije i avatara robota. Upravo se u toj razlici krije i diskurs koji počiva na napretku i razvojem tehnologije postignutoj superiornosti. Napredak i razvoj nisu u serijalu prikazani samo kroz tehnološki napredno oružje. Svijet prelazi na sunčevu energiju kao primarni energetska izvor nakon što su zalihe fosilnih goriva potpuno osiromašene. Prikazana izgradnja solarnog prstena i orbitalnih dizala trajala je pola stoljeća, što se u znanstvenom smislu podudara s tehnološkim mogućnostima i procjenama napretka. Zanimljivo, HRL (*Human Reform League*) svoje orbitalno dizalo gradi posljednji, što je u skladu s postojećim trendovima integriteta i suradnje u suvremenom svijetu, imajući na umu kako suradnja, odnosno integracijski procesi u Aziji, bez obzira na postojanja ASEAN-a ili geoekonomske kovanice BRIC, nisu na razini zapadnih zemalja. Prelazak na novi vid opskrbljivanja energijom, ponovno ekološki prihvatljiviji, utemeljen je ne tehnološkom napretku triju geopolitičkih centara moći, ali povezan sa sukobima. Povezivanje tehnološkog napretka, energenata i sukoba prikazuje se unutar postojećih okvira moći i prevladavajućih globalnih geopolitičkih diskursa (podjele svijeta na sfere moći, postojanje kriznih žarišta i neopredijeljenih zemalja koje su potencijalni izvori nesigurnosti, suparništva i savezništva, resursi kao generator sukoba). Spomenuto je posebno vidljivo u drugoj fazi serijala u kojem svjetska vojska (*The Autonomous Peacekeeping Force*), nakon nekoliko pogrešnih poteza, biva svladana od strane CB-a. Dakle, i multilateralnim putem stvorena nadnacionalna formacija može griješiti. Diskurs neteritorijalnosti, koji je najvidljiviji u neovisnosti i nepripadnosti CB-a, dodatno je naglašen pred kraj serijala usmjeravanjem čovječanstva prema svemiru i kolonizaciji Zemljine orbite.

ZAKLJUČAK

U svim analiziranim serijalima, iako s naglaskom na različite aspekte, zastupljeni su slični geopolitički diskursi koji proizlaze iz geopolitičke kulture uvjetovane geopolitičkim položajem Japana. Analizom postojećih diskursa moguće je procijeniti njihovu evoluciju, suvremenu vanjskopolitičku orijentaciju i potencijalne poteze političkih elita, koji će imati podršku naroda pripremljenog i senzibiliziranog sadržajima popularne kulture. Ne tvrdimo da je geopolitički diskurs presudan za razumijevanje japanske animacije, već da je jedan od vrlo važnih elemenata koji mogu objasniti odabir tema, ali i prihvaćanje njezina sadržaja kod publike. Kroz sva tri analizirana serijala, bez obzira na to što su različitih podžanrova, različitih radnji u smislu vremena i prostora, mogu se pronaći isti diskursi, koji potječu iz geografskih datosti i geopolitičke kulture Japana. Može ih se sažeti u tri

međusobno isprepletena područja: *jedinstvenost* (geopolitička posebnost i superiornost kulture i tehnologije), *apokaliptičnost* (strah od osвете prirode i katastrofa) i *neteritorijalnost* (u klasičnom smislu povezivanja države i teritorija). Midhat Ajanović zamjećuje da je „odnos tih filmova prema suvremenom Japanu jednako važan kao i njihova zasnovanost na religijskoj tradiciji i mitologiji“ (2004: 271). I upravo je u tome sadržano ispreplitanje i međusoban suodnos geopolitičke kulture Japana i suvremenih geopolitičkih imaginacija Japana. Također navodi da su

nadolazeći pakao i prijetnja sveobuhvatnim uništenjem, strah od Bombe i rata, neuspjeli znanstveni eksperimenti, alkemija i magija udružene s racionalnom znanošću u službi zla, mračni porivi i pohlepa beskrupuloznih kapitalista, zbog čije su nezajažljivosti iscrpljeni resursi na planetu, najčešće teme tih filmova, baš kao i narušena utopijska predodžba o civiliziranim odnosima među ljudima i gotovo patetična ljubav prema umirujućoj prirodi... (Ajanović, 2004: 272).

Ipak, sve navedeno Ajanović povezuje s iskustvom modernog Japana. Uistinu, te teme jesu moderne, ali su istovremeno duboko ukorijenjene u geopolitičku kulturu Japana i proizašle su iz njegove geopolitičke tradicije. Geopolitička kultura države, koja se sastoji od geopolitičkog položaja, iskustvenog povijesnog pamćenja i kulture, dio je koda upisanog u njezinu *sudbinu* i utječe kao takva na stvaranje svih oblika suvremenih diskursa, a posebno onih popularne geopolitike. Japanski otoci nastali su vulkanskom erupcijom i nisu nikada bili dijelom euroazijske kopnene mase. Oni su „... izronili iz mora. Taj je mit izvrstan primjer kako geografija oblikuje kulturu: geološki procesi pri nastanku Japana nadahnuli su priču o nastanku te su i geografija i naracija pridonijele percepciji kako je Japan jedinstvena zemlja“ (Woolley, 2005: 9). Ta jedinstvenost koju omogućava genealogija nastanka japanskog tla u kombinaciji s povijesnom izolacijom uvjetovanom smještajem na političkoj karti svijeta utvrdila je Japan kao *drukčiji* i *poseban*. Postoje pristupi izučavanju Japana koji polaze od te proklamirane jedinstvenosti kao pretpostavke *per se* (Miyoshi i Harootunian, 1991; McCargo, 2004). Jedinstvenost *animea* kao proizvoda te *jedinstvene kulture* time dovodi do njihove dvostruke specifičnosti. Jedinstvenost i tehnološka superiornost čine Japan *velikim igračem* na svjetskoj sceni. Iako se veličinom teritorija ne može mjeriti s najbližim susjedima, SAD-om ili azijskim divovima Kinom, Rusijom i Indijom, ekonomski on to svakako jest. Jedan od ekonomskih predvodnika globaliziranog svijeta ima i odgovarajuću kulturnu industriju. Kojoj god tezi da se priklonimo, tezi o kulturnom imperijalizmu Japana ili tezi o prijemčivosti i univerzalnosti globalne kulture svijeta danas, činjenica je kako *anime* i s njima povezani proizvodi čine trećinu svjetskih prihoda na medijskom tržištu (Nakamura, 2003, prema Lu, 2009). Moć svakako utječe na želju, pravo ili *poziv* za uređenjem svijeta. Pacifizam kao središnja odrednica vanjske politike Japana nakon Drugog svjetskog rata u tom smislu može imati *imperijalne predznake*. Nametanje svjetskog mira, središte radnje jednog od analiziranih serijala, diskurs je te odrednice međunarodne politike. Inzistiranje na globalnom normativnom mirovnom poretku očituje se u japanskom promoviranju multilateralnosti i koncepta ljudske sigurnosti. Pomirenje Istoka i Zapada, u neprijateljskom svijetu u kojem se Japan nekada percipirao kao usamljen i prepušten slučaju (Woolley, 2005), a vrlo često i *razapet*, utjecao je na želju za ispravljanjem svijeta prema boljim mjerilima i vrijednostima, iskazanu kroz pokušaje i *misije* u *anime* serijalima.

Apokaliptičnost ne proizlazi samo iz sjećanja i unutarnje tame⁶ već iz geografskog nastanka teritorija Japana i mogućnosti nestanka na sličan način. Kako je izronio iz mora, tako može uslijed prirodnih katastrofa i nestati, što je čak i tema nekih serijala (*Japan Sinks, No Man's Land, Inter Ice Age 4, One Piece-Sky Island Saga*). Apokaliptičnost se može objasniti mitom o nadi u ponovno rođenje utemeljeno u religiji i načinu računanja vremena. Koncept *kraja povijesti* kao označavanje novog razdoblja nije stran japanskim autorima (Fukuyama, 1989, 1992; Williams, 1994), a često se u diskurzivnom smislu pojavljuje u apokaliptičnim krajolicima *anime* serijala. Apokaliptični scenariji vrlo su često scenariji budućnosti u kojima preživljavaju samo najsposobniji. Sposobnost vrlo često uvjetuje tehnološki napredak. Iako se na prvi pogled može činiti kako tehnološki napredak nema utemeljenje u geografiji, postoje geografske pretpostavke razvoja (primjerice oskudnost resursima; Woolley, 2005). Isprepletенost tih diskursa, koji se redovito pojavljuju u *anime* serijalima, može se parafrazirati rečenicom Davida Morleyja i Kevina Robinsa: „Ukoliko je budućnost tehnološka, a tehnologija je postala japanizirana, tada silogizam nalaže da je sada i budućnost također japanska“ (1995: 149).

Ne teritorijalnost kao najvažniji geopolitički diskurs *animea* također se temelji na dvjema geografskim pretpostavkama – *otočnosti* i smještaju na političkoj karti. Prenapućenost, skućenost teritorija, odsjećenost, nepripadnost, urbanizacija i povezanost s morem utjecale su na usmjerenost prema fantastičnim prostranim i neistraženim krajolicima i lokalno-globalnoj orijentaciji. Neteritorijalnost *animea* iznimno je *japanska*. Iako prikazani krajolik možda ne izgleda poput Japana te iako su likovi na prvi pogled univerzalni, preko devedeset posto autora u sadržaju eksplicitno ističe da su glavni likovi iz Japana; štoviše 98 % prema istraživanju Lu je iz Azije (Lu, 2009). I neteritorijalnost je u tom slučaju teritorijalna – iznimni napredak i postmoderno shvaćanje prostora – ukazuje na geopolitičke diskurse suvremenog Japana. Prostor je cijeli svijet, i šire, a *anime* je savršen pokazatelj kodiranja i dekodiranja teritorijalno utemeljene neteritorijalnosti.

Literatura

- >Agnew, John i Corbridge, Stuart (1995) *Mastering Space: Hegemony, Territory and International Political Economy*. London: Routledge.
- >Ajanović, Midhat (2004) *Animacija i realizam*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
- >Bolton, Christopher, Csicsery-Ronay, Istvan Jr i Tatsumi, Takayuki (ur.) (2007) *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. London i Minnesota: Minnesota University Press.
- >Brenner, Robin E. (2007) *Understanding Manga and Anime*. Westport i London: Libraries Unlimited.
- >Byford, Sam (2012) Surviving the Tokyo Earthquake Using Inexact Technologies: How Twitter and Cellphone Alerts Help Japan Cope with Mother Nature, *The Verge*. <http://www.theverge.com/2012/12/7/3739082/earthquake-japan-twitter-alerts-disaster> (01.08.2013.).
- >Clancey, Gregory (2006) *Earthquake Nation: The Cultural Politics of Japan Seismicity 1868 – 1930*. Berkeley, Los Angeles i London: University of California Press.
- >Drazen, Patrick (2003) *Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- >Fukuyama, Francis (1992) *The End of History and the Last Man Standing*. New York: Avon Books.

⁶ Apokaliptičnost obrađuje Napier (2005: 29-30). Zaključuje kako se radi o posljedicama sjećanja na Drugi svjetski rat. Osim stvarne apokalipse vizualizirane u nekim serijalima, pronalazi i tzv. patološku apokalipsu, kojom se objašnjava negativnost i destruktivnost isprepletена sa stvarnim problemom visoke razine samoubojstava u japanskom društvu.

- >Karatani, Kojin (1991) *The Discursive Space of Modern Japan*, str. 191-219, u: Miyoshi, Masao i Harootunian, Harry D. (ur.) *Japan in the World*, posebno izdanje Boundary 2. Durham: Duke University Press.
- >Levi, Antonia (1996) *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Chicago i La Salle: Open Court.
- >Lu, Amy S. (2009) What Race Do They Represent and Does Mine Have Anything to Do with It?: Perceived Racial Categories of Anime Characters, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 4 (2): 169-190.
- >McCargo, Duncan (2004) *Contemporary Japan*. Hampshire i New York: Palgrave Macmillan.
- >Miyoshi, Masao i Harootunian, Harry D. (1991) *Japan in the World*, str. 1-10, u: Miyoshi, Masao i Harootunian, Harry D. (ur.) *Japan in the World*, posebno izdanje Boundary 2. Durham: Duke University Press.
- >Morley, David i Robins, Kevin (1995) *Spaces of Identity*. London i New York: Routledge.
- >Napier, Susan J. (1998) Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts, str. 91-109, u: Martinez, Dolores P. (ur.) *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Culture*. London: Cambridge University Press.
- >Napier, Susan J. (2005) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- >Newitz, Annalee (1995) Magical Girls and Atomic Bomb Sperm: Japanese Animation in America, *Film Quarterly* 49 (1): 2-15.
- >O Tuathail, Gearoid, Dalby, Simon i Routledge, Paul (ur.) (2007) *Uvod u geopolitiku*. Zagreb: Politička kultura.
- >Remacle, E. (2008.) Approaches to Human Security: Japan, Canada and Europe in Comparative Perspective, *The Journal of Social Science* 66: 5-34.
- >Ryang, Sonia (2003) The Great Kanto Earthquake and the Massacre of Koreans in 1923: Notes on Japan's Modern National Sovereignty, *Anthropological Quarterly* 76 (4): 731-748.
- >Schnellbacher, Thomas (1991) Has the Empire Sunk Yet?: The Pacific in Japanese Science Fiction, str. 27-46, u: Miyoshi, Masao i Harootunian, Harry D. (ur.) *Japan in the World*, posebno izdanje Boundary 2. Durham: Duke University Press.
- >Tadjibakhsh, Shahrbanou i Chenoy, Anuradha M. (2007) *Human Security: Concepts and Implications*. Oxon i New York: Routledge.
- >Tolia-Kelly, Divya P. (2012) The Geographies of Cultural Geography II: Visual Culture, *Progress in Human Geography* 36 (1): 135-142.
- >Ward, Cynthia (2004) Giant Robots, Schoolgirl Superheroines, and Space Samurai, *The Internet Review on Science Fiction* 1 (4). <http://www.irosf.com/q/zine/article/10038> (15.08.2013.).
- >Williams, David (1994) *Japan: Beyond the End of History*. London i New York: Routledge.
- >Woolley, Peter J. (2005) *Geography and Japan's Strategic Choices*. Washington D.C.: Potomac Books.
- >Zorko, Marta (2012) Teritorijalnost i deteritorijalizacija u sklopu suvremene sigurnosti, *Političke analize* 3 (12): 17-21.

Mrežne stranice

- >*Anime News Network*. <http://www.animenewsnetwork.com> (11.08.2013.).
- >*Earth Maiden Arjuna*. <http://www.bandaivisual.co.jp/arjuna/> (17.08.2013.).
- >*Japanese Animation Movie List Sci-Fi Anime Movie Databank*. http://www.generalworks.com/databank/movie/anime_e.html (11.08.2013.).
- >*Mobile Suit Gundam 00*. <http://www.gundam00.net/> (17.08.2013.).
- >*National Police Agency of Japan*, Damage Situation and Police Countermeasures associated with 2011 Tohoku district – off the Pacific ocean Earthquake, 9 June 2013. http://www.npa.go.jp/archive/keibi/biki/higaijokyo_e.pdf (11.08.2013.).
- >*Tokio Magnitude 8.0*. <http://tokyo-m8.com/> (11.08.2013.).
- >*U.S. Geological Survey*, Earthquakes with more than 50 000 deaths. http://earthquake.usgs.gov/earthquakes/world/most_destructive.php (11.08.2013.).

POPULAR GEOPOLITICS OF JAPAN: GEOPOLITICAL DISCOURSES OF ANIME

Marta Zorko :: Hrvoje Mostarac

ABSTRACT *Geopolitical discourses are an integral part of the contemporary geopolitics of each state. Driven by geopolitical traditions and imagination, they intercept and thus create all aspects of the discipline of critical geopolitics- the formal, practical and popular. The main area of our research is the discourse embedded in the popular geopolitics of a specific cultural product of Japan, anime. Anime are unique and thus suited for analysis for two reasons. The first is their specific, local production and global recognition. The second is their double coding. Although they are a product of the traditional geopolitical culture of Japan's entertainment industry, they are able to create a contemporary geopolitical culture at the same time. Through an analysis of three anime series, Tokyo Magnitude 8.0, Earth Maiden Arjuna and Mobile Suit Gundam 00, we explore the geographic and geopolitical characteristics of Japan and their influence on the traditional, as well as the contemporary geopolitical discourses.*

KEY WORDS

POPULAR GEOPOLITICS, GEOPOLITICAL CULTURE, GEOPOLITICAL DISCOURSE, JAPAN, ANIME

Authors note

Marta Zorko :: University of Zagreb, Faculty of Political Science, Croatia :: mzorko@fpzg.hr

Hrvoje Mostarac :: MA student in Political Science at the University of Zagreb, Faculty of Political Science, Croatia :: mostarac.hrvoje@yahoo.com