

Film i telewizja

Agnieszka Kamrowska

<https://orcid.org/0000-0001-9474-9271>

Wydział Sztuki

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Summer Wars: międzypokoleniowe anime

Słowa kluczowe: anime, Superflat, świat wirtualny, sztuczna inteligencja, japońska tradycja

Key words: anime, Superflat, virtual world, Artificial Intelligence, Japanese tradition

Wstęp

Znakiem firmowym japońskiej animacji jest doskonałe połączenie tradycji i nowoczesności, zarówno w fabule, jak i w warstwie wizualnej, w której elementy japońskiej sztuki graficznej splatają się z nowymi technologiami generowania obrazu. Podobnie jak manga (japoński komiks), anime charakteryzuje się różnorodnością podejmowanych tematów oraz szerokim spektrum grup docelowych, do których adresowane są animowane seriale czy filmy kinowe. Jednak pomimo heterogeniczności form i motywów do rzadkości należą anime, w których poruszane są problemy współczesnej Japonii. Animacja z Kraju Kwitnącej Wiśni trafnie oddaje jego problematyczną przeszłość, ukazując tematy związane z traumą drugiej wojny światowej. Z kolei wyzwania, które niesie ze sobą życie w stehniczowanym i jednocześnie hierarchicznym społeczeństwie, są rzadko ukazane w sposób pogłębiony, zmuszający do refleksji.

Jednym z problemów nieczęsto pojawiających się w anime jest konflikt pokoleń, pojęcie do tej pory w kulturze japońskiej nieznane. Jak pisze Elżbieta Potocka (2014: 165), „Otwarte spory w rodzinie były niezwykle rzadkie, co wynikało z przeświadczenia o funkcjonowaniu harmonijnego modelu życia, z góry zakładającego niedopuszczanie do powstawania konfliktów. Te czasy należą już do przeszłości”. Współcześnie ujawniają się różnice dzielące młodych Japończyków, zanurzonych w świecie konsumpcjonizmu i najnowszych technologii, i ich przodków wyznających tradycyjne zasady rządzące od wieków japońskim społeczeństwem. Potocka (2004: 154) wyjaśnia: „Przestrzeganie zwyczajów, bezwzględne posłuszeństwo i ślepe uznawanie autorytetów, ograniczenie indywidualizmu poprzez stawianie potrzeb i interesów grupy ponad interesy jednostki [...], dochodzenie do rozwiązań drogą konsensusu, wierność jednej firmie przez całe życie – dziś te wartości są w stanie powolnego zaniku albo ewolucji”. Nowe pokolenie Japończyków neguje tradycyjne *status quo*, gubiąc się jednocześnie w pełnej wyzwania współczesności. Ciekawym ujęciem tego problemu jest film *Summer Wars* (*Samā Wōzu* 2009) w reżyserii Mamoru Hosody.

Ród Jinnouchi

Mamoru Hosoda zasłynął na scenie anime filmami podejmującymi tematykę rodzinną, której niebanalne ujęcie w połączeniu z oryginalną oprawą wizualną zdobyło mu uznanie zarówno krytyków, jak i publiczności. W swoim czwartym obrazie, *Summer Wars*, ukazuje ród Jinnouchi, wielopokoleniowy klan potomków samurajów, którego nestorka, Sakae, obchodzi 90. urodziny. Przygotowania do jubileuszu zostają zakłócone przez cyberatak na wirtualną platformę społecznościową Oz, funkcjonującą w ścisłej symbiozie ze światem realnym. Mimowolnym sprawcą ataku okazuje się Wabisuke, przybrany syn Sakae, który przed dziesięciu laty uciekł do Ameryki z jej pieniędzmi, a teraz powraca, aby pochwalić się lukratywnym kontraktem na stworzenie sztucznej inteligencji o nazwie Love Machine. Zaprogramował jej imperatyw uczenia się, przez co nie można jej powstrzymać i obecnie pustoszy ona wirtualny świat Oz. Kiedy konta wielu jego użytkowników padają łupem Love Machine, Japonią wstrząsają ataki terrorystyczne, których celem są strategiczne elementy infrastruktury: wodociągi, ruch drogowy i system alarmowy. Kraj pogrąża się w chaosie, a jedną z ofiar jest jubilatka Sakae, której parametry życiowe były zdalnie monitorowane przez lekarza za pomocą jednego z zagrożonych systemów. Pozbawiona nadzoru medycznego bohaterka umiera w przeddzień swoich urodzin. Aby uczcić jej pamięć, członkowie rodu postanawiają podjąć walkę z niszczycielską Love Machine. Rodzinna uroczystość przeradza się w wojnę prowadzoną w świecie wirtualnym, której towarzyszą przygotowania do ceremonii pogrzebowej w świecie realnym.

Sakae umiera, nie doczekawszy swoich 90. urodzin, więc do uroczystego celebrowania jubileuszu nie dochodzi, jednak w warstwie narracyjnej filmu to niezastąpione wydarzenie pełni kluczową funkcję generowania fabuły. Dzięki niemu zostają zawiązane główne wątki: 18-latką Natsuki „wynajmuje” Kenjiego do roli narzeczonego na czas podróży do domu prababki, syn marnotrawny Wabisuke wraca z Ameryki, aby pochwalić się Sakae swoim sukcesem, a Kenji, wspierany przez członków klanu Jinnouchi, walczy z Love Machine w wirtualnym świecie Oz. Organizowane przez rodzinę obchody urodzin bohaterki wprawiają w ruch maszynę zdarzeń składających się na dość skomplikowaną fabułę filmu Hosody oraz stanowią pretekst do ukazania specyfiki tradycyjnej kulturowo i nowoczesnej technologicznie Japonii, do czego anime, jako medium rdzennie japońskie, jest predysponowane.

Kompozycja

Poszczególne wątki filmu mają kompozycję szkatułkową, zawierając w sobie zarówno inne opowieści, jak i symbole oraz metafory odnoszące się do historii i tradycji Kraju Wschodzącego Słońca. Jej rzecznikiem jest w filmie Mansuke Jinnouchi, drugi syn Sakae, który przywołuje daty historycznych wydarzeń,

w których jego ród wspiął się walecznością. Dzieje przedstawionego w filmie klanu oparto na historii autentycznego rodu Sanada, który zasłynął w walce z klanem Tokugawa na przełomie XVI i XVII wieku. Strategia zastosowana przez Sanadów w drugim konflikcie Ueda zostaje wykorzystana przez Kenjiego na platformie Oz do walki z Love Machine. Gdy członkowie klanu Jinnouchi przechodzą w Oz do ofensywy, w wirtualnym świecie pojawia się nowy obiekt graficzny – labirynt złożony z elementów XVI-wiecznego zamku Ueda. To tam w 1600 roku dwa tysiące żołnierzy klanu Sanada (w filmie – Jinnouchi) doprowadziły do odwrotu 38-tysięczną armię Hidetady Tokugawy, wpuszczając ją na tereny zamku, a następnie zamykając w pułapce. Fortel ten wykorzystuje Kenji i jego sojusznicy w walce z Love Machine, która zostaje uwięziona w zamkowym labiryncie. Przeszłość okazuje się więc nie tylko skarbnicą wartości moralnych, ale i źródłem przydatnych forteli, które można zastosować również w wirtualnym świecie.

Paralelizm przeszłości i przyszłości

Paradoks *Summer Wars* polega na tym, że film ukazujący futurystyczny konflikt w wirtualnym świecie traktuje w równym stopniu o przyszłości, jak o przeszłości, ukazując ją jako źródło pozytywnych wartości i inspiracji. Na jubileuszu 90-letniej Sakae spotykają się dwa światy: dawnych tradycji, które uosabia jubilatka i jej klan, oraz futurystycznej nowoczesności wirtualnej platformy Oz. Wartości tego pierwszego aktualizują się w drugim. Istotą każdego jubileuszu jest świętowanie dokonań czyjegoś życia w gronie bliskich – członków rodziny i przyjaciół. W filmie *Summer Wars*, jednocząc się w wirtualnej walce z Love Machine, grupa bohaterów, członków rodziny Jinnouchi, celebrytuje życie zmarłej właśnie nestorki rodu, poświęcone podtrzymywaniu dobrego imienia klanu i służbie innym. Istotą jubileuszu – choć literalnie nieobecny – dokonuje się w nietypowej, współczesnej formie, zachowując ducha przeszłości.

Celebrowanie sędziwego wieku jest ważną częścią japońskiej tradycji, szczególnie uroczyste obchodzone są urodziny wyznaczające kolejne dekady życia jubilata. Dziewięćdziesiąte urodziny, które obchodzi Sakae, noszą nazwę *sotsuju*, zaś symbolicznym kolorem tego jubileuszu jest biel. W tym kolorze są kimona jubilatki, która w całym filmie występuje wyłącznie w tradycyjnym stroju, w przeciwieństwie do młodszych członków rodziny, ubranych w zachodnie ubrania. Najważniejszym elementem *sotsuju* jest wystawny posiłek gromadzący wszystkich członków rodu, w czasie którego serwowane są świeżo przygotowane ciastka *mochi*, zrobione z tłuczonego ryżu. Ich dostarczeniem zajmuje się najstarsza córka Sakae – Mariko. To ona odpowiada za organizację przyjęcia urodzinowego matki.

Tradycyjne stroje i potrawy to nie jedyne elementy filmu Hosody odwołujące się do dawnej kultury Japonii, wypieranej przez technologiczną nowoczesność. Akcja *Summer Wars* rozgrywa się jednocześnie w dwóch miejscach: w siedzibie

rodu Jinnouchi na obrzeżach miasta Ueda w prefekturze Nagano oraz w wirtualnym świecie Oz. Rodowa posiadłość, do której Natsuki zabiera Kenjiego, jest prawdziwą skarbnicą japońskiej tradycji. Rezydencja przypomina autentyczny zamek Ueda zbudowany w 1583 roku przez Masayukiego Sanadę, zaś jej wnętrza zawiera liczne artefakty z przeszłości, w tym zbroje i broń przodków oraz domowy ołtarzyk z przedmiotami upamiętniającymi zmarłych. Wnętrze olbrzymiego domu jest przestronne, rozdzielane w razie potrzeby papierowymi parawanami *shōji*. Podłogi są wyłożone ryżowymi matami *tatami*, na których członkowie rodziny śpią czy zasiadają do posiłków przy niskim stole. Tradycyjna architektura posiadłości rodu Jinnouchi pozostaje w opozycji do designu wirtualnego świata Oz, którego sterylna, graficzna stylistyka również przywołuje japońskie konotacje.

Inspiracje

Tworząc Oz, Hosoda inspirował się platformą społecznościową Mixi (por. Sevakis 2009), dostępną wyłącznie w języku japońskim, która cieszy się ogromną popularnością w Kraju Kwitnącej Wiśni. Używając Mixi, Japończycy chronią swoją prywatność pseudonimami, tak jak ma to miejsce w filmowym Oz. Drugim źródłem inspiracji w kreowaniu cyberprzestrzeni Oz była twórczość Takashiego Murakamiego, malarza i teoretyka sztuki, założyciela nurtu Superflat. W swoim manifestie (por. Murakami 2000: 5) artysta wykazał, że płaskość obrazu wynikająca z braku perspektywy jest głównym elementem japońskiej sztuki graficznej, animacji, kultury popularnej i sztuk pięknych, a także kultury konsumpcyjnej (Murakami 2000: 9–25). Inicjujące ruch Superflat wystawy sztuki współczesnych artystów japońskich przedstawiały „płaski” krajobraz tamtejszej popkultury przetworzony w bajecznie kolorowe, pozbawione perspektywicznej głębi obrazy nierzeczywistych światów. Hosoda współpracował z Murakamim przy krótkometrażowym anime *Superflat Monogram* (2003), pięciominutowej wariacji na temat logo firmy Louis Vuitton. Filmik ten stanowi zapowiedź wirtualnego świata w *Summer Wars*: we wnętrzu białej sfery swobodnie unoszą się barwne sylwetki, zaś na ścianach wyświetlane są kolorowe symbole. Pośrodku kulistej przestrzeni znajduje się biała postać o okrągłej głowie i dużych, wyłupiastych oczach, podobna do pand znanych z wcześniejszych animacji Murakamiego.

Najbardziej bezpośrednim nawiązaniem do twórczości Murakamiego jest w *Summer Wars* awatar Kenjiego – chłopiec z dużymi, okrągłymi oczami i uszami Myszki Mickey. Postać ta przypomina jeden z najsłynniejszych wizerunków autorstwa Murakamiego – Mr DOBa o okrągłej głowie, wielkich oczach i uszach disneyowskiej myszki. Jak zauważa Arthur Lubow (2005), „[...] początkowo DOB przypominał Myszkę Mickey, ale z czasem ewoluował, najpierw wyszczerzył zęby, potem stał się niesamowicie słodki – *kawaii*”¹. Awatar

¹ Tłumaczenie tekstów angielskojęzycznych moje – A.K.

Kenjiego, podobnie jak Mr DOB, również ulega przemianie. Po przejściu nad nim kontroli przez Love Machine na twarzy chłopca pojawiają się ostre zęby, wyszczerzone w szerokim grymasie. Przerysowany, olbrzymi uśmiech odsłaniający dwa szeregi spiczastych zębów jest jednym ze znaków rozpoznawczych Murakamiego, który w swoich pracach czerpie inspiracje z japońskiej kultury popularnej i konsumpcyjnej. Ten charakterystyczny element wykorzystuje w swoim filmie Hosoda, aby nadać awatarom opanowanym przez Love Machine złowieszczy charakter. Projektując wirtualny świat Oz, reżyser chciał uzyskać czystą, niezagraconą przestrzeń pozbawioną tła (por. Sevakis 2009). Ta wizualna prostota wywodzi się ze sztuki japońskiego malarstwa tuszowego *sumi-e*, w którym obraz składa się z konturu malowanego jedno- lub dwubarwnym tuszem na białym tle. Minimalistyczny świat Oz wypełniony jest bajecznie kolorowymi awatarami i innymi rekwizytami, zaś feeria barw i surrealistycznych kształtów ponownie przywołuje skojarzenia z twórczością Takashiego Murakamiego i ruchem Superflat, zjawiskami definiującymi japońską sztukę współczesną.

Temat: rodzina

Główny wątek *Summer Wars*, obchody 90. urodzin Sakae Jinnouchi, przywołuje znany motyw zadawnionego rodzinnego konfliktu, często spotykany w filmach ukazujących jubileusz głowy rodziny, na który zjeżdżają się jej liczni członkowie. W swoim filmie Hosoda wpisuje rodzinny konflikt w szerszą opozycję tradycji i nowoczesności dzięki postaci Wabisuke, twórcy Love Machine. Widząc zniszczenia i chaos wywołane przez jego wynalazek oraz butę przybranego syna, bohaterka wpada w gniew i samurajską włócznią należącą do jej przodków atakuje Wabisuke, którego dokonania uważa za skazę na honorze rodu Jinnouchi. Atak ten wyczerpuje jej siły i w konsekwencji odbiera życie. Można odnieść wrażenie, że z chwilą śmierci Sakae technologiczna nowoczesność uosabiana przez marnotrawnego syna zwycięża i świat tradycyjnych wartości odchodzi wraz z sędziwą bohaterką, jednak w ich obronie staje nastolatek Kenji, jednocząc członków klanu Jinnouchi w walce ze sztuczną inteligencją.

Kluczowym walorem *Summer Wars* jest ukazanie 28-osobowej, wielopokoleniowej japońskiej rodziny jako zbiorowego bohatera filmu. Na początku wydawać się może, że głównymi bohaterami są Kenji i Natsuki, zaś fabuła podąża w stronę sztampowej komedii romantycznej o parze nastolatków, których przypadkowe spotkanie zakończy się po serii zabawnych perypetii miłym happy endem. Oczekiwania te w pewnym stopniu zostaną spełnione, jednak film Hosody jest czymś więcej niż tylko błahą historyjką o nastolatkach. Z chwilą przybycia Natsuki i Kenjiego do siedziby rodu Jinnouchi funkcję protagonisty filmu przejmuje czteropokoleniowa rodzina, której 28 członków Hosoda umiejętnie prezentuje, poświęcając wszystkim uwagę i dążąc do indywidualnej charakterystyki każdego z nich. Niektórym postaciom reżyser

poświęca nieco więcej czasu, jednak każdego, nawet kilkuletnie dzieci, obdarza jakąś charakterystyczną cechą. W scenie pierwszej kolacji w siedzibie rodu Natsuki przedstawia wszystkich krewnych Kenjiemu, podając imię i stopień pokrewieństwa każdego z nich. Mark Schilling zauważa, że:

Pomimo tuzinów bohaterów, włączając w to 27 członków rozszerzonej rodziny Natsuki, zaskakująco duża ich liczba występuje jako jednostki, a nie tylko rysunkowe twarze w tłumie. Nawet kiedy zwroty fabuły stają się coraz szybsze, mniej realne i bardziej fantastyczne, historia skupia się bardziej na ludzkich bohaterach niż na losach cyfrowej bitwy. Niektóre rewelacje, takie jak pochodzenie Wabisuke, są typowe dla japońskiego melodramatu czy komedii, ale zostały ukazane tak szczegółowo i naładowane tak wielką dawką energii, że film oddala zarzut sztampowości (Schilling 2009).

Skomplikowana struktura rodu Jinnouchi stanowi przykład wielopokoleniowej japońskiej rodziny rozszerzonej, składającej się z linii głównej (*honke*) i linii bocznych (*bekke*). Jest to element głęboko zakorzenionego w japońskiej tradycji systemu rodowego *ie*, w którym głową linii głównej rodu zostawał najstarszy syn, sprawując niemal absolutną władzę nad pozostałymi członkami rodziny. Jego zgoda była między innymi potrzebna w przypadku zawierania małżeństw. Linie boczne zakładali za jego zgodą młodsi synowie pozbawieni szans na dziedziczenie. Do obowiązków linii głównej należało dbanie o interesy rodu oraz podtrzymywanie tradycji rodzinnych i religijnych, w tym organizowanie pogrzebu i czczenie pamięci przodków. Jak piszą Roger J. Davis i Osamu Ikeno,

Uważa się, że system *ie* zniknął po drugiej wojnie światowej z powodu reformy kodeksu cywilnego, rosnącej liczby rodzin nuklearnych i przenikania indywidualizmu do japońskiego społeczeństwa, lecz wciąż pozostaje on silny wśród rodzin w wielu częściach Japonii jako ugruntowany zwyczaj lub jako wartość moralna o słabnącym, lecz wciąż istotnym oddziaływaniu społecznym (Davis i Ikeno 2002: 119).

W *Summer Wars* ród Jinnouchi stanowi doskonały przykład funkcjonowania systemu *ie* – z drobnymi, lecz znaczącymi modyfikacjami. Tradycyjny system *ie* opierał się na patriarchacie, szczególnie nasilonym w rodach samurajskich. W filmie Hosody głową rodu jest kobieta i to ona akceptuje kandydatów na małżonków dla wszystkich członków rodziny. Natsuki przyprowadza do niej Kenjiego, aby zaaprobowala go jako kandydata do jej ręki.

Ukazując złożoną strukturę rodu Jinnouchi, reżyser umieścił w filmie nawet charakterystyczne konflikty między członkami linii głównej, obciążonymi obowiązkami organizowania rodzinnych uroczystości, a przedstawicielami linii bocznych, którym przypada podrzędna rola pomocników. Rodzina Jinnouchi wydaje się doskonałym reliktem systemu *ie*, w którym honor rodu i służba ojczyźnie są najważniejszymi wartościami. Ich wyznawczynią jest Sakae, otwarcie deklarująca przywiązanie do tradycji. Kiedy jej zabraknie, wartości te postanawia kontynuować Kenji, przybysz z zewnątrz, chłopiec pozbawiony rodowego pochodzenia, wywodzący się z rodziny nuklearnej, w której rodzice są zbyt zajęci, by jeść z synem posiłki. Jednak to właśnie Kenji, pozostając pod

wrażeniem postawy Sakae, postanawia walczyć z Love Machine, by ocalić innych przed zagrożeniem ze strony niszczycielskiej sztucznej inteligencji. Ważnym elementem systemu *ie* była ciągłość rodu, jednocząca w walce członków jednej rodziny. Bohater, podawany za narzeczonego Natsuki, szybko zostaje zdemaskowany, lecz kiedy wykazuje się odwagą i wytrwałością, członkowie rodziny ponownie przyjmują go i solidarnie walczą u jego boku w cyberprzestrzeni.

Generacyjny przekrój japońskiego społeczeństwa

Ustanawiając bohaterem *Summer Wars* licznych członków klanu Jinnouchi, reżyser zawarł w swoim filmie generacyjny przekrój japońskiego społeczeństwa. Yoshio Sugimoto wyjaśnia:

Japończyków można podzielić na cztery grupy pokoleniowe. Najstarsze jest pokolenie wojenne, składające się z osób urodzonych w latach trzydziestych XX wieku i wcześniej, którzy dorastali przed lub w czasie wojny [...]. Następne jest pokolenie powojenne, urodzone pod koniec lat trzydziestych do początku lat pięćdziesiątych, których dzieciństwo przypadło na okres podnoszenia się społeczeństwa z powojennych zniszczeń i ubóstwa, poprzez szybki wzrost ekonomiczny w latach pięćdziesiątych i wczesnych sześćdziesiątych [...]. Trzecia grupa to pokolenie prosperity urodzone w późnych latach pięćdziesiątych do wczesnych lat siedemdziesiątych, które nie pamięta okresu wojen czy powojennej biedy i które dorastało w okresie, kiedy Japonia osiągnęła ekonomiczny dobrobyt i wysoki status na arenie międzynarodowej. [...] Wreszcie najmłodsza grupa, którą można nazwać globalnym pokoleniem, przyszła na świat w połowie lat siedemdziesiątych i później (Sugimoto 2003: 72).

W filmie Hosody przedstawiciele czterech generacji, pomimo różnic dzielących te pokolenia, współpracują ze sobą w obliczu wspólnego wroga. Kiedy Japonię ogarnia chaos po ataku Love Machine, Sakae wykorzystuje swoje kontakty, aby sprowokować do efektywnego działania przedstawiciele władz oraz członków swojej rodziny pracujących w służbach ratowniczych. Po jej śmierci przedstawiciele trzech pokoleń mężczyzn z rodu Jinnouchi pod przewodnictwem outsidera Kenjiego walczą w Oz, zaś kobiety kierowane przez jej córkę Mariko w świecie realnym zajmują się organizowaniem pogrzebu. Osoba sędziwej jubilatki, nawet nieobecnej, jednoczy pokolenia do wspólnego działania. W sytuacji zagrożenia rodzina jednoczy się ponad familijnymi waśniami i pokoleniowymi konfliktami, by – działając razem w przestrzeni wirtualnej i fizycznej – pokonać wroga.

Podsumowanie

Mamoru Hosoda skonfrontował ze sobą świat japońskiej tradycji, która powoli odchodzi w zapomnienie, oraz współczesność, która rozgrywa się głównie w cyberprzestrzeni. Film *Summer Wars* jest peanem na cześć komunikacji międzyludzkiej, zarówno „analogowej” – twarzą w twarz czy przez telefon, jak

i w świecie wirtualnym – poprzez platformy społecznościowe czy sieciowe komunikatory. Na plakacie promującym *Summer Wars* widnieje hasło „Connection is our weapon” („Pokrewieństwo/łączność jest naszą bronią”). Wieloznacznosc angielskiego terminu świetnie oddaje przesłanie niebanalnego filmu Hosody, reżysera, który dowodzi, że nawet w zdigitalizowanym współczesnym świecie wciąż jest miejsce na międzypokoleniową solidarność.

Bibliografia

- Davis, Roger J., i Ikeno, Osamu. 2002. *The Japanese Mind. Understanding Contemporary Japanese Culture*. Tokyo – Singapore: Tuttle Publishing.
- Murakami, Takashi. 2000. *SUPER FLAT*. Tokyo: Madra Publishing.
- Potocka, Elżbieta. 2004. *Japonia – przemiany wewnętrzne w ostatnim dziesięcioleciu XX wieku. Od społeczeństwa grupowego do zagubionej jednostki*. W: Potocka, Elżbieta, i Pietrasik, Małgorzata (red.). *Współczesna Japonia – mocarstwo na rozdrożu*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, s. 154–172.
- Sugimoto, Yoshio. 2003. *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge: Cambridge University Press.

Netografia

- Lubow, Arthur. 3.04.2005. *The Murakami Method*. [Online]. The New York Times. Dostęp: <http://www.nytimes.com/2005/04/03/magazine/the-murakami-method.html?mcubz=1> [10.02.2018].
- Schilling, Mark. 7.08.2009. *'Summer Wars' The Future King of Japanese Animation May be With Us*. [Online]. Japan Times. Dostęp: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2009/08/07/films/film-reviews/summer-wars/#.WZTOfvIjBIV> [11.02.2018].
- Sevakis, Justin. 2009. *Interview with Mamoru Hosoda*. [Online]. Anime News Network. Dostęp: <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2009-12-22/interview=-mamoru-hosoda?ann-edition-uk> [15.02.2018].

Filmografia

- Summer Wars (Samā Wōzu, 2009)*, reż. Mamoru Hosoda.

Streszczenie

Celem autorki artykułu jest analiza konfliktu pokoleń wpisującego się w szerszą opozycję japońskiej tradycji i nowoczesności w animowanym filmie autorstwa Mamoru Hosody. Reżyser przedstawia w nim tradycyjną, wielopokoleniową japońską rodzinę, której nesterka będzie obchodzić 90. urodziny. Przygotowania do uroczystości zostają zakłócone przez atak na wirtualną platformę społecznościową Oz, którego skutki są odczuwalne w świecie realnym. W obliczu zagrożenia rodzina jednoczy się i wspólnymi siłami pokonuje wirtualnego wroga. Reżyser skonfrontował ze sobą dwa światy: japońskiej tradycji, która powoli odchodzi w zapomnienie, oraz współczesności, która rozgrywa się głównie w cyberprzestrzeni. Do zobrazowania wirtualnego świata wykorzystał stylistykę japońskiego ruchu artystycznego Superflat. Z niebywałym pietyzmem przedstawił w filmie strukturę japońskiego rodu, składającego się z linii głównej i linii bocznych, uwikłanych we wzajemne zależności. W sytuacji zagrożenia rodzina jednoczy się ponad familijnymi waściami i pokoleniowymi konfliktami, aby działając razem w przestrzeni wirtualnej i fizycznej, pokonać wroga. Film Hosody ukazuje, że nawet w zdigitalizowanym współczesnym świecie wciąż jest miejsce na tradycyjne wartości i międzypokoleniową solidarność.

Summer Wars: Inter-Generational Anime

S u m m a r y

This article analyses the motive of generational conflict as a part of the broader opposition of Japanese tradition and modernity in anime film by Mamoru Hosoda. The director presents a multi-generational, Japanese extended family whose doyenne is about to celebrate her 90th birthday. The preparations for the celebration are interrupted by an attack on the virtual social platform Oz. The effects of the attack are also perceptible in the real world. In the face of danger, the family unites and together they fight the virtual enemy. In his film, Mamoru Hosoda confronted two worlds: Japanese tradition, which is slowly fading away, and the contemporary world merged with cyberspace. To visualize the virtual world, the director used elements from Superflat – the Japanese art movement. He also presents in detail the structure of the traditional Japanese extended family, composed of the main line and collateral branches, tangled in mutual relations. Hosoda's film proves that even in the digitalized contemporary world there is still room for traditional values and inter-generational solidarity.

