


HYBRIS nr 57 (2022)

ISSN: 1689-4286



<https://doi.org/10.18778/1689-4286.57.03>

JUSTYNA BRASZKA

 0000-0001-9800-6600

Uniwersytet Łódzki

j.braszka@gmail.com

***MĘDRZEC ZAWSZE NIESIE LUDZIOM OCALENIE*¹ —
POZA GRANICAMI WYOBRAŹNI: ROZWAŻANIA
NAD HUMANISTYCZNYM PRZEKAZEM *KSIĘŻNICZKI*
MONONOKE JAKO FILMOWYM CENTRUM
TWÓRCZOŚCI HAYAO MIYAZAKIEGO**

Anime, filmowy odpowiednik mangi, od ponad wieku rozwijane jest jako jeden z najważniejszych aspektów japońskiej kultury. Od lat 80. jest coraz lepiej rozpoznawalne dla zachodniego widza, stając się nieodłącznym wizerunkiem globalnej popkultury. Anime z łatwością przenika do intermedialnego dyskursu jako stały element

¹ Cytowany fragment pochodzi z Tzu L. (2016). *Tao te ching w poszukiwaniu równowagi*. Gliwice: Wydawnictwo Helion.

codziennosci – pojawia się w grach, w przemyśle modowym i dekoracyjnym. Animacja pojawiła się w Japonii za sprawą wpływów francuskich i amerykańskich na początku XX wieku. Szybko zauroczyła ówczesnych intelektualistów i zainspirowała ludzi kultury, głównie malarzy i karykaturzystów, m.in. Ōtena Shimokawę², którego uznaje się za ojca anime. Kolejne dwie dekady naznaczyły rozwój japońskiej animacji. Względnie dobre pasmo przerwała konfrontacja z falą nacjonalizmu japońskiego w latach 30³. Wzmocniona propaganda ówczesnego reżimu i nastawienie na nienawiść względem Zachodu i Chin, a następnie rodzące się zło wojenne, odcisnęły piętno na autorskiej skali powojennej animacji. Pierwsze dekady powojenne wyznaczyły nowy cel. Dopiero powstałe studia skupiać miały cenionych artystów z całej Japonii. Pomniejsze studia zostały zakupione przez przyszłą potęgę animacji — studio Toei Doga⁴. Jego twórcy za główny cel obrali produkcję jednego, pełnometrażowego, w pełni udźwiękowionego filmu animowanego rocznie. Prezydent studia publicznie ogłosił, że celem jest osiągnięcie pozycji „Disneya Wschodu”. Status ten wzmocniało fabularne zaplecze ówczesnych anime, w których przeważać zaczęła tematyka baśniowa, pełna folkloru i nawiązań do mitologii Japonii. Wkrótce wizje twórcze otworzyły się na elementy SF i horroru a także na pomysły czerpane z literatury Zachodu, m.in. powieści Juliusza Verne’a czy Wiktora Hugo. Na przestrzeni lat 70. i 80. powstało wiele dzieł, które odbiły się szerszym echem wśród publiczności zachodniej. Warto tu wymienić prace takich wizjonerów

² Zwany także jako Hekoten Shimokawa.

³ W latach 30. ubiegłego wieku animacje japońskie nastawione były na indoktrynację. Głównymi odbiorcami filmów animowanych – w domyśle mających posiadać znamiona „edukacyjne” – byli dorastający chłopcy. Fabuły animacji koncentrowały się na dzielnych bohaterach wojennych.

⁴ Studio to odpowiada m.in. za adaptacje mangi Akiry Toriyamy *Dragonball* czy popularną obecnie serię *Czarodziejka z księżycą*.

jak Eichii Yamamoto⁵, którego twórczość ugruntowała autorskie podejście do anime (Zaremba – Penk, 2013, s. 15 – 20). Z perspektywy współczesnego widza miano to mogą posiadać takie dzieła, jak seria Hideakiego Anno *Neon Genesis Evangelion* (org. *Shin Seiki Evangelion Gekijōban: The End of Evangelion: Air/Magokoro o, Kimi ni*, 1997) — filmowe zwieńczenie sagi⁶ poświęconej fascynacji religijnej i kondycji ludzkiej, futurystyczne manifesty: *Akira* (1988) Katsuhiro Ōtomo lub *Ghost in the Shell* (org. *Kōkaku Kidōtai*, 1995) Mamoru Oshii, rozprawiające się z traumą wojenną pełne przesłań obrazy jak *Boso przez Hiroszimę* (org. *Hadashi no Gen*, 1983) Mori Masakiego i Mamoru Shinzakiego czy *Grobowiec świetlików* (org. *Hotaru no Haka*, 1988) Isao Takahaty. Ostatni tytuł z wyżej wymienionych, sygnowany jest marką Studia Ghibli — japońskiego studia animacyjnego założonego w 1985 roku w Tokio przez m.in. nieformalnego króla wytwórni i świata anime — Hayao Miyazakiego⁷.

Hayao Miyazaki to obecnie z jeden z najbardziej cenionych twórców anime na świecie. Przyczynił się do spopularyzowania tego gatunku poza granicami Japonii, dzięki sukcesom takich dzieł jak *Spirited Away: w krainie bogów* (org. *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) czy *Ruchomy*

⁵ Eichii Yamamoto (1940-2021) – jeden z najbardziej cenionych reżyserów anime, znany na całym świecie za sprawą autorskiej serii Animerama. Za jego najznamienitsze dzieło uznaje się kontrowersyjną *Belladonnę smutku* (org. *Kanashimi no Beradonna*) z 1973 inspirowaną średniowieczną historią Europy, elementami chrześcijaństwa oraz malarstwem europejskim (w szczególności Gustavem Klimtem i Egonem Schiele). Ponadto Yamamoto oparł swój scenariusz o dziewiętnastowieczny traktat Julesa Micheleta *Czarownica*.

⁶ *Neon Genesis Evangelion* (1997) w reżyserii Hideakiego Anno jest filmowym dopełnieniem serialu z lat 1995-96 (org. *Shin Seiki Evangelion*).

⁷ Warto dodać, że obok Miyazakiego założycielami byli także Toshio Suzuki (zajmujący się głównie działem produkcji) oraz Isao Takahata (1935 – 2018) był producentem oraz cenionym reżyserem. Jego ostatnie dzieła *Księżniczka Kaguya* (org. *Kaguya-hime no Monogatari*) z 2013 oraz *Czerwony żółw* (org. *Reddo Tatoru: Aru Shima no Monogatari*) uznawane są za hołd złożony klasycznemu anime).

zamek Hauru (org. *Hauru no ugoku shiro*, 2004)⁸. Studio Ghibli i Miyazaki obecnie darzeni są estymą ze strony wielbicieli i krytyków filmowych. Przemawia za tym każdorazowy sukces animowanej produkcji. Znamienne jest też, że każdy film Ghibli zapowiadany jest przez jednego z najlepiej rozpoznawalnych bohaterów studia — tytułową postać *Mojego sąsiada Totoro* (org. *Tonari no Totoro*, 1988), czyli leśnego duszka i patrona dzieci o antropomorficznych cechach zająca i kota. Lecz poza pragnieniem popularyzacji gatunku anime na świecie i osiągnięciem artystycznego spełnienia, Miyazakiemu przyświeca także cel edukacyjny, w moralizatorskim wręcz duchu współczesnego humanizmu. Przyglądając się wczesnym filmom Miyazakiego można dostrzec, iż element „kina rodzinnego” jest jedynie pretekstem do snucia opowieści, których fabuła osadzona jest w przestrzeniach fantastycznych lub futurystycznych (Miyazaki, 2014, s. 92). Co więcej, porównywanie Studia Ghibli do Disneya czy Pixara jest jedynie skrótem myślowym, z którego chętnie korzystają krytycy i filmoznawcy zachodni. Miyazaki od początku swojej działalności nie chciał być kojarzony z amerykańską wytwórnią, co wiązało się z konfliktem z zachodnimi dystrybutorami zarzucającymi Miyazakiemu niezrozumiałą formę i tematykę, nieodpowiednią dla najmłodszych widzów – brutalizację, której przykładem mogą być chociażby krwawe sceny zabójstw czy cierpienia zwierząt. Japoński reżyser pozostawał nieugięty (Lenburg, 2012 s. 68). Był wierny swojej wizji i stopniowo osiągał zamierzony cel, tworząc własne światy pełne magii i uniwersalnego, humanistycznego przekazu. Kulminacyjnym punktem

⁸ Obie produkcje wspólnie z *Zrywa się wiatr* (org. *Kaze tachinu*) z 2013 przyniosły reżyserowi nominacje do Oscara. *Zrywa się wiatr* miał być ostatnim filmem w dorobku Miyazakiego (Miyazaki, 2014, s. 93). Twórca wielokrotnie zapowiadał swoje odejście na emeryturę, za każdym razem powracając do studia. Obecnie trwa postprodukcja jego najnowszej pełnometrażowej animacji *Kimi-Tachi Wa Dō Ikiru Ka* na podstawie powieści Genzaburō Yoshino.

twórczości Hayao Miyazakiego, sprzed otrzymaniem statuetki Amerykańskiej Akademii Filmowej za *Spirited Away: w krainie bogów*, jest znamienite dzieło o silnym wydźwięku ekologicznym pod tytułem *Księżniczka Mononoke* (org. *Mononoke-hime*, 1997). Film ten jest tematycznym spoiwem twórczości Miyazakiego, dojrzałym centrum, który pozwala na interpretacyjną różnorodność i możliwość odszukiwania podobnych motywów w innych dziełach reżysera. *Księżniczka Mononoke* jako manifest ekologiczny, opowiada o antropocentrycznym upadku człowieka. Dodatkowo obraz przesiąknięty jest odnośnikami religijnymi, pacyfistycznymi, a nawet historyczno-społecznymi, bo choć akcja *Księżniczki Mononoke* osadzona jest w epoce Muromachi, to jej treść pozostaje bezsprzecznie uniwersalna. Dualizm narracyjny filmu – podział na dobro i zło oraz motyw przemian — wpisuje się natomiast w uniwersalność filozoficznego tao. Myśl taoistyczna nie jest obca Miyazakiemu, dlatego posłuży w poniższym artykule za jeden z aspektów interpretacji *Księżniczki Mononoke*, wraz z odniesieniami do innych filmów japońskiego reżysera.

Zarys wątków taoistycznych⁹

Elementy taoistyczne odgrywają istotną rolę w poniższej interpretacji. Z tego względu osobny akapit poświęcony krótkiemu zarysowi myśli taoistycznych wydaje się konieczny, by czytelnik lepiej mógł pojąć paralelę między twórczością Miyazakiego a filozofią taoizmu. Taoizm jest jedną z głównych myśli filozoficznych Dalekiego Wschodu i choć słusznie, w głównej mierze utożsamiany jest z Chinami, to warto

⁹ Powyższy zarys powstał w oparciu o Youlan F. (1997). *Krótką historią filozofii chińskiej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. Opisane wątki zostały wyselekcjonowane w taki sposób, by odpowiadały dalszej interpretacji, dotyczącej wybranych filmów Hayao Miyazakiego.

podkreślić, że nadrzędny sens taoizmu dotyczy tego, iż można dostrzec go w każdej formie, istocie bądź jestestwie. W czasach Lao Tzu taoizm sukcesywnie rozprzestrzenił się na terenie starożytnej Azji Dalekowschodniej, w tym w Japonii. W ramach historycznych, taoizm dzieli się na trzy etapy. Pierwszy, mniej znany, to okres Yang Zhu, czas pustelników i negujących świat defetystów, preferujących alienację od zgiełku codziennego życia. Yang Zhu był pierwszym najważniejszym przedstawicielem ówczesnej koncepcji taoistycznej. Nie zachowały się wiarygodne źródła przedstawiające doktryny Yang Zhu. Według *Zhuangzi* wyodrębnić można dwie podstawowe idee Yang Zhu, definiujące pustelniczą perspektywę pierwszego etapu myśli taoistycznej: jedna z nich przekornie głosi, iż: „[pustelnik] (...) nie wzięłby świata, nawet gdyby mu go dawano, nie żądając niczego w zamian. Z pewnością nie zamieniłby go nawet na jeden włos ze swej łydki”. Przekorność drugiego zdania prowadzi nas ku kolejnej myśli Yang Zhu, będącej dość cielesnym opisem spoiwa między człowiekiem, światem i wszystkim co pomiędzy. Myśli Yang Zhu zdają się być zdystansowane od świata, tymczasem wczesny taoizm dostrzega, że człowiek czyniąc zło, skazuje świat a przez to samego siebie na zniszczenie. Proces alienacji był zatem dla taoistów ratunkiem.

Drugi okres taoizmu dotyczy przede wszystkim Laoziego, zwanego mistrzem Konfucjusza oraz *Daodejing* (*Księga Drogi i Cnót*). To właśnie pochodzące z tego okresu Tao uformowało ścieżkę rozwoju filozofii taoistycznej jako mądrości, której nie da się wpisać w konkretne ramy narodowe czy historyczne, bowiem dotyczy wszystkiego, co istnieje. Tao według Laoziego to sztuka przeciwieństw, swoiste rozwinięcie jin i jang. W negatywnym aspekcie mówi o ludziach zbyt dumnych, którzy wkroczyli na ścieżkę nieprawości zatracając swoje Tao. Rozwijająca te myśl trzecia koncepcja taoizmu, która przypisywana jest w dużej

mierze Zhuangziemu łączyła powyższe elementy, hołdując pierwotnym stanom człowieczeństwa, np. prawom natury czy umiłowaniu dzieciństwa. To ostatnie przypisywane jest tylko mędrcom (Youlan, 1997, s. 136). Kończąc wątek taoistyczny, warto na chwilę zatrzymać się przy shintoizmie, który łącząc wpływy taoistyczne oraz myśli buddyzmu wyznaczył kanon człowieka prawego, a także określił wszelakie występki przeciwko boskim prawom (Kozyra, 2011, s.17).

Fatalistyczny los bytów ludzkich w *Księżniczce Mononoke*

Niegdyś las pokrywał cały kraj. Od niepamiętnych czasów
był domem bogów¹⁰

(*Księżniczka Mononoke*, reż. H. Miyazaki, 1997, min. 2).

Słowa te¹¹ są prologiem¹² *Księżniczki Mononoke*, wstępem o baśniowym charakterze opowieści, anonsującym o pierwszych znamionach gatunku fantasy. Ten narracyjny początek nadaje dalszy tok linii fabularnej — oto mistyczne czasy, dychotomiczny świat z podziałem na byty ludzkie i nie-ludzkie oraz konflikt pomiędzy nimi. Ujęcie później, akcja *Mononoke* przenosi się na ziemię ludu Emishi¹³, prastarego rodu zamieszkującego niegdyś część japońskiej wyspy Honsiu, która w myśli przemian tao, symbolizuje aspekty Wschodu. Dziedzicem rodu jest młody książę, Ashitaka. Jego fabularne przeznaczenie nakreśla atak

¹⁰ Swoistą mitologię wstępu można w wersji rozszerzonej przeczytać w *The Art of Princess Mononoke* (Miyazaki, 1997, s. 18).

¹¹ W kontekście tao słowa te jak i znaczenie interpretacyjne filmu może odwoływać się do taoistycznego pojęcia skupionego wokół „natury” Li (Youlan, 1997, s. 335).

¹² Warto tu dodać, że słowa prologu w wersji angielskojęzycznej znacznie lepiej oddają główny konflikt filmu: „(...) Wówczas człowiek i bestia żyli w harmonii. Ale z biegiem lat większość starożytnych lasów została zniszczona. Te, które pozostały były strzeżone przez gigantyczne bestie, które pozostały wierne Duchowi Wielkiego Lasu. To były czasy demonów i bogów” (*Księżniczka Mononoke*, reż. H. Miyazaki, 1997, min. 2).

¹³ Lud ten zwany był także jako Ebisu lub Ezo. Z chińskiego nazwa ta oznacza „lud barbarzyńców”.

wielkiego dzika na wioskę. Olbrzymi zwierz jest dawnym bóstwem puszczy. Zraniony przez broń ludzi przemienił się w demona. Podczas obrony wioski Ashitaka zostaje ranny, a umierające bóstwo rzuca na niego klątwę przeklinając go jako przedstawiciela rasy ludzkiej. Na zranionej ręce młodego księcia szybko pojawia się nienaturalne pręgowane znamię. Wieszcza¹⁴ Emishi radzi mu podczas posiedzenia starszyny by młodzieniec opuścił wioskę i udał się na Zachód, w celu wyjaśnienia przyczyny ataku bóstwa przemienionego w demona i skonfrontowania się ze swoim przeznaczeniem. Los Ashitaki pozostaje nieuchronny. Porzuca swoje dziedzictwo w symboliczny sposób, ścinając sobie włosy, zabiera ze sobą odnaleziony w szczątkach demona dziwny, zaczerniony kamień i wyrusza w podróż na swoim wiernym wierzchowcu imieniem Yakul. Ashitaka, z punktu widzenia analizy, jest typowym bohaterem, który będzie musiał przejść proces inicjacji (bądź przemiany), by odkryć własne „ja”. Z punktu widzenia taoizmu staje się „człowiekiem ukrywającym się” (Youlan, 1997, s. 67), czyli pustelnikiem potrafiącym wyrzec się świata – w tym przypadku pochodzenia. Miyazaki konsekwentnie przez dłuższy czas prowadzi narrację personalną, by ukazać bieg wydarzeń poprzez pryzmat Ashitaki. W trakcie swojej wędrówki na (symboliczny) Zachód, dociera do rejonu ogarniętego walką i brutalną polityką szogunatu, odkrywając nieznaną mu dotąd ludzką chciwość, nakierunkowaną na zysk ekonomiczny. Świat — poza tym, który Ashitaka znał dotychczas — leży na przeciwstawnym biegunie od pełnych pokory ludzi Emishi. Co więcej, choć Ashitaka zdaje się nie ufać obcym, ulega w łatwy sposób ich manipulacji, przede wszystkim chciwemu i wygadnemu Jigo-bo. Jigo-bo wykorzystuje

¹⁴ W niektórych tłumaczeniach pojawia się jako szamanka. Jest przedstawicielką szamanizmu, które w czasach historycznych stanowiło nierozzerwalny element Shinto.

naiwność i dziecinność Ashitaki, podsuwając młodemu księciu idee udania się do starożytnej puszczy. Choć na początku Jigo-bo zadaje się być bohaterem pozytywnym i życzy Ashitace powodzenia w poszukiwaniach, nadmierna uczciwość chłopaka przyczynia się do podsycenia jego ukrytego planu. Nieświadomy jeszcze niczego Ashitaka zauważa, że jego stan zaczyna się pogarszać, a rana - w metaforyczny sposób - boli i poszerza się w raz z każdą negatywną emocją lub uczynkiem wyrządzającym innym krzywdę. Rana „rozgałęzia” osobowość Ashitaki nadając mu cechy sprzeczne z jego wcześniejszym zachowaniem — w chłopcu potęguje się złość i pragnienie zemsty, nienawiść i obojętność. W pewien sposób jest tego świadomy, dlatego stara się balansować na granicy dwóch osobowości. Mimo wszystko, pozostaje nastawiony na wewnętrzną dobroć i bezinteresowną pomoc. Po dotarciu do puszczy ratuje dwóch nieznanych żołnierzy. Dualizm osobowości wpływa też na „zwierzęcy” aspekt Ashitaki, który rodzi się w formie pośredniej — pod postacią uczucia do napotkanej wilczej dziewczyny San oraz bezpośredniej — Ashitaka zaczyna instynktownie rozpoznawać zwierzęcą naturę, komunikuje się z duszkami lasu prosząc je o wskazanie drogi przez puszcze do domu rannych i co najważniejsze, będąc w puszczy po raz pierwszy, dostrzega Boga Lasu, którego spojrzenia powoduje ból rany chłopca. Nadanie Ashitace innego wymiaru jest potęgowane przez zachowanie ogłupiałych rannych, których puszcza przeraża na czele z niewinnie wyglądającymi leśnymi duszkami. Wraz z rannymi Ashitaka dociera do pałacu Pani Eboshi - monumentalnej warowni zbudowanej z wykarczowanych drzew, w której znajduje się fabryka broni. Królestwo Pani Eboshi to świat zindustrializowany, a sama główna antagonistka filmu to kobieta nieposiadająca pana nad sobą — osoba waleczna, nieposkromiona i niezaspokojona. Ashitaka nie wie jeszcze,

iż pozostawiła uratowanych przez niego ludzi na niechybną śmierć. Pani Eboshi przyjmuje Ashitakę z szacunkiem i niemniejszą rezerwą. Właśnie podczas wieczerzy w domniemanym „królestwie ludzi”, Ashitaka odkrywa, iż demon pod postacią dzika, który nawiedził jego wioskę, był raniony od kuli wystrzelonej z broni Pani Eboshi. Ashitaka szybko dowiaduje się o planach samozwańczej pani puszczy i jej głównych celach: usunięciu estymy leśnych bóstw, podporządkowaniu sobie zasobów lasu pod cele ekonomiczne i militarne, stworzeniu własnej potęgi. Miyazaki w swej wirtuozerii nie byłby jednak sobą, gdyby nie nadał Pani Eboshi cech pozytywnych. Eboshi reprezentuje klasycznie pojmowaną myśl taoistyczną – zawiera w sobie jin i jang, przez co nie jest jednoznacznie czarnym charakterem. Pomaga społecznie słabszym – trędowatym i kobietom. Gardzi męską dominacją, dlatego prowadzi dodatkowy konflikt z władcą ziemskim Lordem Asano. Pani Eboshi jest współczesnym wyobrażeniem o kobiecie sfeminizowanej, nie podlega narzuconym wzorcom i dyskursom, w makiaweliczny sposób walczy o swoją pozycję i niezależność. Z drugiej strony Eboshi reprezentuje dopuszczenie się występku przeciwko prawie natury, tym samym stoi w kontrze do Laoziego: „Powinno się znać prawa natury i kierować swoimi działaniami zgodnie z nimi¹⁵” (Youlan, 1997, s. 114). Za pomocą Eboshi Miyazaki krytykuje dominujący pryzmat patriarchy we współczesnej Japonii, gdzie kobiety z większym wysiłkiem zabiegają o posadę czy status społeczny. Nie można Pani Eboshi jednoznacznie ocenić, dlatego Ashitaka wybacza kobiecie ulegając przy tym jej wdziękom. Kontrapunktem dla Pani Eboshi jest postać charyzmatycznej San, tytułowej księżniczki i obrończyni lasu. San to dziewczyna wychowana przez wilki. Gardzi ludźmi i sama nie chce przynależeć

¹⁵ Jest to myśl tzw. „praktykowanego oświecenia”.

do ludzkiego rodzaju. W przeciwieństwie do innych bohaterek Miyazakiego, takich jak Chihiro ze *Spirited Away* czy Sophie z *Ruchomego zamku Hauru*, San nie przechodzi procesu inicjacji, nie ma w sobie cech carollowskiej Alicji. Jej pojawienie się w filmie konfrontuje się z finałem, w którym w podświadomy sposób Miyazaki buduje złudzenia napięcia erotycznego między Ashitaką a San. W kulminacyjnej sekwencji San uwięziona jest w mackach demona, a Ashitaka poświęca się by uratować dziewczynę. Ten element inicjacyjny związany jest z symboliką wody — Ashitaka obmywa San w źródle, co w bezpośrednim aspekcie oznacza czystość, w metaforycznym zaś ilustruje barierę pewnej międzyludzkiej cielesności, która wcześniej przez San zdawała się być nie do przekroczenia. Z taoistycznego punktu widzenia, postać wilczej księżniczki wpisuje się w tzw. pierwszy etap taoistyczny, w którym główną rolę odgrywali defetyści, którzy negowali znaczenia sensu świata i preferowali pustelniczą alienację. Taka postawa napędza San, która ze wszelkich sił stara się odizolować od rodzaju ludzkiego. Jej dzikość, poczucie wolności i hardość ducha, jednoczesna znajomość i obcość ludzkich zwyczajów i palety zachowań, sprawiają, iż jest bohaterką wyzwoloną. Podobnie jak Eboshi reprezentuje feministyczny wzorzec interpretacji. Jednak w przeciwieństwie do San Pani Eboshi jest kobietą dojrzałą, to rasowa intrygantka potrafiąca cierpliwie kalkulować swoje cele w oczekiwaniu na ofiarę. Natomiast wilcza córka mierzy swoje siły na zamiary, choć czyni to wprawdzie ze względu na swoją szlachetność, związaną z miłością do domu — lasu i swoich bliskich — zwierząt. Ashitaka pozostaje rozdarty między San a Panią Eboshi, jednak, gdy San atakuje w pojedynkę warownie Eboshi, Ashitaka staje po stronie tej pierwszej. Furia spowodowana strachem o San sprawia, że rana Ashitaki daje mu ponadnaturalnych, demonicznych wręcz sił. Ashitaka zostaje postrzelony przez jednego

z ludzi Pani Eboshi. Ciężko ranny pozostaje na łasce San. Ta zanosi go do strumienia w głębi puszczy, gdzie zostaje odratowany przez magiczne działania wody i wolę Boga Lasu, który nie zdejmuje jednak klątwy z młodego księcia. Na Ashitace ciąży bowiem brzemień rasy ludzkiej, wraz z całym jej występkiem przeciwko leśnym bytom.

Aspekt człowieczeństwa objawia się w scenach ukazujących cielesność. W ramach perspektywy taoistycznej złączanie ciała z ziemią (los ziemi zależy od decyzji człowieka) nawiązuje do Laoziego: „Dlatego ceniąc cały świat tak jak swoje ciało, godzien będziesz, by ci ten świat przekazać (we władanie); miłując cały świat tak jak swoje ciało, godzien będziesz, by ci ten świat powierzyć” (Youlan, 1997, s.73).

W *Księżniczce Mononoke* oraz w pozostałych dziełach Miyazakiego sceny cielesne często budzą grozę. Ukazują ograniczoność i kruchość człowieka w obliczu potęgi ziemi, którą próbuje osiąść. Pozostając w kręgach kultury japońskiej, sceny cielesnej deformacji stanowią element recepcji nawiązującej do popularnego podgatunku horroru w Kraju Kwitnącej Wiśni, czyli do horroru ciała¹⁶. Stworzenie filmoznawczej mapy skupiającej się na rozwoju owego nurtu w sztuce japońskiej mogłoby dowieść, że istnieje wiele podobieństw między filmami Miyazakiego a mniej oczywistymi tytułami jak *Tsetsuo - człowiek z żelaza* (org. *Tsetsuo*, 1989), *Gozu* (org. *Gokudô kyôfu dai-gekijô: Gozu*, 2003) czy *Grą wstępną* (org. *Ôdishon*, 1999). Podobne analizy porównawcze, z pozoru skrajnych perspektyw filmowych, są jednak tematem na osobną pracę.

Ashitaka jest odzwierciedleniem wszystkich przeciętnych ludzi, którzy cierpią z powodu decyzji ludzi „na górze”. Pani Eboshi czy złowrogi lord Asano konkurują ze sobą, nie przyświeca im wspólny cel, a ich działanie przesiąknięte nienawiścią i zawziętością doprowadza do symbolicznego

¹⁶ Popularniejsza nazwa to body horror.

upadku moralnego człowieka. Tu ponownie pojawia się postać wspomnianego wcześniej Jigo-bo, który dyplomatycznie podjudza obie strony konfliktu, upatrując sobie w wojence między Eboshi a Asano możliwość zysku. Jego najważniejszy cel jest jednak bliższy marzeniu Pani Eboshi – oboje pragną zniszczyć i pozyskać głowę wielkiego Boga Lasu. Humanistyczne porywy Ashitaki, który pragnie uratować ukochaną San przed ostateczną zagładą lasu, zdają się być jednak daremne. Ashitaka rozerwany jest między własną klątwą, losem puszczy a pogroźoną w chaosie siedzibą Pani Eboshi okupowaną przez siły lorda Asano. Młodzieniec decyduje się jednak szlachetnie ratować ukochaną San. Jigo-bo oraz Eboshi osiągają zamierzony cel. Udaje się im zdobyć głowę Wielkiego Boga Lasu, lecz jednocześnie skazują las na anihilację. Po odcięciu głowy boski przywódca przeobraża się w demona a puszcza dokonuje samozniszczenia. Eboshi zdaje się rozumieć swój błąd. W krytycznym momencie San i Ashitaka odzyskują głowę Boga Lasu oddając mu ją w nadziei na zbawienie. Bóg Lasu wybacza ludziom ich występki. Ratuje starożytną puszcę odnawiając wszystko, co zostało zniszczone w walce między ludźmi a zaanonsowanymi w prologu bestiami. Wszystko wraca do starego porządku. Eboshi postanawia się zmienić, choć nadal pozostaje wierna swoim ideałom, w walce przeciwko dyskryminowaniu kobiet oraz mniejszości. Wojna między nią a Asano dobiega końca. Bóg Lasu zdejmuje z Ashitaki klątwę — nieformalnie to właśnie determinacja i poświęcenie chłopca przyczyniło się do uratowania lasu. San wybacza ludziom, choć jej i Ashitace nie jest dane być razem. Należą do dwóch odmiennych światów: ludzkiego i zwierzęcego. Pozostają jednak symbolicznymi wysłannikami obu

przestrzeni¹⁷, którzy odtąd dbać będą o wzajemną harmonię i względny pokój.

Miyazaki nadał finałowi *Księżniczki Mononoke* humanistyczny akcent — wszystko zależy od działalności człowieka. Bezwzględnie podkreślił przy tym, iż dobro naszego największego domu — lasu reprezentującego planetę ziemię — zależy od nas samych. Ashitaka jest przedstawicielem kolektywnego ogółu społeczeństwa, które może, a nawet powinno, przeciwstawić się ludziom u władzy, w ich złowroziej działalności eksploatującej zasoby lasu. Samo jego imię — Ashitaka — tłumaczone z japońskiego oznacza pytanie o jutro. Przyszłość i dobro planety zależą od wszystkich, zwłaszcza od ludzi młodych, którzy w filmie reprezentowani są przez Ashitakę i San. Przeszłość San nie jest znana. Wiadomo jedynie, iż jest to dziewczyna odnaleziona i wychowana przez wilczycę Moro, również prastare bóstwo. Dorastała jako wojowniczką i obrończynią lasu. Adaptuje się do zwierzęcego ja, ulegając pierwotnym instynktom: warczy, gryzie, przeżuwa pokarm dla Ashitaki. Doznała okropności od obu stron, dlatego stara się trzymać tylko swojego wilczego stada. Pomimo woli walki i niechęci wobec ludzi, jest jednak postacią pełną miłosierdzia, podobnie jak jej filmowa poprzedniczka Nausicaä, która w poprzednim wielkim ekologicznym dziele japońskiego twórcy walczyła z inną kobietą u władzy, na modłę Pani Eboshi (antagonistka Nausicii, Kushana jest jednoznacznie zła i nastawiona na zysk kosztem ekologicznego systemu). I choć nie jest pewne, jak wyglądał model inicjacji w przypadku San, jest on bardzo

¹⁷ W ich postawie upatrywać można innych wątków animalizacji. W finale San oraz Ashitaka otrzymują określone role obrońców lasu i strażników mających dopilnować dochowania pokoju między światem ludzi i zwierząt. Można dostrzec tu aspekt tzw. gatunków parasolowych, które należą do symbolicznych stworzeń mitologii japońskiej. W przypadku San wydaje się naturalnym przypisanie jej cech wilka. Natomiast Ashitaka może mieć cechy Białego Tygrysa (Bai Hu w mitologii chińskiej, Bayakko w japońskiej), który posiada aspekty męskie i jest „Panem Zachodu”. Według interpretacji filmowej Zachód jest światem ludzi, których reprezentuje Ashitaka.

interesujący w przypadku Nausicii. W scenie przedstawiającej ów aspekt, która jest równocześnie najlepszym fragmentem *Nausicii z Doliny Wiatrów* (org. *Kaze no Tani no Nausicaä*, 1984) — pełnym oniryzmu i sennej mary — maleńkiej Nausicee odebrany zostaje świeżo narodzony owad, którego gatunek ewoluował w wyniku wojny między ludźmi, zakończonej katastrofą ekologiczną. „Dorośli” zabijają niewinne zwierzątko na oczach dziewczynki. Dojrzała Nausicaä wie, iż jako obrończyni ziemi jej przodków będzie musiała walczyć z owym gatunkiem, przekonuje się jednak na własnej skórze, iż nie ma większego zagrożenia dla Matki Natury od ludzkiego podstępku. Element łączności między światem duchów/przodków, a aktualnym czasem akcji nawiązuje bezpośrednio do myśli taoistycznej. Według tajji należy szanować przodków wraz ich ziemskim dobrobytem utraconym po śmierci (może być to dom czy ogólnie pojmowane miejsce zamieszkania). Następców zmarłych przodków, którzy nie uszanują tradycji, czeka surowa kara. Właśnie taką karę – o charakterze wręcz karmicznym, ilustruje przypadek Pani Eboshi, wyrokującej niejako o samej sobie „odciętą głową, która zawsze gryzie” (*Księżniczka Mononoke*, reż. H. Miyazaki, 1997, min. 115) – dotyka byty ludzkie czyniące zło, sprzeciwiających się starożytnemu pokojowi szanującym każdą z wól: zarówno ludzką, jak i boską.

Boskość bytów nie-ludzkich

Tytuł *Księżniczka Mononoke* jest najczęściej źle odczytywany — na pierwszy rzut oka widz ma konkretne skojarzenie, iż treść filmu musi dotyczyć dziewczyny imieniem Mononoke. Nic bardziej mylnego. Mononoke w mitologii japońskiej odnosi się do palety bytów nie-ludzi, wypełniających niejedną japoński bestiariusz. W aspekcie kultury chodzi o wszelkie istotny z kręgu fantastyki.

W *Księżniczce Mononoke* świat ludzi równoważony jest przez świat zwierząt – przede wszystkich byty boskie, które uosabiane są pod postacią konkretnych gatunków. Sformułowanie „byt” ma swoje odniesienie w taoizmie, bowiem wskazuje na rzecz „najpierwszą”. Hasło to nie odnosi się jednak do jakiegokolwiek pierwszeństwa w sensie materialnym bądź czasowym. Odnosi się do pierwszeństwa logicznego, uwarunkowanego na prawach wszechświata. W stwierdzeniu tym znów można odnieść się do wzniosłego wstępu *Księżniczki Mononoke* — zanim w lesie pojawił się człowiek należał on do bóstw. Najważniejszym mieszkańca starożytnej puszczy jest Wielki Bóg Lasu. Za dnia jest to bóstwo o antropomorficznej twarzy i korpusie olbrzymiego jelenia. Podróżuje samotnie, bądź ze swoim stadem. Po zmroku przemienia się w leśnego wędrowca przemierzającego dzikie leśne ostępy. Gdy pojawia się po raz pierwszy na ekranie, Miyazaki dba, by jego wejście zaaranżowane zostało z odpowiednią estymą i podniosłością. Tworząc postać Wielkiego Boga Lasu, Miyazaki chętniej niż z buddyzmu, korzystał z chrześcijańskich wyobrażeń na temat Boga — mężczyzna z siwą brodą i mądrym, wszechwiedzącym spojrzeniem. W *Księżniczce Mononoke* pomimo aspektu przodków zabrakło jednak wątku reinkarnacji. Wielki Bóg Lasu wyrokuje o życiu i śmierci, posiada moc decydującą. W przeciwieństwie do Pani Eboshi czy lorda Asano jest mistycznym przywódcą z myśli taoistycznej — niezauważalnym pośród swych podanych będącym niejako ich (leśnym) cieniem (Tzu, 2016, s. 49). W dalszym odniesieniu do tao reprezentuje dualizm taiji, choć nie jest pewne czy jest jego skończoną formą — triskelionem. Ta forma pełności przynależy raczej wszystkim leśnym bytom. Natomiast Wielki Bóg Lasu jest jin i jang skończonym posiadającym w sobie dobroć i głęboko skrywany mrok. Gdy Pani Eboshi odcina mu głowę pociskiem ten umyślnie uśmierca puszcę —

doprowadza do apokalipsy. Być może czyni to umyślnie, wiedząc, iż Ashitaka uratuje las. Być może właśnie z tego powodu wyrokował nad zdjęciem z księcia klątwy. Co ciekawe, jeleń w kulturze japońskiej nie jest najważniejszym spośród mononoke, pozostając jedynie posłańcem bogów. Tu znów warto odwołać się do Ashitaki, bowiem młody książę posiada wiele cech legendarnego pierwszego władcy Japonii, cesarza Jimmu, który u progu przejścia władzy otrzymał pomoc od bogini słońca Amaterasu¹⁸.

Podobnie jak w perspektywie ludzkiej, tak w perspektywie zwierzęcej dominującą rolę piastują kobiety. W przypadku bytów nie-ludzkich czołową pozycję zajmuje starożytna wilczyca Moro — z wzajemnością znienawidzony wróg Pani Eboshi. Moro to olbrzymia wilczyca o trzech ogonach, która wychowała San i parę własnych szczeniąt. Podobnie jak każdy wilk w naturze jest nieformalnym stróżem lasu. W kulturze japońskiej wilk symbolicznie może posiadać dwa znamiona. Z jednej strony reprezentuje rzeczy niewidzialne, ukryte, niedoświadczone; z drugiej strony zaś, wilk uważany jest za strażnika pomagającego ludziom. Moro sprzeciwia się otwartej wojnie między zwierzętami a ludźmi. Wyczuwa w Ashitace dobrego człowieka. Godzi się też z własnym przeznaczeniem, gdy zostaje postrzelona przez Panią Eboshi. Zdaje sobie sprawę, iż podobnie jak dzik, który ranił Ashitakę, ona również przemieni się w demona. Nie zamierza prosić Wielkiego Boga Lasu o łaskę. I pomimo powściągliwości, która cechuje matczyną mądrość Moro, w ostatecznej konfrontacji rzuca się w porywie zemsty na Eboshi, odgryzając jej rękę.

¹⁸ Według shintoistycznej legendy Jimmu był wnukiem bogini Amaterasu. Został przez nią zesłany na ziemię by podbić Japonię. Patronuje mu inne cenione w mitologii japońskiej zwierzę – kruk.

Stateczność wilczej natury konfrontuje się z furią dzików — ostatniej boskiej grupy w świecie *Księżniczki Mononoke*. Dziki na czele z ich przywódcą, ślepym bóstwem Okkago, w finałowej walce atakują wojska Pani Eboshi ponosząc najwyższe konsekwencję. Tu Miyazaki pozostał wierny japońskiej interpretacji natury dzików jako zwierząt gwałtownych, niebezpiecznych i reprezentujących pierwotne znamiona sił natury. Poza wyżej wymienionymi bóstwami w lesie żyją także maleńcy przewodnicy pod postacią duszków o dziecięcych korpusach oraz chytre czerwonoookie małpy, które z niecierpliwością czekają na ludzką zagładę. Przez swoje okrucieństwo nie różnią się niczym od ludzi.

Aspekt animizacji nie dotyczy jedynie bóstw przemawiających ludzkim językiem. Równie rozumny zdaje się być Yakul – wierny kompan Ashitaki, który dla chłopca jest prawdziwym przyjacielem. Porozumiewa się z San znającą zwierzęcą mowę. Zwierzęta zawsze były istotnym elementem dla Studia Ghibli. Nie-ludzkich bogów zapowiadało już wcześniejsze dzieło Miyazakiego — znak rozpoznawczy wytwórni *Mój sąsiad Totoro*. Sympatyczny Totoro wraz ze swoimi mniejszymi kompanami pomaga dwóm dziewczynkom, których mama poważnie choruje. W nagrodzonym Oscarem *Spirited Away* Miyazaki ukazuje paletę bardziej lub mniej poważnych yokai — każdy z nich jednak stoi w konflikcie ze „zwykłym” człowiekiem, z tym, że podobnie jak rasa ludzka, bywają chciwi lub żarłocznicy. Nagradzają uczciwość i ganią wszelkie przeciwstawne zachowania. W *Ruchomym zamku Hauru* ukazana została najbliższa więź człowieka z bytem nie-ludzkim. Tytułowy czarnoksiężnik Hauru oddał swoje serce gwiazdnemu przybyszowi, który przemienił się w ogień. Calsifer, który przedstawia się jako demon ognia żyje w symbiozie z Hauru — jeżeli on zginie, to samo czeka Hauru. Dodatkowym aspektem animizmu są umiejętności czarnoksiężnika, który potrafi przybrać postać

jaskółki. To drugie obliczne powoli go wyniszcza, podobnie jak symboliczny brak serca, co ukazują sugestywne sceny wojenne w filmie (Miyazaki, 2008, s. 102-103). Jest tego świadomy, ale poddaje się swojej drugiej naturze, by ocalić ukochanych przed wojną.

Motywy antywojenne

Zwłaszcza w kontekście ludzkim w przypadku *Księżniczki Mononoke* warto wymienić motywy historyczno-społeczne. Położona na symbolicznym Wschodzie wioska Ashitaki zdaje się być odseparowana od reszty skąpanego w bratobójczej krwi kraju — to nawiązanie do okresu samurajskiej walki o władzę za czasów Muramochi (Cavallaro, 2006, s. 122). Podróż na Zachód odsłania nowoczesność: handel, wyszukaną broń palną, rozwijające się miasta. Zwierzęta żyjące pod przywództwem obcych. Ten dualizm to odpowiedź na wciąż obecny powiew imperializmu, który przyświecał myśli Zachodu (Lucken, 2016, s. 2010) – gdy chodzi o krytykę kolonializmu (las symbolicznie skolonizowany i eksploatowany przez ludzi) to Miyazaki krytykuje w ten sposób dawne imperialne mocarstwa europejskie, które po II wojnie światowej straciły swoją tożsamość, stopniowo ulegając globalizacji. Podobnie krytykuje Japonię, tym razem zestawiając ją na szali z innym zachodnim światem, dokładniej ze światową polityką USA. Trzeba przyznać, że krytyka zachodniego mocarstwa bliska jest rozważaniom Ruth Benedict: „Amerykanie narzucają uznawane przez siebie zasady wszystkim narodom” (Benedict, 2016, s.27). Pod koniec XIX wieku wojska Stanów Zjednoczonych dopłynęły do wybrzeży Japonii narzucając im swój *Weltanschauung*, doprowadzając tym samym do wojny kończącej szogunat i rozpoczynającej proces nacjonalizacji Japonii, który konsekwentnie rozwija się do końca lat 30. ubiegłego wieku, kiedy to siły japońskie zaatakowały Chiny doprowadzając

do pierwszej wojny chińsko-japońskiej. Rozwój wydarzeń wojennych, wraz z odejściem Japonii z Ligi Narodów, w 1937 roku doprowadził do — z perspektywy Zachodnich odbiorców - moralnego upadku Japończyków m.in do niezwykle okrutnej rzezi nankińskiej (Chang, 2013, s. 22-33). Owo krwawe zatraćanie w kulturze japońskiej nie było jednak odosobnionym przypadkiem. Wyrosło z zamięłowania Japończyków do brutalności, ze społeczeństwa wychowanego od XIX w skrajnie feudalnym rygorze, a przede wszystkim z kultury, która już na poziomie podań i legend, przesycona była okrucieństwem.

W *Nausicee z Doliny Wiatrów* japoński reżyser znów po cichu krytykuje aspekt wojenny, tym razem nawiązując do użycia broni atomowej. Miyazaki krytykuje obie strony i pozostawia widzowi otwarte pole interpretacji. Temat różnic kulturowych między Zachodem a Wschodem w odniesieniu do relatywizmu kulturowego można zgłębić dokładniej, sięgając po tak wartościowe pozycje jak *Miecz i chryzantema* Ruth Benedict czy *Ukryty wymiar* autorstwa E.T. Halla.

Najważniejsze — być dobrym, zła nie czynić

Miyazaki nie pozostaje obojętny wobec ludzi. Skupia ludzką naturę w soczewce własnych wyobrażeń – ucząc, poszerzając horyzonty, dając widzom magiczny świat pełen symboliki i przygód, na miarę Tolkienowskich wypraw. Credo jego dzieł pomimo różnorodności i wyjątkowości można sprowadzić do jednej myśli przewodniej – być dobrym. Być dobrym dla świata i dla siebie samych, gdyż — podobnie jak w tao — wszystko płynie i uzupełnia się. Za dobrocią kryją się szeroko pojęte cnoty, które reprezentuje każdy z klasycznych już bohaterów Studia Ghibli. San rozumiana jest poprzez

wolność i wierność własnej naturze, Ashitaka reprezentuje szlachetne męstwo i uczciwość; główna bohaterka *Ruchomego zamku Hauru*, Sophie, uczciwość poprzez ciężką pracę i cierpliwość; Nausicaä ochronę słabszych

i pokrzywdzonych; Satsuki i Mei z *Totoro* – nieskrępowaną dziecięcą fantazję. Tak naprawdę za wszystkimi tymi bohaterami kryje się mistrz na miarę taoistycznego przesłania – mistrz, który jako „władca” spełniałby najwyższe kryterium według myśli tao a jako [mędrzec] „zawsze niesie ludziom ocalenie” (Tzu, 2016, s. 69).

BIBLIOGRAFIA

- Benedict R. (2016). *Chryzantema i miecz. Wzory kultury japońskiej*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Cavallaro D. (2006). *The Anime Art Of Hayao Miyazaki*. Jefferson/North Carolina/ London: McFarland&Company.
- Chang I. (2013). *Rzeź Nankinu*. Warszawa: Wydawnictwo Wielka Litera.
- Foster Michael D. (2017). *Yokai. Tajemnicze stworzenia w kulturze japońskiej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Hall Edward T. (1978). *Ukryty wymiar*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Kozyra A. (2011). *Mitologia japońska*. Warszawa/Bielsko-Biała: Wydawnictwo Szkolne PWN.
- Lenburg J. (2012). *Hayao Miyazaki: Japan's Premier Anime Storyteller*. New York: Library of Congress.
- Lucken M. (2016). *Imitation and Creativity in Japanese Arts. From Kishida Ryūsei to Miyazaki Hayao*. New York: Columbia University Press.
<https://doi.org/10.7312/luck17292>
- Miyazaki H. (1997). *The Art Of Princess Mononoke*. Tokio: Studio Ghibli Library.

- Miyazaki H. (2008). *The Art Of Howl's Moving Castle*. Tokio: Studio Ghibli Library.
- Miyazaki H. (2014). *The Turning Point 1997 – 2008*. San Francisco: Viz Media.
- Olsen B. E. (2011). *The Tao of Miyazaki*. Prescott: Prescott Collage.
- Tzu L. (2016). *Tao te ching w poszukiwaniu równowagi*. Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- Youlan F. (1997). *Krótką historia filozofii chińskiej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Zaremba–Penk J. (2012). *Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*. Bydgoszcz: Wydawnictwo Kirin.
- <https://www.bbc.com/culture/article/20220713-princess-mononoke-the-masterpiece-that-flummoxed-the-us> (dostęp: 20.10.2022)

The wise man always brings salvation to people - beyond the limits of imagination: reflecting on the humanistic message of *Princess Mononoke* as the center of Hayao Miyazaki's filmwork

Abstract

The article focuses on several themes that make up the body of Hayao Miyazaki's *Princess Mononoke* — an anime film dominated by environmental themes. The article presents the message of the film, which at the same time corresponds to other works by the Japanese director. Therefore, the article presents a film studies perspective that includes the analysis of film. Apart from that, the article presents other perspectives: anthropological - discussion of non-human beings and showing themes from Japanese folklore, and historical and social ones,

which include open criticism of contemporary society and the influence of postcolonial thought.

Key words: anime, yokai, Hayao Miyazaki, studio Ghibli, taoism

Abstrakt

Celem artykułu jest przedstawienie różnych perspektyw filmu *Księżniczka Mononoke* — dzieła anime autorstwa japońskiego reżysera Hayao Miyazakiego, które jest zdominowane przez motywy ekologiczne i myśl antropocentryczną. Artykuł przedstawia humanistyczną perspektywę filmu, która koresponduje z innymi obrazami japońskiego twórcy. Tekst obejmuje analizę filmoznawczą i przedstawia perspektywę antropologiczną (w tym byty nieludzkie wywodzące się z japońskiego folkloru) oraz motywy historyczno-społeczne, do których należy krytyka współczesnego społeczeństwa i wpływy myśli postkolonialnej. Dodatkowo filmy Miyazakiego zostały zilustrowane pod kątem filozofii taoistycznej.

Słowa kluczowe: anime, yokai, Hayao Miyazaki, studio Ghibli, taoizm