

INFLUENCE OF THE ANIME CULTURE UPON THE FILM INDUSTRY

Adrian Nicolae Cazacu

PhD Student, Bucharest University of Economic Studies

Abstract: *Since the '80s, the anime culture begins to have strong roots in the United States. Since the discovery of the profitability of its localization in the '70s, anime has gained increasingly more popularity among the American public. In this context, it is hardly surprising that the anime began to exert a strong influence on the film industry, especially the Hollywood. This was done gradually since the mid 80s, reaching currently close to its peak. Anime influence on film productions is achieved in two ways: as a source of inspiration, or as direct film adaptations after animes.*

Now we can talk about a symbiosis of two types of collaborations between anime and the film industry, one direct and one indirect. In the present study, we will see how the two industries reinforce each other and progress together.

Keywords: *music, culture, economy, industry, cinematography*

În anii '80 se observă o deschidere a industriei cinematografice, din Statele Unite, spre cultura asiatică, filmele de acțiune despre samurai și ninja câștigă în popularitate, iar anime-urile sunt localizate prin dublare ori subtitrare spre a fi prezentate publicului american.

Este cunoscut faptul că anime-urile aduc cu ele atât elemente din cultura occidentală, prezentate în stilul vizual propriu, cât și elemente noi, exotice, ce sunt un produs al culturii japoneze.

În această perioadă, încep să se observe primele similarități între producțiile cinematografice Hollywood-iene și anime.

În 1985, are loc premiera animeului „*Pumnalul lui Kamui*”, lansat în Statele Unite sub titlul „*Revenge of the Ninja warrior*”, ce spune povestea unui băiat orfan, ce a fost antrenat să devină ninja, și care pleacă apoi în misiune să vâneze un ninja care a trădat codul, descoperind, în final, că acesta este responsabil și pentru moartea familiei sale.

Tot în 1985, are loc premiera filmului „*American Ninja*”, primul dintr-o franchiză de mare succes, film ce a adus sub-genul filmelor de acțiune despre ninja în atenția publicului larg. Acest film spune, de asemenea, povestea unui băiat orfan, antrenat să devină ninja, care se reîntâlnește cu maestrul său, ce îi dă însărcinarea de a omorî un ninja care trădase codul. Cu această ocazie, eroul principal își face un prieten, salvează persoana iubită și distruge afacerea unui mare traficant de droguri, pentru care lucra principalul antagonist ninja, cel care trădase codul.

Similaritatea scenariilor și explozia de filme referitoare la ninja și la cultura japoneză, ce a avut loc după anul 1985, ar putea sugera o legătură între cele două producții cinematografice.

Premiera filmului „*Pumnalul lui Kamui*” a avut loc și în România, pe 26 iunie 2010, în cadrul evenimentului cultural Gala Filmului Japonez.¹

¹ www.imdb.com

Acest lucru poate fi considerat un efect al interesului vizavi de cultura anime și cultura japoneză, manifestat de români.

Putem vorbi de anul 1985, ca despre anul în care animeul a început să devină o prezență stabilă și puternică, pe scena industriei de entertainment mass-media din Statele Unite. Acest lucru s-a datorat, în mare parte unui vizionar pe nume Carl Macek, ce a produs și editat serialul anime, de succes în Japonia, „*Robotech*”, pentru compania americană Harmony Gold. Serialul *Robotech* a fost primit foarte bine de publicul din Statele Unite, succesul său în State conducând la editarea și localizarea multor filme și seriale anime, marcând începutul formării culturii anime în Occident, prin nașterea fanului anime occidental.²

Munca lui Carl Macek, de localizare și editare a filmelor și seriialelor anime, pentru companiile de film din Statele Unite, a determinat primul contact al celor mai mulți fani din State cu animeul. Astfel a apărut identitatea fanului anime, care diferențiază animeul de celelalte forme de animație occidentală și producții cinematografice. Această identitate va evolua, mai târziu, în identitatea culturală oferită de cultura anime.

Este bine cunoscut faptul că localizarea anime-urilor în Statele Unite a condus la răspândirea culturii anime în întreaga lume, fapt ajutat mai târziu de mediul Internet-ului și fenomenul globalizării.

Tot în perioada anilor '80, este localizat de către Carl Macek, animeul de mare succes „*Fist of the North Star*”, de data aceasta, pentru compania Streamline Pictures. Acest anime s-a bucurat de o adaptare cinematografică, cu același titlu, în 1995, având în rolul principal pe starul de acțiune Gary Daniels, alături de alte nume mari ale scenei cinematografului, cum este Malcom McDowell.³

Tot Carl Macek a facilitat prezentarea către publicul american și, subsecvent, și publicului internațional, anime-uri de mare succes, precum „*Akira*”, „*Megazone 23*”⁴, „*Sailor Moon*” și „*Naruto*”. Animeul „*Megazone 23*”, alături de alte două anime-uri, de mare succes, „*Ghost in the Shell*” și „*Ninja Scroll*”, au constituit principala sursă de inspirație pentru filmul blockbuster „*The Matrix*”.

În timp ce inspirația vizuală a producătorilor „*Matrix*”-ului a venit, în principal, din anime-urile menționate, „*Ghost in the Shell*” și „*Ninja Scroll*” (Clements, 2006), multe elemente ale poveștii sunt similare cu cele din animeul „*Megazone 23*”. Pe DVD-ul filmului „*Matrix*”, în secțiunea „*Making of*”, găsim un interviu cu producătorii acestuia, în care aceștia recunosc că anime-urile „*Ghost in the Shell*” și „*Ninja Scroll*” au constituit principala sursă de inspirație pentru acest film.

În secțiunea „*Making of*” a DVD-ului, găsim și o comparație vizuală a unor scene din „*Matrix*” și „*Ghost in the Shell*”.

Notabil este și faptul că există similarități între lupta dintre Neo și agentul Smith din ultimul film al trilogiei, și lupta dintre Goku și Vegeta, din episodul 230, al serialului anime de mare succes internațional, „*Dragonball Z*”.

După succesul imens la box-office, al filmului „*Matrix*” și cel subsecvent al trilogiei „*Matrix*”, mulți producători și scenariști americani au înțeles valoarea animeului ca sursă de inspirație și au început să o adopte.

În urma acestui fapt, au apărut filme precum „*Pacific Rim*” (2013). Povestea din acest film, regizat de către Guillermo del Toro, cunoscut pentru filme ca „*Hellboy*” (2004) și „*Labirintul lui Pan*” (2006), are foarte multe similarități cu cea din animeul „*Neon Genesis Evangelion*”. O rasă extraterestră de monștrii gigantici invadează Pământul, iar oamenii luptă împotriva lor cu ajutorul unor roboți gigantici, având piloți umani. Scenele vizuale din acest

² en.academic.ru

³ www.imdb.com

⁴ www.jbox.com

film prezintă foarte multe similarități cu cele din anime-urile „*Neon Genesis Evangelion*” și „*Mobile Suit Gundam*”.⁵

Filmul, deși exclude multe teme și motive din anime-urile mai sus menționate, le păstrează cu maiestrie pe cele principale, reușind să ofere spectatorului, un cocktail vizual inedit format din ingrediente anime.

Al doilea pas al evoluției influenței anime asupra industriei de film, îl constituie adaptările.

Observând amploarea fenomenului cultural anime și existența unei piețe internaționale pentru anime-uri și produsele derivate din acestea, producători de filme americani au decis că există, în momentul de față, o piață pentru adaptările cinematografice *live-action*, directe, ale anime-urilor.

Inițiave în acest sens au existat și în trecut, exemplul elocvent, în acest sens, îl constituie filmul „*Speed Racer*”(2008), adaptare realizat după scenariul și regia Wachowski-lor, realizatorii trilogiei „*Matrix*”. Notabilă este și achiziționarea de către compania Warner Brothers, în 2008, a drepturilor de realizare a unei adaptări după animeul „*Ninja Scroll*”.(comingsoon.net)

În acest an, pe data de 31 Martie 2017, conform site-ului www.imdb.com, va avea loc, în Statele Unite, premiera filmului „*Ghost in the Shell*”, o adaptare directă după animeul cu același nume.

Filmul va avea o distribuție etnică mixtă formată atât din actori americani cât și din actori japonezi și de alte naționalități. Eroina filmului este o actriță americană, pe nume Scarlett Johansson, un nume deja consacrat în lumea filmelor de acțiune Hollywood-iene.

Deși există controverse referitoare la originea etnică a eroinei principale, faptul că personajul ei este un cyborg, ce putea fi realizat după orice înfățișare, și folosirea, de multe ori, a trăsăturilor fizice occidentale, pentru realizarea personajelor din anime, umbrește această mică controversă. De asemenea, în distribuția filmului se află actorul îndrăgit de către japonezi, Takeshi Kitano, cunoscut publicului din România și celui internațional, din filme ca „*Johnny Mnemonic*”(1995) și „*Fratele*”(2000).⁶

Este de amintit faptul că, în realizarea filmului „*Johnny Mnemonic*”, sunt folosite secvențe din animeul „*Demon City Shinjuku*”.⁷

După cum am amintit, realizarea acestui film indică faptul că, atât producătorii de filme Hollywood-iene, cât și producătorii de anime-uri din Japonia, au un public țintă comun.

Audiența creată de un anime poate fi exploatată de către producătorii de filme, realizând o adaptare după animeul respectiv. Acest lucru poate fi realizat și în sens invers, observându-se, în acest sens, modul cum producătorii „*Matrix*”-ului l-au reîntors la rădăcinile sale anime, prin realizarea serialului anime „*The Animatrix*”, în colaborare cu artiști japonezi consacrați, din industria anime.

Se creează, astfel, relații simbiotice, prin apropierea din ce în ce mai mult a industriei de film, de industria de anime. Succesul adaptării anime „*Ghost in the Shell*”, combinat cu succesele trecute ale filmelor inspirate din anime-uri, ar putea însemna începutul unei noi ere în industria cinematografică, marcată de o relație strânsă între studiourile de film de la Hollywood și cele producătoare de anime din Japonia. Acest lucru reprezintă o expresie a magnitudinii extinderii, la nivel internațional a culturii anime, în contextul globalizării.

BIBLIOGRAPHY

1. CLEMENTS, Jonathan, MCCARTHY, Helen, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese*

⁵ www.timeout.com

⁶ www.imdb.com

⁷ animenetwork.com

Animation Since 1917, Revised and Expanded Edition, Berkeley, Stone Bridge, 2006

2. *** <http://en.academic.ru/dic.nsf/enwiki/280894>
3. *** <https://jbox.com/blog/2008/05/30/the-matrix-vs-megazone-23/>
4. *** <http://www.japansubculture.com/ghost-in-the-shell-the-matrix-of-sci-fi-anime/>
5. *** <https://www.timeout.com/us/film/pacific-rim-movie-review>
6. *** <https://jbox.com/blog/2008/05/30/the-matrix-vs-megazone-23/>
7. *** <http://www.comingsoon.net/movies/news/50000-warner-bros-acquires-ninja-scroll>
8. *** <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=576>
9. *** <http://www.imdb.com>