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 acţiune despre samurai şi ninja câştigă 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 şi elemente noi, exotice, ce sunt un produs al culturii japoneze.

În această perioadă, încep să se observe primele similarităţi între producţiile cinematografice Hollywood-iene şi 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, şi care pleacă apoi în misiune să vâneze un ninja care a trădat codul, descoperind, în final, că acesta este responsabil şi pentru moartea familei sale.

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

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

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

[1] *www.imdb.com*

BDD-A25676 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:54:48 UTC)

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

Putem vorbi de anul 1985, ca despre anul în care animeul a început să devină o prezenţă stabilă şi puternică, pe scena industriei de entertaiment mass-media din Statele Unite. Acest lucru s-a datorat, în mare parte unui vizionar pe nume Carl Macek, ce a produs şi 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 şi localizarea multor filme şi seriale anime, marcând începutul formării culturii anime în Occident, prin naşterea fanului anime occidental. [2]

Munca lui Carl Macek, de localizare şi editare a filmelor şi serialelor anime, pentru companiile de film din Statele Unite, a determinat primul contact al celor mai mulţi fani din State cu animeul. Astfel a apărut identitatea fanului anime, care diferenţia animeul de celelalte forme de animaţie occidentală şi producţii 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 şi 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 acelaşi titlu, în 1995, având în rolul principal pe starul de acţiune Gary Daniels, alături de alte nume mari ale scenei cinematografului, cum este Malcom McDowell.[3]

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

În timp ce inspiraţia vizuală a producătorilor „*Matrix*"-ului a venit, în principal, din anime-urile menţionate, „*Ghost in the Shell*" şi „*Ninja Scroll*"(Clements, 2006), multe elemente ale poveştii sunt similare cu cele din animeul „*Megazone 23*". Pe DVD-ul filmului „*Matrix*", în secţiunea „*Making of*", găsim un interviu cu producătorii acestuia, în care aceştia recunosc că anime-urile „*Ghost in the Shell*" şi „*Ninja Scroll*" au consitituit principala sursă de inspiraţie pentru acest film.

În secţiunea „*Making of*" a DVD-ului, găsim şi o comparaţie vizuală a unor scene din „*Matrix*" şi „*Ghost in the Shell*".

Notabil este şi faptul că există similarităţi între lupta dintre Neo şi agentul Smith din ultimul film al trilogiei, şi lupta dintre Goku şi Vegeta, din episodul 230, al serialului anime de mare succes internaţional, „*Dragonball Z*".

După succesul imens la box-office, al filmului „*Matrix*" şi cel subsecvent al trilogiei „*Matrix*", mulţi producători şi scenarişti americani au înţeles valoarea animeului ca sursă de inspiraţie şi 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) şi „*Labirintul lui Pan*"(2006), are foarte multe similarităţi cu cea din animeul „*Neon Genesis Evangelion*". O rasă extraterestră de monştrii gigantici invadează Pământul, iar oamenii luptă împotriva lor cu ajutorul unor roboţi gigantici, având piloţi umani. Scenele vizuale din acest

[2] *en.academic.ru*
[3] *www.imdb.com*
[4] *www.jbox.com*

BDD-A25676 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:54:48 UTC)

film prezintă foarte multe similarităţi cu cele din anime-urile „*Neon Genesis Evangelion*" şi „*Mobile Suit Gundam*". [5]
Filmul, deşi exclude multe teme şi motive din anime-urile mai sus menţionate, le păstrează cu maiestrie pe cele principale, reuşind să ofere spectatorului, un cocktail vizual inedit format din ingrediente anime.

Al doilea pas al evoluţiei influenţei anime asupra industriei de film, îl constituie adaptările.

Observând amploarea fenomenului cultural anime şi existenţa unei pieţe internaţionale pentru anime-uri şi produsele derivate din aceastea, producători de filme americani au decis că există, în momentul de faţă, o piaţă pentru adaptările cinematografice *live-action,* directe, ale anime-urilor.

Iniţiave în acest sens au existat şi în trecut, exemplu elocvent, în acest sens, îl constituie filmul „*Speed Racer*"(2008), adaptare realizat după scenariul şi regia Wachowski-lor, realizatorii trilogiei „*Matrix*". Notabilă este şi achiziţionarea 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 acelaşi nume.
Filmul va avea o distribuţie etnică mixtă formată ataât din actori americani cât şi din actori japonezi şi de alte naţionalităţi. Eroina filmului este o actriţă americană, pe nume Scarlett Johansson, un nume deja consacrat în lumea filmelor de acţiune Hollywood-iene.
Deşi există controverse referitoare la originea etnică a eroinei principale, faptul că personajul ei este un cyborg, ce putea fi realizat după orice înfăţişare, şi folosirea, de multe ori, a trăsăturilor fizice occidentale, pentru realizarea personajelor din anime, umbreşte această mică controversă. De asemenea, în distribuţia filmului se află actorul îndrăgit de către japonezi, Takeshi Kitano, cunoscut publicului din România şi celui internaţional, din filme ca „*Johnny Mnemonic*"(1995) şi „*Fratele*"(2000).[6]

Este de amintit faptul că, în realizarea filmului „*Johnny Mnemonic*", sunt folosite secvenţe din animeul „*Demon City Shinjuku*". [7]
După cum am amintit, realizarea acestui film indică faptul că, atât producătorii de filme Hollywood-iene, cât şi producătorii de anime-uri din Japonia, au un public ţintă comun.
Audienţa creată de un anime poate fi exploatată de către producătorii de filme, realizând o adaptare după animeul respectiv. Acest lucru poate fi realizat şi 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 artişti japonezi consacraţi, din industria anime.

Se creează, astfel, relaţii 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 relaţie strânsă între studiourile de film de la Hollywood şi cele producătoare de anime din Japonia. Acest lucru reprezintă o expresie a magnitudinii extinderii, la nivel internaţional 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] *animenewsnetwork.com*

BDD-A25676 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:54:48 UTC)

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*

BDD-A25676 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:54:48 UTC)