

# Metafizyka natury

## Motywy shintoistyczne w anime Hayao Miyazakiego

AGNIESZKA KAMROWSKA

Animacje Hayao Miyazakiego słyną z umiejętnego połączenia tradycji japońskiej i wpływów kultury Zachodu. Współzałożyciel studia Ghibli fascynuje się literaturą zachodnią i często na niej opiera fabuły swoich filmów. Ujawnia się w nich również silne zakorzenienie w sztuce i religii Japonii, czego wyrazem jest obecność w filmach Miyazakiego motywów związanych z shintō<sup>1</sup>, rodzimym systemem wierzeń i obrzędów uznawanym za japońską religię narodową, skoncentrowaną na kulcie przodków i sił przyrody<sup>2</sup>. Aspekt religijny nie oddaje jednak całej złożoności shintoizmu – ważniejszy jest jego bezpośredni wpływ na ludzkie życie. Shintō stanowi element codzienności Japończyków, wiąże się z życiem doczesnym, a nie z tym, co w zaświatach. Praktykowanie shintō łączy się z odwiedzaniem lokalnych świątyń oraz braniem udziału w organizowanych tam cyklicznie festiwalach *matsuri* poświęconych miejscowym *kami*<sup>3</sup>. Pochodząca z 712 roku najstarsza japońska kronika – a zarazem mitologia – *Kojiki*, czyli *księga dawnych wydarzeń*<sup>4</sup> zawiera litanię imion bóstw i podaje liczbę ośmiu milionów *kami*. Istota *kami*, podobnie jak całego shintoizmu, jest trudna do uchwycenia. Nie zawsze są one bogami, można je również uznać za duchy, niematerialne byty stanowiące siły natury objawiające się w danym miejscu i skojarzone z przyrodą. Według Norinagi Motooriego „*kami*” oznacza to, co budzi cześć lub lęk i ma moc nadnaturalną, a mogą być do tej kategorii zaliczani zarówno ludzie, jak i inne elementy przyrody ożywionej i nieożywionej: zwierzęta, rośliny, morza czy góry<sup>5</sup>.

Spośród filmów animowanych autorstwa Miyazakiego wybrałam trzy, w których motywy shintoistyczne odgrywają kluczową rolę w fabule i konstrukcji świata przedstawionego. Filmy te – *Mój sąsiad Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988), *Księżniczka Mononoke* (*Mononoke hime*, 1997) i *W krainie bogów* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) – mają wiele cech wspólnych, takich jak czas i miejsce akcji oraz podobieństwa fabularne, co uprawnia do analizowania ich jako elementów pewnej całości. Filmy te rozgrywają się w Japonii; jest to o tyle istotne, że shintō jest religią praktykowaną jedynie w Kraju Wschodzącego Słońca, a tamtejsza mitologia zawiera m.in. opowieść o stworzeniu przez bogów wysp Archipelagu Japońskiego. Jak pisze Kenji Ueda, *można powiedzieć, że istoty ludzkie i natura są ze sobą spokrewnione, są dziećmi zrodzonymi z bogów, które spowodowały, że Japonia istnieje*<sup>6</sup>. Akcja wszystkich trzech filmów rozgrywa się na prowincji, z daleka od miast, a jej miejscem jest *wieś żyjąca w symbiozie z naturą i lokalnymi bóstwami*<sup>7</sup> albo las – miejsce mistyczne, domena *kami*: duchów, bogów i demonów.

## Średniowiecze i współczesność

Choć czas akcji wymienionych tytułów obejmuje okres od średniowiecza do współczesności, nawet pomiędzy tak odległymi epokami można dostrzec pewne podobieństwa, które zaakcentował reżyser. Akcja *Mojego sąsiada Totoro* rozgrywa się pod koniec lat 50. XX wieku, kiedy wiejskie przedmieścia Tokio zachowały jeszcze sielski charakter – w kolejnych dekadach postępująca urbanizacja zamieniła je w miejskie osiedla. Fabuła filmu *W krainie bogów* – ukazuje Japonię końca XX wieku, okres, w którym natura została zniszczona przez ludzi zachłannie zaspokajających swoje zachcianki. *Księżniczka Mononoke* rozgrywa się w erze Muromachi<sup>8</sup> (1392-1573), która pod wieloma względami przypominała reżyserowi współczesność i tak też jest w filmie sportretowana. *Miyazaki postrzegał ten okres jako moment, w którym Japończycy poczuli, że mogą kontrolować naturę, zamiast zjednywać ją sobie albo oddawać jej cześć. Wycięli duże połacie dziewiczych lasów i zaczęli wytapiać żelazo w ilościach większych niż dotychczas*<sup>9</sup>. Filmy rozgrywające się w szeroko pojętej współczesności, zwłaszcza *W krainie bogów*, ukazują końcowy etap procesu zapoczątkowanego właśnie w epoce Muromachi. *Miyazaki celowo umieścił akcję filmu w tych czasach (...) by pokazać historyczną transformację mentalności ówczesnych Japończyków. Ich świat, będący do tej pory w bliskim kontakcie z naturą, odwracał się od niej, skupiając się na człowieku i jego potrzebach. Jak powiedział w jednym z wywiadów reżyser: „To był okres, gdy ludzie zmieniali swój system wartości z bogów ku pieniądзом”*<sup>10</sup>.

Zestawienie ze sobą filmów *Księżniczka Mononoke*, *Mój sąsiad Totoro* i *W krainie bogów* ukazuje chronologię i ciągłość procesu industrializacji Japonii, komercjalizacji społeczeństwa i związanego z nimi niszczenia środowiska naturalnego. W *Księżniczce Mononoke* początki kultury przemysłowej zostały przedstawione w postaci Tatara Ba, czyli założonego przez panią Eboshi Żelaznego Miasta, które dosłownie żywi się drewnem – jest zbudowane z bali i desek, zaś w piecach do wytopu żelaza ogień nigdy nie wygasa, pożerając stopy opału. Z tego powodu okoliczne wzgórza są pozbawione drzew. *Wydobywając rudę żelaza, Eboshi doprowadza do erozji doliny i góry, zanieczyszcza wodę, która spływa w dół rzeki*<sup>11</sup>. Siły przyrody wysyłają więc demony zwierzęce, aby te broniły lasu przed ludzką zachłannością. Tatar Ba stanowi opozycję do świata natury, ze swoimi wiecznie dymiącymi kominami jest symbolem zgotowanej przez ludzi destrukcji. Wykonane w mieście żelazne pociski ranią bóstwa, które w agonii niszczą wszystko dookoła. *Miyazaki, nadając naturze cechy metafizyczne i magiczne, wykreował w „Księżniczce Mononoke” alternatywną wizję wobec konwencjonalnego postrzegania przyrody przez Japończyków jako czegoś równouprawnionego ludzkiemu światu. Natura według Miyazakiego może być święta i piękna, ale może być też groźna i bezwzględna. (...) Ludzie stracili dawną cześć i szacunek dla przyrody i film pokazuje początek tego procesu. Pokazuje kulturalny dysonans, duchowe zagubienie i apokaliptyczną wizję konfliktu z siłami natury*<sup>12</sup>. Świat *Mojego sąsiada Totoro* to świat sielskiej idylli, gdzie natura i jej bóstwa są traktowane z należyтым szacunkiem. Japończycy oglądający ten film pod koniec lat 80. i później widzieli na ekranie raj utracony. *W krainie bogów* pokazuje Japonię po krachu ekonomii bańki mydlanej<sup>13</sup>, z parkami rozrywki, które splajtowały, ludźmi wierzącymi w moc

gotówki i kart kredytowych oraz zanieczyszczonymi albo zasypanymi rzekami, które padły ofiarą intensywnej urbanizacji.

### Spotkanie z kami

Przywileju spotkania *kami* dostępują w filmach Miyazakiego postaci wyjątkowe – dzieci albo osoby wykluczone. W *Moim sąsiedzie Totoro* są to czteroletnia Mei i jedenastoletnia Satsuki. To one spotykają magiczne stworzenia Totoro, które mieszkają w olbrzymim kamforowcu w lesie sąsiadującym z domem na wsi, gdzie właśnie zamieszkały siostry. Dorośli z ich otoczenia, ojciec czy starsza sąsiadka, mówią, że też w dzieciństwie widywały magiczne stworzenia. Jednak tylko dziewczynki mogą zobaczyć Totoro i – co więcej – otrzymać od niego pomoc. Do obcowania ze sferą sacrum w szczególny sposób predestynowana jest Mei. To ona jako pierwsza spotyka Totoro, ona odkrywa w lesie obok przystanku autobusowego małą shintoistyczną świątynię i posąg boga zbóż Inariego o wyglądzie lisa.

Dziesięcioletnia Chihiro – bohaterka filmu *W krainie bogów* – jest obdarzona dziecięcą intuicją, która jej nie zawodzi – dziewczynka nie chce wchodzić do ciemnego tunelu oddzielającego domenę bogów od świata ludzi. Kiedy jej rodzice podążają za zapachem jedzenia, wchodzą do restauracji i częstują się niezaproszeni, Chihiro wyczuwa niebezpieczeństwo i pozostaje na zewnątrz. Dzięki temu nie zostanie zamieniona w świnie i pracując w łaźni bóstw, uzyska dar odczarowania dla rodziców. Z kolei bohater *Księżniczki Mononoke*, książę Ashitaka, pochodzi z plemienia Emishi. *Ich odmienna kultura podkreśla w filmie starożytność tego ludu żyjącego w symbiozie z siłami natury*<sup>14</sup>. Lud Emishi zamieszkujący północnowschodnią część wyspy Honsiu został podbity przez Yamato<sup>15</sup> pod koniec VIII w. n.e.; w ukazanej w filmie epoce Muromachi lud ten praktycznie już nie istniał. Hayao Miyazaki przywołał to zapomniane plemię, by nadać postaci Ashitaki rys Innego, outsidera, który patrząc trzeźwym, nieuprzedzonym okiem chce zrozumieć, z jakich powodów boski dzik Nago przemienił się w demona Tataru Gami. Podobnie jak bohaterki pozostałych filmów, charakteryzuje się on czystym sercem, uczciwością i prawością – cechami definiującymi w shintō stan *magokoro*, niezbędny, aby uzyskać błogosławieństwo *kami*.

W trzech analizowanych obrazach Miyazakiego dziecięce protagonistki oraz Ashitaka znajdują się w sytuacji zagrożenia utratą rodziny stanowiącej w shintō element niezwykle istotny. W *Moim sąsiedzie Totoro* mama Mei i Satsuki choruje na gruźlicę, która w tym okresie w Japonii często kończyła się śmiercią. Rodzice Chihiro zostają zamienieni w świnie i – jeśli dziewczynce nie uda się ich ocalić – grozi im rzeźnicki nóż. W *Księżniczce Mononoke* osierocony Ashitaka w wyniku klątwy zostaje wygnany przez starszyznę z wioski, jedynej rodziny jaką posiadał. Remedium na dramatyczną sytuację bohaterów stanowi kontakt z duchami przywodzącymi na myśl shintoistyczne wierzenia i legendy.

W *Moim sąsiedzie Totoro* duchy przyjmują funkcje opiekuńcze, zaś w pozostałych dwóch filmach pomagają w odzyskaniu rodziny albo zbudowaniu nowej. Wpływ *kami* na los bohaterów jest niezwykle istotny. Spotkanie z magicznymi Totoro pozwala czteroletniej Mei odnaleźć się w nowym otoczeniu, które jest dla niej obce i zupełnie inne od tego, co do tej pory dawało jej poczucie bezpieczeństwa. Kiedy dziewczynka gubi się pośród wiejskich dróg, Totoro pomaga ją odnaleźć

i uspokaja obie siostry zaniepokojone nawrotem choroby mamy. Dla Satsuki, która przejmując w domu rolę matki, zajmując się Mei i gotując rodzinie posiłki, spotkanie Totoro jest szansą, by na powrót stać się dzieckiem potrzebującym wsparcia i ukojenia. Ratując Mei i pomagając Satsuki, leśne duchy oswajają dziewczynki z nowym otoczeniem i dają im nadzieję na szybki powrót mamy. *[Totoro] jest duchem opiekuńczym Mei, a później i Satsuki w nowym środowisku. Pozwala je zaakceptować, uśmierza niepokój. To część magicznego świata, który jest dziewczynkom przyjazny. Reprezentuje naturę i jednocześnie ma nad nią władzę. Jest dziecięcą, wyobrażoną wersją ujigami – lokalnego bóstwa opiekuńczego. Totoro, będąc częścią natury, pozwala także Mei oswoić się z przyrodą nieokiełznaną przez miasto, przyrodą wszechobecną i boską*<sup>16</sup>.

Chihiro, bohaterka *W krainie bogów*, musi dostać pracę w łaźni Yubaby, aby uratować rodziców zaklętych w świnie. Kontakt z bóstwami i zaspokajanie ich potrzeb stanowi dla rozpieszczonej dziewczynki ciężką próbę charakteru, z której jednak wychodzi zwycięsko. Dzięki temu doświadczeniu odzyska rodzinę i łatwiej zaadaptuje się w nowej szkole. W *Księżniczce Mononoke* Ashitaka opuszcza rodzinną wioskę, by odczynić klątwę rzuconą na niego przez boga-demona. Na swojej drodze spotyka ducha lasu Shishi Gami, który ma moc dawania i odbierania życia. Dzięki niemu Ashitaka przeżyje i stanie się członkiem nowej społeczności odbudowanego miasta Tatara Ba, ma również nadzieję na związek z San. Spotkanie z bóstwami natury, początkowo destrukcyjne, okazuje się dla księcia z ginącego plemienia Emishi początkiem nowego życia.

### Japońscy bogowie

Głównym elementem shintoistycznym obecnym w trzech filmach Hayao Miyazakiego jest obecność *kami*, które współistnieją z ludźmi w tym samym, ziemskim wymiarze. Postaci bóstw obdarzonych nadnaturalnymi mocami są inspirowane mitami i wierzeniami shintō, jednak ich wygląd to autorski wytwór wyobraźni Miyazakiego. Wizerunki *kami* pojawiły się w Japonii dopiero po nastaniu buddyzmu i miały służyć odróżnieniu rodzimych bóstw od nowych bogów. W świątyniach wizerunki shintoistycznych *kami* nigdy nie były czczone, co ma uzasadnienie w niepojętej dla człowieka naturze tych istot; ludzie nie mają mocy, by ją zrozumieć. Kreując w anime personifikacje bóstw natury, Miyazaki mógł więc polegać wyłącznie na swojej twórczej wizji, jako że ich kanoniczne wizerunki nie istnieją. Z jednej strony było to dla reżysera prawdziwym błogosławieństwem, mógł bowiem dać upust swojej kreatywności i niczym nie skrepowanej wyobraźni, ale z drugiej stanowiło też wyzwanie: jak przedstawić na ekranie boskość skojarzoną z siłami przyrody.

W pierwszym filmie tytułowy bohater (a raczej bohaterowie, bowiem w filmie występują trzy osobniki różnej wielkości) *Totoro* – *gatunek łączący cechy kota, jenoty i sowy, to własne kreacje Miyazakiego stanowiące najlepszy przykład jego upodobania do fantastycznych bestiariuszy i zoologii*<sup>17</sup>. Zwierzęta, do których nawiązuje w tej postaci Miyazaki, są silnie zakorzenione w japońskiej mitologii: koty i jenoty są znane z magicznych umiejętności przybierania różnych postaci, a sowy są bóstwami chroniącymi od głodu i zarazy. Totoro jest duchem opiekuńczym lasu, pomaga również małym bohaterkom, które właśnie przeprowadziły się z Tokio.

W postaci tego futrzastego bóstwa japońskiemu twórcy udało się połączyć moce natury oraz poczucie bezpieczeństwa, które wywołuje u dzieci. Kiedy mała Mei po raz pierwszy spotyka wielkiego Totoro, zasypia mu na brzuchu, czuje się przy nim bezpiecznie pomimo jego wielkich rozmiarów i ryczącego głosu<sup>18</sup>. *Totoro są duchami natury, strażnikami lasu obdarzonymi magicznymi zdolnościami – potrafią latać, wywoływać wzrost drzew w kilka sekund, mogą stać się niewidzialne. Są wesołe, uwielbiają gry i zabawy (...). Grają na instrumentach, lubią tańczyć i są bardzo mile*<sup>19</sup>. Podobnie pozytywny, a nawet zabawny charakter ma w filmie magiczny kotobus (*nekobasu*), czyli środek transportu Totoro wyglądający jak połączenie kota i autobusu. Dla dorosłych jest niewidzialny – kiedy przemyka nad polami albo zwinnie przebiega po trakcji elektrycznej, widzą go jedynie dziewczynki i Totoro. Kreując wizję kotobusu, Miyazaki nawiązał do japońskich legend o kotach Bake Neko, które potrafią przybierać różne kształty.

Każdy z analizowanych filmów prezentuje postaci pojedynczych bóstw oraz małych duszków tworzących duże zbiorowości, co nawiązuje do efemerycznej, różnorodnej natury *kami*. W *Moim sąsiedzie Totoro* przykładem takich magicznych istotek są chochliki *susuwatari* – sadzanki, po japońsku nazywane Makkuro Kurosuke (Czarniuteńki Czarnuś) – czarne stworki, które dzieci widzą po wejściu do ciemnego pomieszczenia, zanim oczy przywykną do mroku, a dla dorosłych niewidzialne. Jak tłumaczy w filmie staruszka, rodzą się one w opuszczonych domach i roznoszą po nich sadzę i kurz. Kiedy dom na powrót zostaje zamieszkaany, sadzanki wyprowadzają się. Hayao Miyazaki przedstawił je jako małe, czarne i puszyste kuleczki, które łatwo można spłoszyć. Kiedy Mei łapie jedną z nich, na dłoniach dziewczynki pozostaje jedynie czarny osad. Sadzanki powracają w filmie *W krainie bogów* jako mali pracownicy łaźni bogów wrzucający kawałki węgla do olbrzymiego pieca. W *Księżniczce Mononoke* przykładem zbiorowości magicznych stworzeń są zaczerpnięte z mitologii shintoistycznej duszki drzew *kodama*<sup>20</sup>. *Japończycy wierzyli w to, że rośliny także posiadają aspekt duchowy, o czym świadczy kult duchów drzew (kodama)*<sup>21</sup>. Miyazaki sportretował je jako białe postaci dziecięce z dużymi głowami o trzech otworach. Obracając się, główki *kodama* wydają charakterystyczny odgłos, zaś same duszki są przyjazne, pomocne i skore do żartów. Stanowią wizualizację natury lasu, umierają wraz z nim, spadając z drzew głowami w dół, kiedy bóstwo Shishi Gami zostaje zabite. Finalne odrodzenie bóstwa i lasu jest sygnalizowane pojawieniem się pojedynczego duszka *kodama*. Wizja duchów drzew jako białych humanoidalnych stworzonek o klekoczących główkach jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych obrazów w twórczości tego reżysera oraz w całej japońskiej animacji.

Japoński tytuł filmu *Księżniczka Mononoke – Mononoke hime* – jednoznacznie nawiązuje do świata bogów i demonów, gdyż słowo „*mononoke*” (...) oznacza opętanie przez ducha/duszę. *Mononoke może być również duszą nieożywionego przedmiotu, duszą martwej lub żyjącej osoby, duszą zwierzęcia, potwora lub duszą natury*<sup>22</sup>. Główna bohaterka filmu, San, to dziewczyna wychowana przez wilki; rodzice porzucili ją w lesie, kiedy była niemowlęciem. Przygarnęła ją Moro, olbrzymia biała wilczyca, bóstwo strzegące lasu – o jej boskim pochodzeniu świadczą dwa ogony i umiejętność mówienia ludzkim głosem. San jest tak bardzo zżyta z wilkami, że czuje się jednym z nich, jest księżniczką duchów lasu. W filmie reżyser ukazał *związane z siłami natury starożytne bóstwa „kami/bakemono”*. Do

ich panteonu zaliczono zarówno bestie, jak i duchy, które prowadząc wojnę z ludźmi, stają się *spiritus movens* filmu. Świat Miyazakiego wypełniają zapomniani bogowie i duchy, które częściowo występowały w mitologii japońskiej. (...) W „Księżniczce Mononoke” „kami/bakemono” istnieją jako opozycja do świata ludzi. Ich własny świat jest pełen duchowości, cudowności, ale z punktu widzenia człowieka jest nieracjonalny<sup>23</sup>. Ten świat wybiera San, która czuje się bardziej wilkiem niż człowiekiem i postanawia pozostać w lesie. Obdarzony czystym sercem Ashitaka odchodzi do świata ludzi, by wraz z nimi budować nowe miasto. W lesie może być jedynie gościem San.

Miyazaki ukazuje bóstwa opiekuńcze broniące lasu przed zagrożeniem ze strony człowieka. Jednym z nich jest wilczyca Moro, a także dwa gigantyczne dziki: Nago i Okkoto. Pierwszy pojawia się w sekwencji inicjalnej filmu, kiedy jako przeklęty duch Tatari Gami niszczy wszystko na swojej drodze i rani Ashitakę. Ma postać olbrzymiego demona pokrytego przypominającymi pijawki czarnymi czulkami, które stanowią w filmie wizualny symbol skalania i śmierci. Pojawiają się w zakłętej ranie Ashitaki, wypływają z pozbawionego głowy ciała ducha lasu Shishi Gami, pokrywają rannego odyńca Okkoto, który zmienia się w demona. Okkoto jest bóstwem dzików przybyłym z Kiusiu, jest ślepy i ma ponad 500 lat, jednak stanął ze swoim stadem do walki z ludźmi, aby pomścić śmierć Nago. Lecz i on ginie od żelaznej kuli. Podobny los staje się udziałem samego Shishi Gami, który w *Księżniczce Mononoke* stanowi najbardziej imponującą wizualizację *kami*. *Duch lasu uosabia zmianę – jest nieustannie zmieniającą się formą: duchem dziennym Shishi Gami przemieniającym się w ducha nocy Didarabocchi. W ciągu dnia jest ogromnym jeleniem o rozłożystym porożu i masce przypominającej ludzką twarz. Po zmroku staje się Nocnym Wędrowcem, niebiesko-biało-fioletowym olbrzymem, którego przezroczystą sylwetkę rozświetlają od wewnątrz punkty światła, i który wlecze za sobą kłęczą energii*<sup>24</sup>. Duch lasu nie bez powodu przypomina jelenia, który w shintoistycznej mitologii jest posłańcem bogów. Shishi Gami nie mówi, nie wydaje też żadnego dźwięku, co potęguje otaczającą go mistyczną aurę. Jest bogiem życia i śmierci, reprezentuje charakteryzującą *kami* ideę *musubi* – mistyczną moc stworzenia i przemiany. W finale filmu zostaje zastrzelony, traci głowę i niszczy las, jednak po jej odzyskaniu ożywa, a wraz z nim przyroda wraca do życia, wyrastają zielone pędy, pojawia się duszek *kodama*.

*W krainie bogów* już w samym tytule sugeruje wielość japońskich bóstw, które zostały w nim przedstawione<sup>25</sup>. W stanowiącej centralny motyw filmu łaźni *niezliczone bóstwa z tysięcy światów mogą przez chwilę odetchnąć* – mówi jej właścicielka Yubaba, sama będąca istotą obdarzoną magicznymi zdolnościami. Jednak to właśnie przybywający do łaźni bogowie stanowią w filmie ciekawe połączenie wpływów shintō oraz autorskiej wizji Hayao Miyazakiego. W filmie tym wysiadające z parowca duchy Kasuga zostały zainspirowane papierowymi maskami wykorzystywanymi podczas rytualnych tańców wykonywanych w słynnej shintoistycznej świątyni Kasuga w Narze. Pojawiają się tu również bóstwa, które nie są tradycyjnie japońskie, lecz stanowią autorskie kreacje Miyazakiego: bóstwo rzeki nazywane bóstwem smrodu Okusare-sama (od japońskiego *kusaru* – gnąć), bóstwo białej rzodkwi – Oshira-sama (jap. *shiro* – biały), przypominające kurczęta ptasie bóstwa Ootori-sama (jap. *tori* – ptak) oraz rogate bóstwa Ushioni (jap. *ushi* – krowa)<sup>26</sup>, a także występujący w masce z teatru *nō* Bóg bez twarzy – Kaonashi (jap. *kao* – twarz, *nashi* – brak).

W ducha rzeki przemienia się Okusare-sama, a także czarodziej Haku. Stają się wtedy białymi smokami, które potrafią latać w przestworzach i pływać w głębinach. Takie wyobrażenie smoka jako bóstwa wody to ślad wpływów chińskich<sup>27</sup>. Co ciekawe, niektóre z bóstw są przychylnie bohaterce Chihiro: Oshira-sama pomaga jej ukryć się przed nadzorcą, Okusare-sama okazuje swą wdzięczność za obmycie z zanieczyszczeń, zaś Kaonashi daje jej żetony potrzebne do mycia oraz obdarowuje złotem. Potem jednak odsłania on złośliwe oblicze boga o niepomaganym apetycie, który pożerając wszystko dookoła, próbuje poradzić sobie z samotnością. Ukazując pozytywne i negatywne zachowania bóstw, Miyazaki jest bliski ich mitologicznym opisom ukazującym bogów jako istoty pełne przywar, impulsywnych zachowań, obdarzone sprzecznymi cechami charakteru. Doktryna shintoizmu wymienia cztery aspekty natury bóstw: gwałtowność, łagodność, łaskawość i cudowność<sup>28</sup>. Stworzeni przez Miyazakiego bogowie reprezentują konglomeraty tych cech w różnym natężeniu, czerpiąc tym samym z japońskiej tradycji i zawartych w niej charakterystykach *kami*.

### Lasy i świątynie

Shintoistyczne chramy najczęściej są ulokowane w lasach, stanowią miejsce wyciszenia i kontemplacji piękna przyrody. Ukryte wśród drzew świątynie *jinja* z charakterystycznymi bramami *torii* sygnalizującymi obecność sacrum i kamiennymi posągami bóstw często pojawiają się w filmach Miyazakiego jako jeden z materialnych symboli shintō. W filmie „*Mój sąsiad Totoro*” lasy i pola zamieszkują bogowie, a stare drzewa są święte. Ogromne i rozłożyste, o pniu obwiązany symbolem świętości – powozem ze słomy ryżowej *shimenawa* – ocieniają małe świątynie shintoistyczne *jinja*, pełnią rolę opiekuńczą wobec lokalnej społeczności<sup>29</sup>. W filmie tym siedzibą Totoro, bóstw opiekuńczych lasu, jest dominujące w krajobrazie olbrzymie drzewo, które bohaterki filmu, siostry Satsuki i Mei widzą z okien swojego domu. Wielki kamforowiec *shinboku* (święte drzewo) jest obwiązany świętym sznurem z przyczepionymi papierowymi zygzakami *shide* wyznaczającym granicę sfery sacrum. W filmie *W krainie bogów* Chihiro przejeżdżając przez las, dostrzega z okna samochodu opartą o drzewo bramę *torii* i małe kamienne kapliczki oraz posągi bóstw należące do starego, opuszczonego chramu. W *Księżniczce Mononoke* brak co prawda materialnych symboli shintō, ale prastary bór jest tu siedzibą bóstw i pełni funkcję jednego z bohaterów. *Dawno temu ziemię pokrywały gęste lasy. W lasach tych żyły duchy bogów. Ludzie i zwierzęta bytowali w harmonii* – głosi prolog filmu. W „*Księżniczce Mononoke*” las to rozległy, bujny, zielony świat rozciągający się przez wiele mil w górskich dolinach. To miejsce odnowy, czystości, rozwoju i głębokiej duchowości, jednym słowem – życia. (...) *Las jest strefą Innego, osobliwości, czarów i nieznanego*<sup>30</sup>. W filmach Miyazakiego puszcza ma wymiar mistyczny, jest miejscem spotkania z sacrum. Jak stwierdził reżyser: *bogowie zamieszkiwali ciemne, gęste bory, lubili przebywać w lasach lub w górach. Dlatego Totoro mieszkają wewnątrz wielkiego drzewa, a w „Księżniczce Mononoke” duch lasu na swoją siedzibę wybrał sadzawkę i gaj. Świątynie znajdowały się zazwyczaj na zarośniętych lub mrocznych terenach, były to miejsca niesamowite. (...) W religii animistycznej w takich właśnie miejscach można odczuć mistyczną obecność*<sup>31</sup>.



*Księżniczka Mononoke*, reż. Hayao Miyazaki (1997)

Ważnym nawiązaniem do shintoizmu są w filmach Miyazakiego modlitwy do bogów. W filmie *Mój sąsiad Totoro* następnego dnia po przeprowadzce w nowe miejsce ojciec zabiera córki do usytuowanej przy kamforowcu miejscowej świątyni, aby przywitać się z leśnymi duchami. Kłaniając się drzewu i używając japońskiej formy grzecznościowej, ojciec dziękuje za zaopiekowanie się córką Mei i za miłe przyjęcie, prosi też o dalszą opiekę. Kiedy Mei, chcąc odwiedzić mamę, gubi się w drodze do szpitala, sąsiedzi szukają jej ciała w stawie. Gdy okazuje się, że dziewczynka nie utonęła, staruszka-sąsiadka kłania się bogom i dziękuje im za okazaną łaskę. Pewnej nocy obie siostry wraz z duchami Totoro biorą udział w obrzędowym tańcu, po którym z zasadzonych żołądzi wyrasta wielki las. *Księżniczka Mononoke* to film, w którym pełno jest bóstw i duchów, dlatego też bohaterowie często się do nich zwracają. Kiedy boski dzik Nago atakuje wioskę, książe Ashitaka prosi go, aby zostawił mieszkańców w spokoju. Po zabiciu Nago miejscowa szamanka z plemienia Emishi odprawia nad nim modły słowami: *boże gniewu i nie-nawiści, oddajemy ci cześć*. Kiedy bóg lasu Shishi Gami zostaje pozbawiony głowy, Ashitaka zwraca mu ją, prosząc w modlitwie o wybaczenie. W filmie *W krainie bogów* czarodziej Haku, pomagając Chihiro wypowiada magiczne zaklęcia, w których odwołuje się do sił natury.

### Oczyszczająca moc wody

Ważnym motywem shintō w filmach Hayao Miyazakiego jest skażenie i związane z nim rytuały oczyszczenia, szczególnie za pomocą wody<sup>32</sup>. Jedną z podstawowych praktyk shintoistycznych jest *misogi*, którego najprostszą formę stanowi *temizu* – obowiązujące każdego po wejściu na teren świątyni *shintō* polanie wodą



rąk i przepłukanie ust w przeznaczonym do tego miejscu<sup>33</sup>. *Z problemem czystości wiąże się szereg poglądów i zwyczajów rytualnych lub bliskich rytualowi, choć już stały się narodowym obyczajem. 1. Czyste duchy lubią wokół siebie czystość i spokój, toteż pojawiają się tylko w miejscach czystych i spokojnych rytualnie; 2. Aby zapewnić sobie bliskość bóstw, trzeba utrzymywać wszystkie obiekty w stanie nieskalanym (czystość domostwa i ciała są tylko uszczegółowieniem tej zasady) lub je odkażać, oczyszczać, uspokajać, czym się zajmują zwykle kapłani (...)*<sup>34</sup>.

W filmie *Mój sąsiad Totoro* shintoistyczny wątek oczyszczenia zostaje wprowadzony w sekwencji sprzątanania starego domu, do którego wprowadzają się Mei i Sat-suki. Szczególnie znamienita jest scena, w której starsza z sióstr przynosi świeżą wodę ze strumienia, pomimo iż obok domu znajduje się pompa. Woda wykorzystywana w shintoistycznych rytuałach musi pochodzić z rzeki lub strumienia, bowiem tylko woda płynąca ma właściwości oczyszczające. *Przywiązywanie dużej wagi do czystości fizycznej i rytualnej, które daje się zauważyć w codziennym życiu współczesnych Japończyków, ma swoje korzenie w tradycji shintō (...) do tematu sprzątanania podchodzi się w kulturze Japonii równie poważnie, jak do tematu kąpeli*<sup>35</sup>. Po wysprzątaniu domu pan Kusakabe i jego córki biorą kąpiel w dużej japońskiej wannie *ofuro*, do której weszli po uprzednim obmyciu się<sup>36</sup>. Shintoistyczne rytuały oczyszczenia są wplecione w tkankę życia codziennego i widzowie spoza japońskiego kręgu kulturowego mogą nie dostrzec w nich nawiązania do tradycji religijnych.

Wątek zmycia skazy jest kluczowy w fabule *Księżniczki Mononoke*, gdzie skażeniu uległ nie tylko książę Ashitaka, ale również bóstwo lasu, dzik Nago, który po tym, jak został zraniony przez ludzi żelazną kulą, zmienia się w oszalałego potwora. Zabijając go, Ashitaka ocalił swoją wioskę, ale sam został ranny. Jego przeklęte znamię daje mu nadludzką moc, lecz oznacza również powolną śmierć. Jedynie woda jest w stanie ukoić ataki bólu. Próbując ocalić dwóch rannych tragarzy, Ashitaka podąża w głąb lasu prowadzony nad strumień przez duchy *kodama*. Po wypiciu wody ranni przestają odczuwać ból, a ich stan poprawia się. Kiedy Ashitaka zostaje powtórnie ranny w mieście Tataru Ba, San niesie go do świętej sadzawki, gdzie po zanurzeniu w wodzie bóg lasu Shishi Gami leczy jego ranę. Sadzawka w głębi lasu to miejsce sacrum, gdzie bóg obdarza wybrane istoty łaską – darem życia. O istnieniu świętych miejsc we wnętrzu lasu wspominają japońscy historycy, m.in. Kinya Abe i Yoshika Amino<sup>37</sup>.

Oczyszczenie stanowi również główny wątek filmu *W krainie bogów*, którego akcja w dużej mierze rozgrywa się w łaźni przeznaczonej dla bóstw, stanowiącej reminiscencję miejsca rytuałów odprawianych podczas przesileń, kiedy to wieśniacy przyzywali lokalne *kami* i zapraszali je do kąpeli w swoich wannach<sup>38</sup>. Do przybytku Yubaby trafia m.in. bóstwo smrodu, którego umyciem ma się zająć początkująca Sen. Dziewczynka kieruje na nie strumienie gorącej morskiej wody, mającej według shintō właściwości odkażające. Po gruntownym spłukaniu duch ten okazuje się bóstwem opiekuńczym rzeki, której zanieczyszczenie spowodowało skażenie samego boga. Scena ta ma przesłanie ekologiczne, jednak jej rytualny charakter jest równie istotny. W łaźni Yubaby pojawiają się też różdżki z papierowymi paskami *shide* używane do rytualnych oczyszczeń. Woda w filmach Miyazakiego wyznacza również granicę między sferą mistyczną a światem realnym. Szczególnie widać to w *Księżniczce Mononoke*, gdzie magiczne sanktuarium ducha lasu jest otoczone sadzawką. Z kolei w filmie *W krainie bogów*, aby dojść do re-

stauracji dla bóstw, rodzina Ogino przechodzi po kamieniach przez rzekę, która choć jest częściowo wyschnięta i jej nurt znacznie się obniżył, to wciąż oddziela światy bogów i ludzi.

Dwa główne elementy scenografii filmów Miyazakiego – las i woda – są esencją symboliki shintoistycznej. Drzewa mogą stanowić siedzibę bóstw albo otoczenie świątyń, w których zawsze obecna jest woda niezbędna do rytualnego oczyszczenia przed wejściem do świątyni. *Puszcza jest archetypicznym wspomnieniem, a Miyazaki wierzy, że choć fizycznie las Shishi Gami nie istnieje, to jednak tkwi on w duchowym świecie. Jest to połączenie archetypicznych wierzeń shintō i wyobraźni Miyazakiego. Magiczne właściwości lasu znalazły wyraz we wspaniałej animacji i kolorystyce (las jest pełen soczystych zieleni i brzoźów)*<sup>39</sup>. Wątki związane z drzewami i czystą wodą wprowadzają tematykę ekologiczną, będącą komentarzem Miyazakiego do współczesności. Kwestie zanieczyszczenia środowiska naturalnego i ochrony przyrody są w prawie wszystkich filmach tego twórcy, znanego ze swoich proekologicznych poglądów. Wpisują się też w religijny krajobraz Kraju Kwitnącej Wiśni, gdyż *dla Japończyka natura ma wymiar boski nie tyle w znaczeniu, że została stworzona przez Boga, lecz dlatego, że jest równoznaczna z bogami shintoistycznymi, jest sama w sobie wyrazem boskości*<sup>40</sup>.

Odwołując się do tradycyjnych wierzeń w filmach o tematyce współczesnej, reżyser podkreśla ich ponadczasowość. Portretując ogromne drzewa, gęste lasy i czyste potoki, Miyazaki ukazuje Japonię utraconą i nawołuje do walki o ocalenie tego, co jeszcze można ocalić. Zwłaszcza *Księżniczkę Mononoke*, pomimo kostiumu historycznego, można odczytać jako apel o opamiętanie w niszczeniu środowiska. W filmie tym reżyser, *ukazując walkę pomiędzy ludźmi i bóstwami, stawia metafizyczne pytanie o stosunek człowieka do boskości, dowodzi też, że jest to kwestia aktualna i dziś*<sup>41</sup>. W teologii shintoistycznej wszystkie elementy natury: rośliny, zwierzęta, kamienie, góry, rzeki i jeziora mają swoje duchy opiekuńcze. W trzech analizowanych filmach Hayao Miyazaki *wykreował własną mitologię i odpowiadający jej wyobrażony panteon zapomnianych bóstw i duchów zamieszkujących ostatnie ocalale enklawy nieskalanej przyrody*<sup>42</sup>. W swoich animacjach reżyser podkreśla kluczową dla shintoizmu więź łączącą naturę, bogów i ludzi. Ukazując bóstwa egzystujące obok śmiertelników w tym samym, ziemskim wymiarze, reżyser trafnie oddaje istotę shintō, które dla Japończyków jest zbiorem praktyk społecznych, codziennych czynności i zachowań. Dzięki temu opiera się dewaluującemu działaniu czasu, stanowiąc żywotny i wciąż aktualny symbol Japonii.

AGNIESZKA KAMROWSKA

<sup>1</sup> Shintō – z chińskiego *shen dao* – droga bogów.

<sup>2</sup> Por. I. Merklejn, *Alicja i Konfucjusz w krainie bogów. Bogactwo kulturowe współczesnej Japonii w filmie Hayao Miyazakiego „Spirited Away: W krainie bogów”*, w: Studio Ghibli. *Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*, red. J. Zaremba-Penk, M. Lisiecki, Wydawnictwo Kirin, Toruń 2012, s. 261.

<sup>3</sup> Japoński termin „kami”, który na ogół tłumaczymy na polski jako „bóstwo” lub „bóg”, bywa też tłumaczony po prostu jako „duch”. Jego dokładny przekład nastęrcza pewne trudności, związane z różnicami pojęciowymi pomiędzy shintō a wierzeniami naszego kręgu kulturowego. „Kami” może oznaczać zarówno jednego z boskich demiurgów, zmarłego przodka, któremu oddaje się cześć boską, jak i duchy

- kamieni, drzew czy innych obiektów przyrodniczych. I. Merklejn, dz. cyt., s. 266-267.
- <sup>4</sup> Por. *Kojiki czyli księga dawnych wydarzeń*, przeł. W. Kotański, PIW, Warszawa 1986.
- <sup>5</sup> A. Kozyra, *Mitologia japońska*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa – Bielsko-Biała 2011, s. 12.
- <sup>6</sup> K. Ueda, *Shinto*, w: *Religion and Japanese Culture. Where Living Traditions Meet a Changing World*, red. N. Tamaru, D. Reid, Kodansha International, Tokyo 1996, s. 36. Cyt. za E. Kostkowska-Watanabe, „Mój sąsiad Totoro” w Japonii utraconej, w: *Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*, dz. cyt., s. 87.
- <sup>7</sup> E. Kostkowska-Watanabe, dz. cyt., s. 95.
- <sup>8</sup> Muromachi to okres wojen domowych, cechował go również wzrost znaczenia religii shintoistycznej, która od VI wieku n.e. koegzystowała w Japonii z buddyzmem. *Okres średniowiecza, Muromachi, w którym rozgrywa się akcja filmu, to czas pojawienia się przemysłu metalurgicznego i nowoczesnej broni, takiej jak strzelby. Era Muromachi to okres pierwszej industrializacji na dużą skalę*. J. Mark Robinson, dz. cyt., s. 286.
- <sup>9</sup> H. McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*, Stone Bridge Press, Berkeley 2002, 185.
- <sup>10</sup> K. Paczuska, „Księżniczka Mononoke” *Hayao Miyazaki* jako opowieść o skutkach cywilizacji, w: *Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*, dz. cyt., s. 226.
- <sup>11</sup> Tamże, s. 230.
- <sup>12</sup> Tamże, s. 235.
- <sup>13</sup> Załamanie japońskiej gospodarki nastąpiło na początku lat 90. *Parki rozrywki i inne rozrzutne inwestycje, które okazały się porażką finansową, to efekt przegrzanej koniunktury lat 80. [zwanej ekonomią bańki mydlanej – przyp. A.K.], kiedy to Japonia osiągnęła pozycję światowego mocarstwa, a jej obywatele konsumowali owoce sukcesu gospodarczego*. I. Merklejn, dz. cyt., s. 270-71.
- <sup>14</sup> K. Paczuska, dz. cyt., s. 226.
- <sup>15</sup> Najlicniejsza grupa etniczna wysp japońskich.
- <sup>16</sup> E. Kostkowska-Watanabe, dz. cyt., s. 86.
- <sup>17</sup> D. Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, McFarland & Company Inc. Publishers, Jefferson 2006, s. 71.
- <sup>18</sup> Ze względu na dużą rozpoznawalność oraz przyjazny charakter Totoro są symbolem studia Ghibli, a futrzane maskotki z ich podobizną od lat świetnie się sprzedają.
- <sup>19</sup> J. Mark Robinson, *The Cinema of Hayao Miyazaki*, Crescent Moon Publishing, Maidastone 2013, s. 201.
- <sup>20</sup> Wierzo m.in., że ścięcie drzewa zamieszkiwanego przez duchy *kodama* przynosi nieszczęście.
- <sup>21</sup> A. Kozyra, dz. cyt., s. 13.
- <sup>22</sup> K. Paczuska, dz. cyt., s. 226.
- <sup>23</sup> Tamże, s. 227.
- <sup>24</sup> J. Mark Robinson, dz. cyt., s. 287.
- <sup>25</sup> Sytuację głównej bohaterki Chihiro przemianowanej na Sen, która pośród bogów musi wypełnić swoją misję, trafniej oddaje oryginalny tytuł *Sen to Chihiro no kamikakushi. Termin kamikakushi w japońskiej religijności ludowej odnosił się do sytuacji, w której zaginione dziecko uznawano za porwane przez górskie bóstwa*. I. Merklejn, dz. cyt., s. 256.
- <sup>26</sup> Por. D. Cavallaro, dz. cyt., s. 135.
- <sup>27</sup> Por. A. Kozyra, dz. cyt., s. 453.
- <sup>28</sup> Por. Tamże, s. 16.
- <sup>29</sup> E. Kostkowska-Watanabe, dz. cyt., s. 89.
- <sup>30</sup> J. Mark Robinson, dz. cyt., s. 281, 283.
- <sup>31</sup> H. Miyazaki, *Starting Point 1979-1996*, Viz Media, San Francisco 2009, s. 359.
- <sup>32</sup> Jeden z bogów shintō – Izanagi – po wizycie w krainie umarłych został skażony kontaktem ze śmiercią i na skutek tego prześladowały go nieszczęścia. Wykąpał się więc w oceanie, by zmyć z siebie skażenie, ustanawiając w ten sposób rytuał oczyszczający *harae*.
- <sup>33</sup> Por. Hasło *misogi*, w: J. Tubielewicz, *Kultura Japonii. Słownik*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1996, s. 204.
- <sup>34</sup> W. Kotański, *W kręgu shintoizmu. Tom 2*, Wydawnictwo Akademickie Dialog, Warszawa 1995, s. 185.
- <sup>35</sup> I. Merklejn, dz. cyt., s. 266-267.
- <sup>36</sup> Scena ta wzbudziła wiele kontrowersji u amerykańskiego dystrybutora filmu, który uznał wspólną kąpiel ojca z małymi córkami za sugerującą pedofilię. Hayao Miyazaki nie wyraził jednak zgody na jej usunięcie.
- <sup>37</sup> Por. D. Cavallaro, dz. cyt., s. 122.
- <sup>38</sup> Por. J. Marson, *Japanese Religion and Culture in Anime*, <http://religionandmediacourse.blogspot.com/2009/11/japanese-religion-and-culture-in-anime.html> (dostęp: 30.07.2016).
- <sup>39</sup> K. Paczuska, dz. cyt., s. 232.
- <sup>40</sup> E. Kostkowska-Watanabe, dz. cyt., s. 86.
- <sup>41</sup> H. McCarthy, dz. cyt., s. 201.
- <sup>42</sup> D. Cavallaro, dz. cyt., s. 122.