

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione 18 (2023)

ISSN 2081-3325

DOI 10.24917/20813325.18.11

**Oliwia Kalinowska-Andrzejczak**

ORCID 0009-0006-0044-9969

Muzeum Kinematografii w Łodzi.

## Na tropach autora. Przypadek (japońskiej) animacji

### Wprowadzenie

Problem autorstwa dzieła filmowego jest przedmiotem jednego z bardziej gorących i wciąż aktualnych sporów teoretycznych toczonych między badaczami kina<sup>1</sup>. Ponieważ film powstaje przy udziale zespołu twórców, teoretycy na przestrzeni dekad borykali się z problemem, komu przypisać miano „autora” dzieła filmowego. Za sprawą dziś już klasycznych koncepcji zaproponowanych w latach 50. XX wieku przez francuskich krytyków skupionych wokół czasopisma „Cahiers du Cinéma” wciąż nasuwającą się na tak postawione pytanie odpowiedzią jest „reżyser”. Propozycja Francuzów, z dzisiejszej perspektywy nadmiernie dogmatyczna, stała się podstawą teorii autorskiej. Niniejszy artykuł pragnę poświęcić wykazaniu problemów związanych z kanoniczną koncepcją autorstwa filmowego, które szczególnie dobrze wybrzmiewają, gdy rozważa się je w odniesieniu do japońskiego kina animowanego.

Zagadnieniem, jakie zostanie podjęte jest kwestia przełożenia założeń teorii autorskiej na grunt animacji z wyszczególnieniem dzieł powstałych w Japonii. Animacja japońska jest w światowej kinematografii zjawiskiem stale zyskującym popularność, nie tylko w kręgach fanowskich, ale także wśród twórców filmowych oraz teoretyków kina<sup>2</sup>. Globalna ekspansja anime trwa od końca lat 50. XX

---

1 Dyskusje wokół koncepcji autorstwa filmowego toczono od lat 50. XX wieku. Nie ma tutaj potrzeby przywoływania zawiłej historii prowadzonych sporów teoretycznych. Na uwagę zasługuje jednak stwierdzenie Marka Hendrykowskiego, który zauważa: „1. w ciągu całego swojego rozwoju, tj. od najdawniejszych początków aż po współczesność, historia kina nie zna epok bezautorskich, a właściwa jest im jedynie wielopostaciowa zmienność kolejnych – indywidualnych i ponadindywidualnych – wariantów historycznych tego zjawiska; 2. zjawisko autorstwa filmowego ulegało w dziejach sztuki filmowej określonej ewolucji, której towarzyszyły głębokie zmiany funkcjonalne jego specyficznej struktury” (Hendrykowski, 1988: 6). Na żywotność tego problemu wskazuje zaś fakt, że wciąż powstają nowe publikacje podejmujące kwestię autorstwa filmowego, chociażby książka *Art, Agency and the Continued Assault on Authorship* pod redakcją Simon Blond wydana w 2023 roku czy też praca monograficzna Virginii Wright *Wexman Hollywood's Artists: The Directors Guild of America and the Construction of Authorship* z 2020 roku.

2 Śledząc historię publikacji dotyczących japońskiej animacji, zauważyć można, że do lat 80. XX wieku poświęcone one były wyłącznie komiksom z Japonii, czyli mandze. Dopie-

wieku, kiedy animowane seriale z Kraju Kwitnącej Wiśni, obok innych dóbr, takich jak magnetowidy, aparaty fotograficzne, samochody, gry wideo i konsole, stały się jednym z wielu produktów eksportowanych. Istotnym czynnikiem wpływającym na finansowy sukces i międzynarodowy rozgłos animacji japońskiej jest twórczość reżyserów anime, którzy w oczach krytyków zyskali miano autorów filmowych lub do niego pretendują. Do tego niewielkiego grona najczęściej zalicza się Hayao Miyazakiego, Isao Takahatę, Katsuhiro Ōtomo, Mamoru Oshii'ego oraz Satoshi Kona<sup>3</sup>. Ich dzieła odznaczają się wysmakowanym stylem, nowatorstwem w podejmowanych tematach i przedstawianych historiach, poprzez które manifestuje się autorska wizja świata. Ponadto wymienieni twórcy nierzadko goszczą na festiwalach filmowych, a zrealizowane przez nich animacje otrzymały liczne nagrody i nominacje. Międzynarodowa sława w połączeniu z renomowaną pozycją mistrzów anime przyczyniły się do zbudowania wizerunku japońskiej animacji jako kina ambitnego, będącego odpowiedzią na komercyjny wymiar masowo produkowanych animowanych seriali z Japonii. Jak się może wydawać, wskazani twórcy są doskonałymi pretendentami do miana autorów w klasycznym ujęciu teorii autorskiej właśnie.

Zastanawiającą kwestią są przyczyny ich nominacji przez krytyków i badaczy filmu na te prestiżowe pozycje. Przynależność Japończyków do grona filmowych autorów, choć z pozoru oczywista, po głębszej analizie może budzić wątpliwości. W artykule przyjrę się czynnikom przesądzającym o tym awansie, a także podejmę próbę odpowiedzi na pytanie: czy w kontekście animacji można mówić o teorii autorskiej, a twórców kina animowanego określać mianem autorów?

## Teoria autorska w polu animacji

Przyglądając się licznym publikacjom traktującym o twórcach japońskiej animacji, których ochrzczono mianem autorów, należy rozpocząć od analizy klasycznego rozumienia autorstwa filmowego. Wymieniani wcześniej japońscy reżyserzy filmów animowanych postrzegani są jako jednostki uprzywilejowane, organizujące znaczenia w swych dziełach oraz tworzące spójne stylistycznie obrazy. W tym kontekście

---

ro w latach 90., okresie przypadającym na pierwsze międzynarodowe sukcesy twórców japońskich filmów animowanych, zaczęły pojawiać się artykuły z zakresu anime oraz wydania książkowe podejmujące tą tematykę (zob. *Annual Bibliography...*).

<sup>3</sup> Kwestia autorstwa w obszarze animacji japońskiej jest tematem pojawiającym się w wybranych publikacjach monograficznych traktujących o poszczególnych twórcach. Można tu wymienić na przykład rozdział zatytułowany *Mamoru Oshii: anime jako terytorium nieobecnych granic* w książce *Autorzy kina azjatyckiego* pod redakcją Alicji Helman i Agnieszki Kamrowskiej, pozycję *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii* autorstwa Briana Ruha, publikację *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation* pióra Helen McCarthy oraz książkę Susan J. Napier *Miyazakiworld: A Life in Art* wydaną przez Uniwersytet Yale. Twórczość wymienionych reżyserów japońskiej animacji została również opisana w ujęciu autorskim w książce pod tytułem *Anime: A History* z 2013 roku, omawiającej historię anime. Ponadto Susan J. Napier w ramach zajęć akademickich prowadziła kurs zatytułowany „Anime Auteurs” poświęcony twórczości między innymi Hayao Miyazaki'ego, Isao Takahaty, Satoshi Kona czy Mamoru Oshii'ego (<https://yalebooks.yale.edu/2018/11/19/the-art-of-anime/>, dostęp: 21.11.2023).

pożyteczne dla dalszych rozważań będzie scharakteryzowanie animacji autorskiej w ujęciu tradycyjnym, które szczególnie w dobie rozwoju kina w cyberprzestrzeni jest trudne do utrzymania. Wyznaczenie ram teoretycznych autorskiego modelu kina animowanego pozwoli wskazać obszary problematyczne, związane z kategorią autorstwa filmowego w polu animacji, a mianowicie z przeszczepieniem teorii powstałej na gruncie kina żywego planu do odmiennego rodzaju filmowego. Wyszczególnienie głównych założeń cechujących animację autorską da także możliwość odniesienia ich do japońskich twórców oraz pozwoli przybliżyć się do odpowiedzi na pytanie, dlaczego tych animatorów nazywa się autorami filmowymi, wszakże tworzą oni wąską grupę artystów, plastyków i lalkarzy, a ich dzieła opatruje się mianem animacji autorskiej?

Na gruncie filmu animowanego idea kina autorskiego utożsamiana jest ze zjawiskiem szkół animacji powstających w okresie powojennym. Po zakończeniu II wojny światowej utworzyły się nowe ośrodki produkcji animowanych obrazów, niekiedy „dotowane przez państwo, a zarazem cieszące się dużą niezależnością, w których stawiano nacisk na autorską formę wyrazu” (Sitkiewicz, 2015: 779). Egzemplifikację animacji autorskiej stanowią zatem często przywoływane: kanadyjska National Film Board of Canada, której najsłynniejszym przedstawicielem był Norman McLaren; czeskosłowacki ośrodek animacji zrzeszający twórców filmów lalkowych (Jiříego Trnke, Karela Zemana, Jana Švankmajera); amerykańska wytwórnia United Productions of America upowszechniająca animację ograniczoną; polska szkoła animacji, którą tworzyli Jan Lenica, Daniel Szczechura, Stefan Schabenbeck, Walerian Borowczyk oraz Witold Giersz. Warto jednak zadać pytanie, czy teorię powstałą w obrębie kina aktorskiego można przeszczepić na grunt tak odmiennego rodzaju filmowego? Amerykańska badaczka Susan J. Napier jednoznacznie stwierdza, że twórców animacji można nazywać autorami filmowymi, gdyż sprawują oni większą kontrolę nad procesem powstawania dzieła niż ich „żywoflanowi” odpowiednicy. Ponadto dorobek twórczy tych reżyserów jest w pełni podporządkowany ich autorskiej wizji, dzięki czemu stanowi spójną stylistycznie i tematycznie grupę dzieł (Napier, 2018: x). Te dwa argumenty powracają i determinują rozważania pojawiające się w tekstach poświęconych kwestii autorskiej animacji.

Idea reżysera jako pełnoprawnego autora filmu w przypadku animacji wspierana jest poprzez akt kreacji świata przedstawionego. Twórca dzieła animowanego pozwala zaistnieć fikcyjnemu światu, stwarza go od podstaw i ożywia z „bezruchu, nicości i beczasu” (Kocołowski, Kosecka, Piotrowska, 1998: 294). Powstały w ten sposób film jest zatem „czystą kreacją w odróżnieniu od filmu fabularnego, do którego stosuje się pojęcie *mimesis*” (Spalińska-Mazur, 2009: 34). W refleksji na temat autorskiej animacji reżyser jawi się jako twórca totalny, całkowicie oddający się dziełu, a także łączący w sobie funkcje plastyka i filmowca (Kocołowski, Kosecka, Piotrowska, 1998: 294 oraz Spalińska-Mazur, 2009: 33). Perspektywa ta odznacza się radykalnym podejściem do idei autorstwa, w myśl której reżyser, tudzież animator, jest figurą uprzywilejowaną. Oczywiście teza głosząca, iż autora filmu animowanego utożsamiać można z twórcą totalnym jest łatwa do obalenia. Reżyser animacji nie zawsze jest lalkarzem, rysownikiem storyboardów, rzeźbiarzem czy nawet scenarzystą swojego dzieła. Ponadto przy realizacji animacji korzysta się

z talentów operatorów kamery, scenografów, montażyistów oraz twórców efektów komputerowych, których wkład w powstanie filmu jest równie istotny. Nie zmienia to jednak faktu, że w reżyserze upatruje się autora jako autonomicznego twórcy, który nadaje animowanemu obrazowi własny wyraz i tworzy spójną artystycznie wizję. Przeciwstawiane temu stanowisku jest pojęcie sztuki jako szeregu praktyk współpracy i współtworzenia, które „nie tylko prowadzą do obopólnej reprezentacji postrzegania rzeczywistości przez współtwórców, ale również przyczyniają się do równomiernego rozłożenia produkowanych treści” (Blond, 2023: 148). Obserwacja ta nabiera szczególnego znaczenia w kontekście animacji autorskiej, gdyż powstanie filmu animowanego jest wypadkową pracy wielu indywidualności.

Refleksja na temat autorstwa filmowego pojawia się także w książce Paula Wellsa *Animation Genre and Authorship*, w której historyk ten zwraca uwagę, że proces powstawania animacji sprzyja jednak postrzeganiu reżysera jako jednostkowego twórcy dzieła. Z tego powodu, według Wellsa, animacja może być uznawana za najbardziej „autorską” formę wyrazu filmowego, opierającą się na „konsekwentnej ingerencji instancji autora” (Wells, 2002: 73). Warto jednak zauważyć, że animacja nie jest gwarantem autorstwa filmowego. Przyglądając się listom płac różnych filmów animowanych, dostrzec można wielość nazwisk osób zaangażowanych w proces ich powstawania, co nasuwa pytanie, kto zasługuje na miano autora. Teoretycy piszący o autorskich dziełach animowanych dobierają takie przykłady filmów i twórców, by wesprzeć postawioną przez siebie tezę. Osiągnięcie wysokiego statusu autora wynika więc z pozycjonowania zjawisk – wpisanie wybranych filmowców i animacji w krąg kina autorskiego (często nazywanego kinem artystycznym) jest praktyką opierającą się na działaniach dyskursywnych i instytucjonalnych, a sama instancja autora, górującego nad rzeszą anonimowych twórców, nabiera w tej sferze symbolicznego znaczenia (Blond, 2023: 140). Jak zauważa Paul Wells, pojęcie autorstwa w odniesieniu do animacji ma zatem dwojakie znaczenie. Animator może być z jednej strony „autorem tekstualnym” (organizującym znaczenia wewnątrz dzieła), a z drugiej „pozatekstualnym” (istniejącym w dyskursie krytycznym) (Wells, 2002: 74–75).

Filmy animowane o autorskiej proweniencji są silnie skorelowane z kinem eksperymentalnym, które według badaczy stanowi bazę dla autorskiej animacji (Margolis, 2019: 10)<sup>4</sup>. Poszukując nowych form wyrazu i rozwiązań plastycznych, twórcy animacji autorskiej eksperymentowali z samym medium filmowym, korzystając ze znanych już technik, ale również wypracowywali nowatorskie sposoby ożywiania materii na ekranie. Norman McLaren zasłynął jako autor filmów non-camerowych, takich jak *Precz z nudną ostrożnością* (*Begone Dull Care*, 1949) oraz *Blinkity Blank* (1955), które stworzył poprzez malowanie bezpośrednio na taśmie filmowej. Przedstawiciele amerykańskiej animacji ograniczonej (jak na przykład John Hubley) postawili na redukcję środków wyrazu, uproszczenie rysunku, geometryzację świata przedstawionego oraz rytmizację ruchu postaci. Z kolei twórcy polskiej szkoły animacji bawili się tworzywem plastycznym,

---

4 Podobne rozważania można odnaleźć w: Spalińska-Mazur, 2009 oraz Sitkiewicz, 2019.

w efekcie czego powstały eksperymenty realizowane techniką wycinankową (*Był sobie raz...*, reż. Jan Lenica, Walerian Borowczyk, 1957), symbolicznie wykorzystane formy malarskie (*Czerwone i czarne*, reż. Witold Giersz, 1963) oraz wydrapywane na taśmie kształty (*Słońce. Film bez kamery*, reż. Julian Antonisz, 1977). Połączenie talentów animatorów i ich nieskrępowanej wyobraźni przeradzało się w dzieła oryginalne, zrywające ze standardowymi oczekiwaniami odbiorców i skłaniające do refleksji.

Autorski film animowany, ujmowany jako pochodna kina eksperymentalnego, pozwalał widzowi na intymny kontakt ze sztuką, funkcjonował on bowiem na „marginesie zarówno produkcji filmowej, jak i sztuki animacji” (Spalińska-Mazur, 2009: 30). Pokazywane wybiórczo na studyjnych przeglądach, podczas festiwalowych retrospektyw czy w programach telewizyjnych dla koneserów filmy animowane o autorskim rodowodzie stanowią rubieżę kina. Marginalność tej formy animacji przekładała się również na wymiar instytucjonalny. Studia filmowe zajmujące się autorską animacją wymagały wsparcia ze strony państwa w postaci dotacji i finansowego zaplecza, co miało wpływ na ograniczony budżet tych dzieł. Nie oznacza to jednak, że wszystkie obrazy spod znaku autorskiej animacji posiadały skromne fundusze. Pełnometrażowe filmy Nicka Parka, takie jak *Wallace i Gromitt: Klątwa królika* (*Wallace & Gromitt: The Curse of the Were-Rabbit*, 2005), osiągały budżety wysokości milionów dolarów. Dzieła Parka to jednak wyjątek, jeśli chodzi o animację autorską, której domenę zdecydowanie stanowią niskobudżetowe krótkie formy. Autorom animacji bardziej zależy na prestiżu, uzyskaniu wysokiego statusu i obecności na forum międzynarodowym, zwłaszcza na prestiżowych festiwalach (Sitkiewicz, 2011: 15).

Osiągnięcie tego celu umożliwiało podejmowanie poważnych tematów przez filmowców, bowiem animacja autorska uchodzi za kino filozoficzno-refleksyjne, skupia się na metaforycznym ukazaniu doświadczeń człowieka oraz zawiera „ogólną refleksję na temat ludzkiej egzystencji” (Sitkiewicz, 2011: 167). Tematyka podejmowana przez filmowców w autorskich animacjach oscylowała również wokół zagadnień związanych z polityką (zwłaszcza w krajach Bloku Wschodniego), rolą jednostki w społeczeństwie, sensem istnienia, schyłkiem współczesnej cywilizacji czy brakiem wiary w tradycyjne wartości.

Klasyczne rozumienie autorskiego kina animowanego jako filozofującej gałęzi sztuki wywodzącej się z kina eksperymentalnego i tworzonej w obrębie (narodowych) szkół animacji jest we współczesnym świecie medialnym trudne do obronienia. Wejście animacji w przestrzeń dystrybucji internetowej wpłynęło na wprowadzenie szeregu zmian związanych z rolą autora. Rozpowszechnianie treści w cyberprzestrzeni jest jednym z czynników przyczyniających się do pogłębienia zjawiska globalizacji kina, w odniesieniu do którego instancja autora kontynuuje swe istnienie jako „komercyjna strategia służąca organizowaniu praktyk odbiorczych widowni” (Gerstner, Staiger, 2003: 265). Pojawienie się nowych kanałów dystrybucji treści oraz istny wysyp serwisów strumieniowych doprowadziły do wyrównania relacji autor – odbiorca, niekiedy przenosząc wręcz akcent na drugą stronę ekranu. Platformy streamingowe, umożliwiające powstanie nowych praktyk odbiorczych, niewątpliwie sprzyjają rozproszonemu autorstwu, co dobrze

wybrzmiewa na przykładzie japońskiej animacji, której domenę stanowią obecnie produkcje dystrybuowane na serwisach strumieniowych<sup>5</sup>.

### Animacja autorska *made in Japan*

Zjawisko autorstwa filmowego w odniesieniu do animacji jest istotnym punktem w kontekście japońskich twórców. Od lat 50. do 80. XX wieku rynek animacji w Japonii zdominowany był przez seriale anime, produkowane taśmowo na potrzeby telewizji według utartych wzorców gatunkowych. Mimo to pod koniec XX wieku do głosu zaczęli dochodzić filmowcy tacy jak Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Katsuhiro Ōtomo, Mamoru Oshii i Satoshi Kon. Szybko zauważono, że ich dzieła odróżniają się od mainstreamowych seriali anime – nie stanowią wyłącznie rozrywki, lecz odznaczają się artystem oraz koncentrują na problemach współczesnego świata. Twórcom anime nadano status „autorów”, co definitywnie wyznaczyło granicę między ich dorobkiem a masowo produkowanymi serialami animowanymi<sup>6</sup>. Dzięki prestiżowi związanemu z autorstwem filmowym Miyazaki’ego, Takahate, Ōtomo, Oshii’ego i Kona zaliczono do elitarnego grona artystów, a ich pozycja na międzynarodowej arenie wzrosła. Określanie japońskich twórców jako autorów filmowych, z pozoru oczywiste i naturalne, po głębszej analizie może jednak – co już sygnalizowałam – budzić wątpliwości.

Po pierwsze, w kontekście animacji z Japonii trudno mówić o zjawisku szkoły filmowej. Wymienieni japońscy filmowcy nie stworzyli spójnej artystycznie formacji, zrzeszonej wokół jednej wytwórni, z określonym programem i zapleczem teoretycznym, której przewodziłby jeden twórca (Marie, 2003: 28)<sup>7</sup>. Rozsiani po różnych studiach animacji tworzyli w nich odmienne, ale oryginalne dzieła. Hayao Miyazaki i Isao Takahata na fali sukcesu filmu *Nausicaä z Doliny Wiatru* (*Kaze no Tani no Naushika*, reż. Hayao Miyazaki, 1984) założyli w 1985 roku Studio Ghibli, będące w kolejnych latach fabryką wysokojakościowych filmów anime, gdzie powstały takie dzieła, jak *Mój sąsiad Totoro* (*Tonari no Totoro*, reż. Hayao Miyazaki, 1988), *Księżniczka Mononoke* (*Mononoke-hime*, reż. Hayao Miyazaki, 1997), *Spirited Away: W krainie bogów* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, reż. Hayao Miyazaki, 2001) oraz *Księżniczka Kaguya* (*Kaguya-hime no Monogatari*, reż. Isao Takahata, 2013). Z kolei Katsuhiro Ōtomo, kolejny z „autorów” anime, współpracował z wieloma studiami produkcyjnymi podczas prac nad swoim *opus magnum* – adaptacją własnej mangi pod tytułem *Akira*. W jej realizację zaangażowanych było kilka podmiotów, głównie ze względu na rekordowy wówczas budżet produkcji wynoszący ponad 5 milionów

5 W 2021 roku roczny przychód z dystrybucji animacji na platformach strumieniowych na rynku japońskim przewyższył o blisko 70 milionów jenów roczne przychody z tradycyjnego rozpowszechniania anime w japońskiej telewizji. Oznacza to, że nowe kanały dystrybucji (w postaci serwisów strumieniowych) w ostatnich latach wypierają obieg telewizyjny, który od lat 50. XX wieku stanowił główną ścieżkę rozpowszechniania animacji w Japonii. Dane zostały zaczerpnięte z raportów statystycznych zamieszczonych na stronie: <https://www.statista.com> (dostęp: 21.11.2023).

6 Zwraca na to uwagę Paweł Sitkiewicz (2019: 926).

7 Wyznaczniki artystycznej szkoły filmowej wymienił Michael Marie w książce poświęconej zjawisku francuskiej Nowej Fali (Marie, 2003).

dolarów (700 milionów jenów)<sup>8</sup>. Film *Akira* (*AKIRA*, reż. Katsuhiro Ōtomo, 1988), podejmujący tematykę presji społecznej, politycznych machinacji i oszustw, a także alienacji młodych ludzi oraz korupcji ogarniającej rząd (Filiciak, 2005: 171–173), dzięki licznym wydaniom na kasetach VHS oraz kinowym redystrybucjom szybko zyskał status arcydzieła animacji japońskiej. Natomiast Mamoru Oshii swą karierę rozpoczął w Studiu Pierrot w 1981 roku, realizując serial komediowy *Urusei Yatsura* (*Urusei Yatsura*, Fuji TV, 1981–1986). W trakcie pracy dla wytwórni Oshii podjął się realizacji niezależnego dzieła z gatunku *mecha* pod tytułem *Dallos* (1983). Rok po premierze tego filmu reżyser odszedł z wytwórni Pierrot, a zakończenie współpracy ze studiem animacji stało się dla niego okazją do tworzenia kina introspektywnego. Prawdziwy przełom w karierze filmowej Oshii'ego nastąpił w 1995 roku wraz z filmem *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*). Ostatni z grona „autorów” anime – Satoshi Kon zadebiutował w 1997 roku filmem *Perfect Blue* (*Pāfekuto Burū*), zrealizowanym przez wytwórnię Madhouse, z którą współpracował przy kolejnych dziełach – filmie *Millennium Actress* (*Sennen Joyū*) z 2001 roku oraz *Paprice* (*Papurika*, 2006).

Spśród grona wymienionych wyżej twórców anime za lidera uznać można Hayao Miyazaki'ego, który wyznaczył drogę i kierunek innym młodym animatorom. Miyazaki szybko jednak stracił swoją pozycję przywódcy, kiedy międzynarodowe sukcesy zaczęły osiągać Oshii, Ōtomo i Kon<sup>9</sup>. Można powiedzieć, że funkcję ośrodka animacji artystycznej pełniło Studio Ghibli, które koncentrowało się na realizacji pełnometrażowych filmów. Pierwotną rolą wytwórni było stworzenie warunków do pracy dla początkujących animatorów, którzy pragnęli tworzyć filmy według własnych pomysłów, nie skrepowani przez ograniczenia studiów produkujących seriale telewizyjne<sup>10</sup>. Po początkowych sukcesach dzieł Miyazaki'ego i Takahaty Studio Ghibli zaczęło prowadzić specyficzną „politykę autorską”, polegającą na zatrudnianiu takich artystów, którzy odpowiadali profilowi wytwórni (Lamarre, 2009: 315). Wielu z nich, jak Tomomi Mochizuki, Yoshifumi Kondō i Hiromasa Yonebayashi, pozostaje jednak w dużej mierze anonimowymi. Jest to szczególnie widoczne w filmie dokumentalnym *The Kingdom of Dreams and Madness* (*Yume to kyōki no ōkoku*, reż. Mami Sunada, 2013), prezentującym przebieg prac nad animacją w Studiu Ghibli. Emblematyczna jest scena, w której Hayao Miyazaki, ubrany w roboczy fartuch, przechadza się po wytwórni. Miyazaki jawi się tu jako reżyser aktywnie zaangażowany w proces powstawania animowanych kadrów, a inni rysownicy, odpowiedzialni za tworzenie setek scenorysów, pracują w cieniu wielkiego

---

8 Warunkiem, jaki postawił Katsuhiro Ōtomo producentom adaptacji, było zachowanie pełnej kontroli nad procesem twórczym.

9 Dzieło Mamoru Oshii'ego pod tytułem *Ghost in the Shell 2: Innocence* (Inosensu, 2004) było pierwszą animowaną produkcją konkurującą o Złotą Palmę na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Cannes. Z kolei Katsuhiro Ōtomo na fali sukcesu Akiry otrzymał w 2014 roku we Francji tytuł Oficera Orderu Sztuki i Literatury, atrakcyjność filmu *Paprika* w reżyserii Satoshi Kona przełożyła się zaś na liczne prestiżowe nagrody i nominacje, między innymi na nominację do Złotego Lwa na 63. Festiwalu Filmowym w Wenecji.

10 Nazwa *ghibli* pochodzi od arabskiego słowa określającego wiatr nad Morzem Śródziemnym, wiejący ze wschodu w kierunku Mekki. Według założycieli Studia Ghibli miała ona symbolizować zmianę w japońskim filmie animowanym. Zob. Malinowski, 2012: 26.

mistrza. Ponadto częścią strategii Studia Ghibli była dystrybucja międzynarodowa na pokazach festiwalowych<sup>11</sup>. Obieg zagraniczny przełożył się na komercyjny sukces i liczne nagrody, chociażby statuetkę Oscara oraz Złotego Niedźwiedzia dla filmu *Spirited Away: W krainie bogów* czy nagrodę przyznaną na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Wenecji za *Ruchomy zamek Hauru (Hauru no ugoko shiro)*, reż. Hayao Miyazaki, 2004). Osiągnięcie przez twórców Ghibli wysokiego statusu i prestiżu związanego z mianem autorów filmowych wynikało więc ze świadomie prowadzonej przez studio polityki, nastawionej na dotarcie do zagranicznej widowni i wprowadzenie japońskiej animacji w sferę kina jakościowego.

Problemy pojawiają się również w przypadku kategorii kina eksperymentalnego, która stanowiła zaplecze autorskich filmów animowanych. Dzieła Japończyków, choć niewątpliwie charakteryzują się niekonwencjonalnym wykorzystaniem środków animacji, w szczególności użyciem koloru czy operowaniem światłem, trudno uznać za eksperymentalne formalnie. Pod względem wizualnym filmy Miyazakiego i Takahaty odznaczają się wyrafinowaniem stylu animacji po części zainspirowanym sztuką akwarelową, co widać szczególnie w scenach prezentujących krajobrazy i naturę. Na uwagę zasługuje Isao Takahata, który w swych realizacjach posługuje się ascetyczną estetyką, pozostawiając niektóre elementy obrazu bez zabarwienia. Taki zabieg pojawia się w filmie *Powrót do marzeń (Omoide Poro Poro)*, reż. Isao Takahata, 1991), gdzie w warstwie fabularnej opowiadającej o dzieciństwie bohaterki tylko wybrane części kadru są kolorowe. Natomiast do najczęściej stosowanych przez Mamoru Oshii'ego rozwiązań stylistycznych należą: realizowanie ujęć z nietypowych kątów widzenia, spokojne i niespieszne tempo rozgrywanych wydarzeń, letargicznie powolne panoramy oraz długie sekwencje, szczególnie widoczne w niezależnym filmie *Angel's Egg (Tenshi no Tamago)*, reż. Mamoru Oshii, 1985). Ciekawych przykładów nieortodoksyjnego wykorzystania tworzywa animacji dostarcza także dorobek Satoshi Kona. W filmach *Perfect Blue* i *Paprika* animator skupił się na nietypowym rozplanowaniu kompozycji kadru oraz fluktuacji obrazu, co stało się inspiracją między innymi dla Darrena Aronofskiego w *Requiem dla snu (Requiem for a Dream)*, 2000) oraz Christophera Nolana, który odwołał się do *Papriki* w filmie *Incepcja (Inception)*, 2010). Niemniej twórczość Japończyków nie wykracza poza klasyczne użycie techniki rysunkowej, a ich dzieła nie stanowią radykalnych eksperymentów z filmową formą.

Zastanawiającą kwestią jest więc dobór autorów japońskiej animacji. Przeglądając się różnym wzmiankom na temat autorskich filmów animowanych pochodzących z Kraju Wschodzącego Słońca, zauważymy, że najczęściej przywoływanymi nazwiskami są Miyazaki, Takahata, Ōtomo, Oshii i Kon. Frapujący jest brak w tym gronie twórców kina eksperymentalnego, którzy działali w latach 60. i 70. XX wieku. Jednym z powodów wykluczenia filmowców takich jak Kihachirō Kawamoto, Tadanari Okamoto, Yōji Kuri była ciężka sytuacja związana z rozpowszechnianiem dzieł tych twórców. Należy pamiętać, że w okresie powojennym,

11 W tym celu producenci Studia Ghibli podpisali porozumienie z wytwórnią The Walt Disney Company, zgodnie z którym amerykańskie studio było jedynym międzynarodowym dystrybutorem animacji Ghibli. Disney zgodził się również na współfinansowanie produkcji japońskiej wytwórni.



kiedy Japonia pozostawała pod wpływem Stanów Zjednoczonych, animacja japońska podlegała cenzurze. Szczególnie wrogo traktowano wszelkie inspiracje tradycyjną kulturą i sztuką Kraju Kwitnącej Wiśni, które postrzegano jako przejawy



Fot. 1. Malarski styl animacji inspirowany sztuką akwarelową w *Powrocie do marzeń* (1991) Isao Takahaty



Fot. 2. Iluzoryczność rzeczywistości – przykład nietypowej kompozycji kadru w filmie *Paprika* (2006) Satoshi Kona.

imperializmu. Z tego względu filmy lalkowe Kawamoto czerpiące z teatru *kabuki* czy animacje Okamoto odnoszące się do japońskich legend nie łatwo docierały do zachodniej krytyki<sup>12</sup>. Warto też zauważyć, że na Międzynarodowym Festiwalu

12 Yōji Kuri w 1967 roku opisany został jako „jeden japoński twórca animacji znany na zachodzie” (Stephenson, 1967: 154–156).

Filmów Animowanych w Annecy (honorującym animacje o autorskim rodowodzie) Japończycy stanowili margines. Od inauguracji festiwalu w 1960 roku do lat 90., spośród setek nagrodzonych dzieł wyróżniono tylko trzy japońskie filmy animowane<sup>13</sup>. Przełom nastąpił w 1993 roku, kiedy główną nagrodę przyznano filmowi Hayao Miyazaki'ego *Szkarłatny pilot* (*Kuranei no Buta*, 1992), a na kolejnej edycji festiwalu to samo wyróżnienie otrzymały *Szopy w natarciu* (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*, 1994) w reżyserii Isao Takahaty. W kolejnych latach liczba przyznanych twórcom japońskim prestiżowych statuetek i nominacji, również na festiwalach w Cannes, Wenecji i Berlinie, znacznie wzrosła, co pokazuje diametralny zwrot ku animacji powstających w tym kraju, zwłaszcza w pierwszej dekadzie XXI wieku. Obecność filmów Miyazaki'ego, Takahaty, Oshii'ego i Kona na wysokich rangach pokazach festiwalowych niewątpliwie przyczyniła się do przyznania tym twórcom miana autorów. Osiągnięcie tego wysokiego statusu mogło nie tyle wynikać z walorów artystycznych dzieł wymienionych Japończyków, lecz z egzotyzacji kina animowanego. Jak zauważa Paweł Sitkiewicz – fenomen lat 80. i 90. polegał na tym, że uznanie zaczęły zdobywać filmy animowane powstające „nawet w egzotycznych kinematografiach, które wcześniej nie odnotowały istotnych osiągnięć w tej dyscyplinie artystycznej” (Sitkiewicz, 2019: 903).

W tekstach poświęconych autorom japońskich filmów animowanych kwestie związane z artyzmem i sferą estetyczną, które poświadczałyby o autorstwie wspomnianych twórców, są niekiedy trudne do uchwycenia. Zdecydowanie częściej akcentowany jest aspekt filozoficzno-refleksyjny dzieł Japończyków. Do głównych tematów poruszanych przez Miyazaki'ego, Takahatę, Ōtomo, Oshii'ego i Kona należą: pacyfizm i antywojenny przekaz (*Księżniczka Mononoke* oraz *Grobowiec świetlików* – *Hotaru no haka*, reż. Isao Takahata, 1988), wizja atomowej apokalipsy (*Akira*), mroczne konsekwencje postępu technologicznego (*Ghost in the Shell*) oraz współczesny problem wpływu nowych mediów na społeczeństwo (*Perfect Blue*). Podjęcie w tych filmach refleksji natury filozoficznej postrzegać można jako czynnik, dzięki któremu wspomniani japońscy reżyserzy zyskali uprzywilejowaną pozycję, co pozwoliło im na dołączenie do elitarnego grona mistrzów autorskiej animacji.

Problemy związanych z podtrzymaniem tezy, iż wymienionych twórców z Japonii można uznać za autorów filmowych, dostarcza również wkroczenie animacji w obieg dystrybucyjny za pośrednictwem nowych, internetowych kanałów. Klasyczny model rozpowszechniania kinowego niewątpliwie sprzyja uprzywilejowaniu roli reżysera jako autora dzieła filmowego. Po pierwsze, mówiąc „film Miyazaki'ego”, wskazujemy na konkretną grupę filmów sygnowanych nazwiskiem reżysera, które w wyobraźni widza mają przywołać na myśl szczególny styl filmowy oraz tematykę. Nazwisko autora stanowi tu „rodzaj etykiety nadawanej pewnej grupie utworów, wskazując określone właściwości tych filmów” (Przylipiak, 2016: 312). Po drugie, recepcja w klasycznym dyspozytywie sprzyja immersji oraz zanurzeniu się w dzieło filmowe, w jego treść i estetykę, które są w tradycyjnym odbiorze

---

13 W 1963 roku Yōji Kuri otrzymał Specjalną Nagrodę Jury za film *Ludzkie zoo* (*Nin-gen Doubutsen*, 1962). Z kolei Kihachirō Kawamoto dwukrotnie przyznano Nagrodę Émile'a Reynauda: w 1973 roku za animację pod tytułem *Demon* (*Oni*, 1972) oraz w 1977 roku za film *Dōjōji* (1976).

kinowym podsuwane widzowi przez nadrzędną instancję reżysera tudzież autora. Z kolei wejście filmu w sferę dystrybucji w cyberprzestrzeni zaburza konwencjonalne funkcjonowanie roli autora, osłabiając jego pozycję we współczesnym świecie medialnym. Problem tkwi w tym, że wzrost liczby stron internetowych oferujących swym użytkownikom oglądanie materiałów filmowych w formie „dostępu na żądanie” spowodował zwiększenie znaczenia widza w procesie odbiorczym filmu, dając mu większą swobodę w doborze treści oraz sposobie zapoznania się z nią. Ponadto mnogość tytułów „jakościowych” produkcji realizowanych przez takie serwisy jak Netflix czy Amazon Prime Video wpływa na wyjątkowość autorskiego modelu kina, które traci romantyczną aurę „niezwykłości dyktowanej tajemnicą przetwarzania doświadczenia na język filmu” (Giza, 2008: 397). Konstatacja ta nabiera szczególnego znaczenia w odniesieniu do twórców japońskiej animacji. Z jednej strony ekspansja platform streamingowych na rynku anime<sup>14</sup> oraz zwiększenie produkcji seriali i filmów kierowanych do rozpowszechniania przez tego typu serwisy sprawia, że autorskie dzieła Hayao Miyazaki’ego, Isao Takahaty, Mamoru Oshii’ego czy Satoshi Kona nikną w morzu setek japońskich animacji<sup>15</sup>. Z drugiej zaś strony strategie marketingowe realizowane przez platformy typu Netflix opierają się na promowaniu usług poprzez umieszczanie w ofercie dzieł uznanych filmowców. Zglądając w katalogi tytułów japońskich animacji dostępnych w wymienionych wyżej serwisach (Netflix oraz Amazon Prime Video), odnaleźć tam można dzieła takie jak *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii), *Memories (MEMORIES)*, reż. Katsuhiro Ōtomo, 1995) oraz większość produkcji powstałych w Studiu Ghibli, między innymi *Mój sąsiad Totoro*, *Spirited Away: W krainie bogów*, *Ruchomy zamek Hauru* i *Księżniczka Kaguya*. Taki zabieg ma wytworzyć pozytywny wizerunek marki, co jednocześnie przekłada się na rozpropagowanie twórczości japońskich reżyserów animacji, których konsekrowano na autorów filmowych.

### Umarł autor, niech żyje autor

Przełom w poglądach na temat autorstwa przyniósł opublikowany w 1967 roku artykuł Rolanda Barthesa pod tytułem *Śmierć autora (La mort de l’auteur)*. Zgodnie z jego koncepcją odbiorca staje się konstruktorem znaczeń, które tworzy w oparciu o swoje doświadczenia i kompetencje kulturowe (Barthes, 1999: 251). Zjawisko to ulega nasileniu zwłaszcza w dobie mediów strumieniowych, oferujących widzom (użytkownikom) możliwość swobodnego doboru oglądanego materiału, a także wielokrotnej lektury, co przekłada się na głębszą analizę treści i warstwy tekstualnej. Konkurencja ze strony „jakościowych” seriali i filmów anime produkowanych

---

14 Platformy streamingowe specjalizujące się w dystrybucji anime w ramach subskrypcji „dostępu na żądanie” to przede wszystkim amerykańskie serwisy Crunchyroll, Funimation, Netflix oraz Hidive, a także japońskie Bandai Channel i Anime Hōdai.

15 W 2021 roku wyprodukowano łącznie 310 seriali anime, co przekłada się na 109 610 minut animacji. Tego samego roku wyprodukowano 73 pełnometrażowe filmy anime (6057 minut animacji). Dane statystyczne pochodzą z najnowszego raportu przeprowadzonego przez Stowarzyszenie Japońskiej Animacji (The Association of Japanese Animations) w 2022 roku.

na potrzeby platform streamingowych, niepewna przyszłość studia Ghibli oraz odejście wielkich mistrzów (Miyazaki, Oshii i Kon) od tworzenia kina animowanego spowodowały, że japońska animacja o autorskich aspiracjach zaczęła przeżywać kryzys w drugiej dekadzie XXI wieku. Hayao Miyazaki po ukończeniu pełnometrażowego filmu *Zrywa się wiatr* (*Kaze tachinu*, 2013) oficjalnie oświadczył, że przechodzi na emeryturę<sup>16</sup>. Mamoru Oshii natomiast po sukcesie *Ghost in the Shell 2: Innocence* zrezygnował z realizacji animacji, swoje ambicje twórcze przenosząc na filmy żywego planu. Z kolei kariera Satoshi Kona zakończyła się po dziele *Paprika*, które zamyka dorobek twórczy Japończyka – jest to ostatni jego film zrealizowany przed śmiercią w 2010 roku.

Miejsce mistrzów anime zajęło nowe pokolenie twórców, takich jak Kōji Yamamura, Kunio Kato i Masaaki Yuasa, którym nie udało się jednak powtórzyć międzynarodowych sukcesów poprzedników. Łączeni z animacją niezależną i filmem eksperymentalnym, nie wykroczyli poza przypisane im obszary kina, choć pod względem estetycznym ich dzieła, między innymi adaptacja opowiadania Franza Kafki *Lekarz wiejski* (*Kafuka: Inaka Isha*, reż. Kōji Yamamura, 2007), *Dom z małych kostek* (*Tsumiki no Ie*, reż. Kunio Kato, 2008) oraz *Piosenka Lu* (*Yoaketsugeru Rū no Uta*, reż. Masaaki Yuasa, 2017), niewątpliwie naznaczone są autorskim piętnem. Na uwagę zasługują natomiast Shin'ichirō Watanabe, Mamoru Hosoda oraz Makoto Shinkai, których krytyka mianowała na następców autorów japońskiej animacji<sup>17</sup>. Ich dzieła, bogate w intertekstualne nawiązania (Watanabe: *Samuraj Champloo – Samurai Chanpurū*, 2004–2005 czy *Space Dandy – Supēsu Dandi*, 2013–2014), łączące ze sobą tradycyjne wartości z wszechogarniającą współczesną rzeczywistością komunikacją (Hosoda: *Summer Wars – Samā Wōzu*, 2009 i *Belle – Ryū to Sobakatsu no Hime*, 2021), a także ukazujące emocjonalne rozterki bohaterów w niezwykle realistycznej oprawie (Shinkai: *Ogród słów – Kotonoha no Niwa*, 2013 i *Twoje imię – Kimi no Na wa*, 2016), stanowią przykłady anime nowej generacji, których twórcy wyznaczają trendy w japońskiej animacji, kształtując w ten sposób przyszłość autorskiego kina animowanego w Kraju Kwitnącej Wiśni.

---

16 Emerytura Miyazakiego trwała trzy lata – w 2016 roku japoński reżyser powrócił do realizacji animacji, zapowiadając nowy film *Chłopiec i czapla* (*Kimi-tachi wa dō ikiru ka*), którego premiera odbyła się w lipcu 2023 roku (w Polsce zaplanowana na styczeń 2024 roku).

17 Shin'ichirō Watanabe został nazwany autorem filmowym chociażby w tekście *Samurai Champloo: Transnational Viewing* napisanym przez badaczkę Jiwon Ahn. Z kolei Mamoru Hosoda miano autora zawdzięcza przeglądowi swojej twórczości pod tytułem „Origins of the auteur 1999–2003 (Hosoda's short works)” zorganizowanemu w 2016 roku przez Tokyo International Film Festival, a także artykułowi *The Fullness of Time: The Anime Films of Mamoru Hosoda*. Natomiast Makoto Shinkai jest często określany „drugim Miyazakim”, na przykład w recenzji zatytułowanej *Makoto Shinkai: could the anime director be cinema's new Miyazaki?*, opublikowanej w „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/film/2016/nov/09/makoto-shinkai-director-anime-your-name> (dostęp: 21.11.2023).

## Bibliografia

- Ahn, J. (2013). *Samurai Champloo: Transnational Viewing*. W: E. Thompson, J. Mittell (red.), *How to Watch Television*. Nowy Jork: New York University Press. s. 364-372. *Annual Bibliography of Anime and Manga Studies*, <https://www.animemangastudies.com/bibliographies/> (dostęp: 21.11.2023).
- Barthes, R. (1999). *Śmierć autora*, M.P. Markowski (tł.). *Teksty Drugie*, 1-2 (54-55): 247-251.
- Blond, S. (red.) (2023). *Art, Agency and the Continued Assault on Authorship*. New York: Routledge.
- Carew, A. (2017). The Fullness of Time: The Anime Films of Mamoru Hosoda. *Metro Magazine*, 193: 36-43.
- Filiciak, M. (2005). Akira Katsuhiko Otomo. Animacja japońska, animacja globalna. *Kwartalnik Filmowy*, 51: 167-181.
- Gerstner, D.A., Staiger, J. (red.). (2003). *Authorship and Film*. New York: Routledge.
- Giza, B. (2008). *Kim jest autor? O problemie autorskiej podmiotowości w polskim kinie współczesnym*. W: E. Wilk, I. Kolańska-Pasterczyk (red.), *Nowa audiowizualność: nowy paradygmat kultury?*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. s. 397-404.
- Hendrykowski, H., *Autor jako problem poetyki filmu*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Kocołowski, W., Kosecka, B., Piotrowska, A. (red.). (1998). *Panorama kina najnowszego 1980-1995: leksykon*. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Malinowski, J. (2012). *Wizyta w Muzeum Ghibli*. W: J. Zaremba-Penk, M. Lisiecki (red.), *Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*. Toruń: Wydawnictwo Kirin. s. 25-30.
- Margolis, H. (2019). *Animacja autorska w PRL w latach 1957-1968: ukryty projekt Kazimierza Urbańskiego*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Marie, M. (2003). *The French New Wave: An Artistic School*, E. Neupert (tł.) Oxford: Blackwell Publishing.
- Napier, S.J. (2018). *Miyazakiworld. A Life in Art*, New Haven: Yale University Press.
- Przylipiak, M. (2016). *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później*. Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Sitkiewicz, P. (2015). *Film animowany w epoce kina nowofalowego i narodowych szkół animacji*. W: T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina. Tom 3. Kino epoki nowofalowej*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas. s. 779-814.
- Sitkiewicz, P. (2011). *Polska szkoła animacji*. Gdańsk: Słowo obraz/terytoria.
- Sitkiewicz, P. (2019). *Film animowany w czasach cyfrowej rewolucji*. W: T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina. Tom 4. Kino końca wieku*. Kraków: Universitas. s. 901-934.
- Spalińska-Mazur, J. (2009). *Inwencje i kontynuacje. Polski autorski film animowany w latach 1980-1990*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Stephenson, R. (1967). *Animation in Cinema*. London: Zwemmer.
- Wells, P. (2002). *Animation Genre and Authorship*, London: Wallflower Press.

## Na tropach autora. Przypadek (japońskiej) animacji

### Abstrakt

Artykuł skupia się wokół zagadnienia autorstwa filmowego w odniesieniu do animacji. Autorka tekstu do przedstawienia problemów związanych z kategorią autorstwa w obrębie kina animowanego wybrała przypadek japońskiej animacji. Spośród japońskich twórców filmów animowanych, do niewielkiego grona autorów najczęściej zalicza się Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Katsuhiro Ōtomo, Mamoru Oshii'ego oraz Satoshi Kona. Ich dzieła odznaczają się wysmakowanym stylem, nowatorstwem w podejmowanych tematach i przedstawianych historiach, poprzez które manifestuje się autorska wizja świata. Przynależność wymienionych reżyserów do kręgu autorów filmowych, choć z pozoru oczywista i naturalna, po głębszej analizie może budzić pewne wątpliwości. Autorka tekstu wyznaczyła ramy teoretyczne autorskiego modelu kina animowanego, z wyszczególnieniem obszarów problematycznych, które odniosła w stosunku do twórców animacji z Japonii.

**Słowa kluczowe:** Autor, teoria autorska, animacja autorska, anime, japońska animacja

## On the Author's Trail. The Case of (Japanese) Animation

### Abstract:

The article concerns the issue of film authorship in relation to animated cinema. The author of the article, in order to present the problems within the category of auteur cinema, chose the case of Japanese animation. Among the many anime directors, those commonly called the auteurs are: Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Katsuhiro Ōtomo, Mamoru Oshii and Satoshi Kon. Their animated works are characterized by exquisite style, novelty of themes and stories, through which the directors manifest their original vision of the world. Associating the above-mentioned Japanese animators with film authorship, a seemingly obvious and natural act, after thorough analysis can raise some doubts. The author of the text thus set the theoretical framework defining the auteur animation, with particular emphasis on problematic issues, that were later referenced to Japanese directors of animated films.

**Keywords:** Auteur, auteur theory, auteur animation, anime, Japanese animation

**Oliwia Kalinowska-Andrzejczak** – (ur. 1996) absolwentka Wydziału Filologicznego na Uniwersytecie Łódzkim (Katedra Filmu i Mediów Audiowizualnych); dyplom mgr uzyskany w 2022 roku na kierunku Kulturoznawstwo; autorka tekstów: *Wielki sen. Kryzys filmu noir* oraz *Gry intertekstualne w serialowej twórczości Shin'ichirō Watanabe*. Obecnie zatrudniona w Muzeum Kinematografii w Łodzi.