

# Jaqueline Berndt

Uniwersytet w Sztokholmie

## Anime studies: Wprowadzenie

Słowo „anime” często tłumaczy się jako „japońską animację”, co może wynikać z wygody językowej czy też ignorancji wobec słabej znajomości szerokiego spektrum filmów animowanych produkowanych w Japonii. Artykuł ten opowiada się za wyjątkowością anime, kładąc nacisk na jego dyskursywne i instytucjonalne odróżnienie od (sztuki) animacji oraz filmów manga w Japonii. Początkowo tekst ten został napisany jako *Wprowadzenie* do tomu *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* pod redakcją José Andrés Santiago Iglesiasa oraz Any Soler Baena, wydanego przez Uniwersytet w Sztokholmie, jako drugi z kolei tytuł serii ich książek, dostępnych w formule Open Access, dotyczących „Sztuki mediów w Japonii”. Na potrzeby wydania polskiego dokonałam drobnych korekt i dodałam kilka ostatnich publikacji.

Na początek zastrzeżenie – *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* nie odnosi się do słynnej franczyzy, która rozpoczęła się jako *Shinseiki Evangelion* w reżyserii Hideaki Anno (ur. w 1960) w japońskiej stacji TV Tokyo w latach 1995–1996 i która przez ostatnie 25 lat zaczęła reprezentować anime (w węższym tego słowa znaczeniu), w przeciwieństwie do filmów animowanych takich reżyserów jak Hayao Miyazaki (ur. w 1941), Mamoru Oshii (ur. w 1951) czy Satoshi Kon (1963–2010)<sup>1</sup>. W tej publikacji pierwszy serial telewizyjny *EVA* – tego skrótu będę używać dalej – stanowi podstawę do badania anime jako zagadnienia odrębnego od badania animacji, choć z nim

<sup>1</sup> Romanizacja słów japońskich podąża za zmodyfikowaną transkrypcją Hepburna, ze znakami diakrytycznymi wskazującymi samogłoski przedłużone, z wyjątkiem cytatów, w których pojawiają się one w podstawowym angielskim, w globalnie ustalonych nazwach miejsc (takich jak Kioto) oraz w nazwach własnych, np. największych wydawnictw (takich jak Kodansha). Jednakże nazwiska są, bez wyjątku, zapisywane według reguły Zachodu, tj. imię poprzedza nazwisko.

połączonego, gdyż zinstytucjonalizowanego w ramach nauk humanistycznych, m.in. poprzez towarzystwa akademickie oraz czasopisma naukowe.

Celem ogólnym nie jest stworzenie nowych programów uniwersyteckich, lecz raczej promowanie krytycznej równowagi pomiędzy legitymizacją studiowania anime (przez pryzmat jego służby na rzecz uznanych dyscyplin naukowych, czy też „spraw ważniejszych”) a namysłem nad formami, praktykami oraz instytucjami, które były powiązane stricte z anime i zapewniły jej światowy rozgłos<sup>2</sup>. Zanim wskażę, które aspekty studiów nad anime zostały uwydatnione przez każdy z dziesięciu rozdziałów tej publikacji, przedstawię dyskurs nad anime stanowiący tło dla nich wszystkich. Skupię się na japońskim kontekście, lecz nie zamierzam używać anime jako narzędzia do poznania Japonii; moim celem jest raczej zróżnicowanie dominującego zachodniego namysłu nad anime oraz wskazanie w nim szeregu „słabych punktów”.

Niniejsze *Wprowadzenie* kładzie nacisk na dwie pierwsze składowe tytułu całego tomu: badania nad anime oraz specyfikę anime jako medium. Analityczna i interpretacyjna dyskusja nad trzecim składnikiem tytułu, tj. *EVA*, wychodzi poza zakres tego wprowadzenia i tym samym przeniesiono ją do odpowiednich rozdziałów<sup>3</sup>. Streszczenie fabuły pierwszego serialu telewizyjnego, lista głównych postaci oraz wykres ich wzajemnych relacji zostały zamieszczone w aneksie autorstwa Tatiany Lameiro-González (zob. <https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.l/>). Problematyka doboru właściwego materiału do badań, w przypadku anime o globalnym zasięgu, takim jak *EVA*, zostaje omówiona w rozdziale drugim, autorstwa Idy Kirkegaard; powstała franczyza oraz niektóre z jej części są analizowane w rozdziale ósmym i dziewiątym, autorstwa (odpowiednio) – Olgi Kopylovej oraz Selena Çalika Bedira (zob. tabela 1).

Zarówno popularny, jak i akademicki dyskurs mają skłonność do tego, by używać słowa „anime” do określenia „japońskiej animacji” (a w językach romańskich jest ono wręcz zastępowane przez to określenie)<sup>4</sup>. Początkowo skrót anglicyzmu *animēshon* zaistniał w japońskim żargonie przemysłowym we wczesnych latach 60. XX wieku, kiedy to programy – które były później określane jako anime – rozpowszechniły się pod nazwą TV manga (*terebi manga*). Pod koniec lat 70. pojęcie anime zaistniało wśród szerokiej publiczności, wraz z animowanymi serialami science-fiction dla młodych dorosłych, poczynając od *Uchū senkan Yamato* (*Space Battleship Yamato*, lub *Star Blazers*, 1974–1975, reż. Leiji

<sup>2</sup> Zob. Suan 2021 – zarówno ze względu na bogatą w materiały, jak i koncepcyjnie wyrafinowaną dyskusję w tym zakresie.

<sup>3</sup> Znakomitą analizę tekstową w języku francuskim zob. Suvilay (2017).

<sup>4</sup> Por. Pellitteri i Wong (red., 2021).

Matsumoto i Noboru Ishiguro), (Nishimura, 2018, s. 246). We współczesnym języku japońskim słowo to może oznaczać wiele różnych rzeczy, począwszy od animacji ogółem (tj. w sensie transmedialnym i międzykulturowym) aż po specyficzny typ animacji mangopodobny, czy to narysowany, czy wygenerowany komputerowo.

*Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* podejmuje obronę badań nad anime jako odrębnych studiów nad animacją, lecz nie próbuje uprzywilejować komponentu japońskiego, choć niewątpliwie do tej pory odgrywał on znaczącą rolę w odniesieniu zarówno do globalnego rozpowszechnienia anime, jak i badań nad Japonią, otwierając im drogę na akademickie salony<sup>5</sup>. Z powodu przemiany anime w łatwo rozpoznawalną i międzynarodową formę medialną specyfikacja krajowa tego terminu jako „animacji telewizyjnej, nadawanej głównie w Japonii” (Nishimura, 2018, s. 245)<sup>6</sup>, czy też japanimacji (pod tym szyldem była najpierw promowana poza Japonią około roku 1990), straciła na znaczeniu. Podobnie jak uznanie anime za jeden z gatunków filmowych lub – bardziej szczegółowo – gatunek kina animowanego za coś, co znajduje oddźwięk u nie-japońskich dystrybutorów i krytyków (Sano, 2011, s. 77; Clements, 2013, s. 3). Fakt, że tom badań filmoznawczych *The Japanese Cinema Book* (Fujiki i Phillips, 2020) nadal uznaje anime za gatunek – stawiając je w tym samym szeregu, co horror, melodramat, filmy o yakuzie itp. – wskazuje na podejście spoza kręgu odbiorców badaczy anime. Od wewnątrz anime jest postrzegane raczej jako medium, któremu bliżej jest do telewizyjnej niż kinowej kultury, włącznie z „nową telewizją”<sup>7</sup>.

Pojęcie „mediów” stosuję zgodnie z propozycją wysuniętą przez historyka sztuki W.J.T. Mitchella oraz teoretyka mediów Marka B. Hansena, którzy celowo użyli go jako „terminu zdolnego do łączenia czy też »mediacji« [tradycyjnych] binariów (empiryczne kontra interpretacyjne, kształt kontra zawartość itp.)” (Mitchell i Hansen, red., 2010, s. 5205), wykraczając poza media techniczne czy pojedyncze artefakty, uwzględniając w równej mierze formy estetyczne i konteksty społeczne – a tym samym mediacje, tj. wzajemne powiązania. W konsekwencji specyfika medium jest ujmowana szerzej niż w estetyce modernistycznej, kojarzonej z pracami Clementa Greenberga (1940) czy też Noëla Carrola (1985).

Podejście do anime, zastosowane w niniejszym tomie, pozostaje raczej w zgodzie z publikacją *Storytelling Industries: Narrative Production in the 21st Century* Anthony’ego N. Smitha, który stosuje termin „medium” w podob-

<sup>5</sup> Por. Napier (2001), Bolton (2002), Lamarre (2002), oraz przeglądowo Berndt (2018).

<sup>6</sup> Wszystkie tłumaczenia z języka japońskiego są mojego autorstwa.

<sup>7</sup> Zob. Lamarre (2020) jako przedstawiciela tego drugiego podejścia.

nym sensie jak Mitchell i Hansen. Smith uważa, że zarówno „semiotyczne”, jak i „techniczne” (lecz nie „kulturowe”) podejście do danego medium zostało podważone przez cyfryzację, i nie przeciwstawia ekonomii, polityki czy kwestii społecznych estetyce:

W erze konwergencji mediów różne sposoby produkcji, obiegu i odbioru danego medium, wraz z modelami ekonomicznymi, systemami regulacyjnymi oraz szerszymi postawami społeczno-kulturalnymi i praktykami leżącymi u podstaw tych procesów, pozwalają wyraźnie odróżnić to medium pod względem narracyjnych ograniczeń i możliwości (Smith, 2018, s. 14).

Badacz mediów Lukas Wilde (2018, s. 133) rozróżnia w mandze (ale dotyczy to także anime) trzy wymiary: semiotyczno-formalny (tj. zorientowany na tekst), materialno-technologiczny (odnoszący się do produkcji, dystrybucji, a także konsumpcji, w wąskim tego słowa znaczeniu) oraz kulturowo-instytucjonalny, wraz z odpowiednimi aktantami i praktykami. Takie podejście pomaga również unikać generalizowania, które prowadzi do uproszczonego przeciwstawiania sobie anime i filmów aktorskich czy też mangi i literatury, podkreślają natomiast zróżnicowanie w obrębie danych mediów, np. w ramach dziedziny społeczno-kulturowej i gatunku.

Warto podkreślić, że nie wszystkie animacje powstałe w Japonii umieszcza się pod szyldem anime, przynajmniej nie w dyskursie japońskim i pośród badaczy stanowiących trzon Japońskiego Stowarzyszenia na rzecz Badań nad Animacją (JSAS; powstałego w roku 1999), krytyków i historyków pracujących poza instytucjami akademickimi, psychologów klinicznych oraz profesorów animacji z uczelni artystycznych, również naukowców-medioznawców. Ściśle mówiąc, pojęcie anime obejmuje animację telewizyjną i celuloidową (lub wyglądającą na celuloidową) oraz „Japonię”. Z tym że należy zaznaczyć, że od lat 30. XX wieku animacja celuloidowa była używana na wiele różnych sposobów i w różnych formatach, wliczając w to chociażby ograniczone i pełne animacje, seriale telewizyjne oraz filmy przeznaczone do dystrybucji w kinach, i wiele innych. Na przykład pionier animacji Kenzō Masaoka (1898–1988) w swoim pięciominutowym dziele *Momotarō: Umi no shinpei* (*Momotarō: Święci Marynarze*, 1945 reż. Mitsuyo Seo), (Sano, 2019, s. 19) używał taśmy celuloidowej do naśladowania animacji sylwetkowej, dążąc do osiągnięcia płynnego ruchu oraz iluzji głębi, tj. do stworzenia „wrażenia filmowości”.

Dla porównania, poniższych dzieł nie zalicza się do anime, mimo że są animowane celuloidowo: japońskie reklamy telewizyjne z lat 50., eksperymentalne filmy z lat 60. stworzone przez Animation Group of Three (*Animēshon*

*sannin no kai*)<sup>8</sup>, obsypane nagrodami krótkie metraże autorstwa niezależnych animatorów, takich jak Noburō Ōfuji (1900–1961) czy Kōji Yamamura (ur. 1964), fanowsko-kulturalne przeróbki komercyjnych produkcji, jak np. Anime Music Videos lub też animacje w grach wideo<sup>9</sup>. „Anime właściwe” stawia na pierwszym miejscu rozrywkową fikcję gatunkową, która odróżnia się od animēshon/animacji jako przemysłowo motywowana, mocno schematyczna i nastawiona przede wszystkim na udział publiczności, a nie na intencje autora.

Dla filmoznawcy Mitsuyo Wada-Marciano anime jest „komercyjnym terminem wymyślonym i wypromowanym za pomocą wielu strategii marketingowych, targetowania i formatowania w Japonii, a następnie zaadaptowanym do globalnego poziomu kulturowego” (Wada-Marciano 2010, s. 244). Jonathan Clements, który jest autorem najobszerniejszej jak dotąd anglojęzycznej historii anime, przedstawia je „jako szczególny rodzaj japońskiej animacji, który w latach 70. XX wieku rozwiązał się z innymi obiektami i procesami, w tym m.in. z zagranicznym zainteresowaniem, transgresją, wizualnymi wskazówkami, merchandisingiem i integracją z medialnym miksem” (Clements 2013, s. 1). Oczywiście medialna specyfika anime zawsze obejmowała pewną otwartość, czyli skłonność do wyjścia poza Japonię, telewizję i animację celuloidową.

Podczas gdy Clements (2014, s. 140) uznaje seryjną animację lalkową w telewizji za prekursora anime ze względu na format, dyskurs popularny dotyczy celuloidów i ograniczonej animacji, a początki anime wywodzi od *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy, czyli Potężny Atom*, 1963–1966, reż. Osamu Tezuka). Format 25-minutowych cotygodniowych odcinków, składających się z mniej niż 5000 cięć, ustanowił standard dla animowanych seriali telewizyjnych aż do późnych lat 90. i coraz częściej towarzyszyły mu pełnometrażowe filmy franczyzowe. W odniesieniu do specyfiki mediów jako splotu cech tekstowych i kontekstowych anime jawi się w całości jako „asamblaż spolaryzowanych tendencji” (Lamarre, 2020, s. 317).

W *Maszynie Anime* (2009) Lamarre wprowadza kilka centralnych pojęć, związanych z technologią produkcji anime, przede wszystkim „otwarty skład” (zmienne nakładanie warstw obrazów możliwe dzięki kamerze wielopłaszczyznowej, co prowadzi m.in. do charakterystycznego dla anime umieszczania dwuwymiarowych postaci na wyraźnie głębokich, trójwymiarowych tłach) oraz „widok eksplodujący”, w którym wrażenie głębi pojawia się dzięki fragmentom rozrzuconym na płaszczyźnie obrazu zamiast centralnej perspektywy opartej na

<sup>8</sup> Szczegółowe japońskojęzyczne omówienie niezależnej animacji zob. Morishita (2018); Roquet (2020) dla historycznie szerszego zakresu w języku angielskim.

<sup>9</sup> Zob. Brousseau (2020).

jednym punkcie znikającym. Ten mechanizm stylistyczny był forsowany przez *EVA* i nie ograniczał się do wizualizacji: „W efekcie ponadpłaszczyznowy obraz – który wyprowadza wiele płaszczyzn na powierzchnię – rozwija się jako ponadpłaszczyznowa struktura narracyjna z wieloma ramami odniesienia [...]” (Lamarre, 2009, s. 165).

Z powodu ograniczeń technicznych i ekonomicznych telewizyjne anime musiały radzić sobie z bezruchem i nieciągłością w wielu aspektach. Dało to początek estetyce „animetycznego interwału”, jak nazywa to Lamarre, gdzie ruch jest raczej sugerowany niż przedstawiany (lub w pełni animowany): to, co widoczne, niekoniecznie jest zsynchronizowane z tym, co słyszalne, i – co szczególnie wiadać w *EVA* – luki i luźne zakończenia narracji zachęcają fanów do uczestnictwa. Interwały skłaniają do przełączania.

Tropiąc rodowód animacji w stylu anime, Lamarre dostrzega, że powstaje ona „z przekształceń aparatury lub technologii społecznej nastawionej początkowo na łączenie edukacji i rozrywki [w przypadku *Momotarō: Święci Marynarze*], później na przełączanie kodów, a w końcu na przełączanie mediów” (Lamarre, 2020, s. 322)<sup>10</sup>. Tym samym skład i przełączanie łączą cechy tekstów anime z formatami wystawienniczymi i transmedialną franczyzą. Ewidentnie anime jako medium nie ogranicza się do technicznego medium – lub wsparcia – dla animacji celuloidowej. Przed wprowadzeniem celuloidów w latach 30. XX wieku japońskie warsztaty animacji zajmowały się już komponowaniem obrazów, rysowanych na papierze i utrzymywanych razem za pomocą szklanych płytek (Lamarre, 2020, s. 314). Reżyser *EVA*, Anno, posługiwał się rysunkami na papierze, gdy jako student zaczynał tworzyć animację na taśmie 8mm. Jego pierwszy pobyt na PAF, Prywatnym Festiwalu Animacji non-profit, poświęconym produkcjom amatorskim, w roku 1979 był pod tym względem kluczowy, gdyż zetknął się wówczas z twórczością Grupy Ebisen, do której należał animator sztuki Yamamura, a także reżyser filmów animowanych Sunao Katabuchi (ur. 1960); obaj są członkami tej grupy do dziś.

Rok później Anno pokazał na PAF, w ramach programu Grupy Shado, animowane metamorfozy, rysowane na papierze. To właśnie z perspektywy tego doświadczenia stwierdził, że „anime nie musi być celuloidowe” (Anno, 1997, s. 32), kiedy fani odrzucili finałowe odcinki *EVA* (odc. 25 i 26) nie tylko ze względu na zwrot narracyjny od działań robotów do skupienia na wnętrzu, ale także ze względu na odchylenie od normy w zakresie medium: wykorzystanie rysunków ołówkiem na papierze, zdjęć, stron storyboardu itp. W momencie, gdy FujiFilm,

<sup>10</sup> Aby zapoznać się z obszerną dyskusją nad *Momotarō: Święci Marynarze* (1945), pierwszym japońskim filmem fabularnym animacji celuloidowej, zob. japońską publikację pod red. Sano i Hori (2022).



który od 1934 roku dostarczał japońskim studiom filmy celuloidowe, zaprzestał ich produkcji w roku 1996, celuloidy i mangowe rysunki wciąż były uważane przez fanów za niezbędne dla właściwego anime.

Oprócz osobistych intencji Anno („Zredagowałem ostatni odcinek w ten sposób również dlatego, że chciałem uwolnić się od celuloidowego anime. Świnowaci fani anime utrzymują, że bez celuloidu to nie jest anime, nie podoba mi się to”, cyt. u Igarashi, red., 1997, s. 45) interesujące jest to, że w okresie przedwojennym medium (tj. to, jak technicznie wykonano film animowany) wydawało się mniej ważne dla widzów niż to, jak on wyglądał (Nishimura, 2018, s. 59), a mianowicie – jak film manga (*manga eiga*), ze względu na połączenie ruchomych obrazów (*dōga*) z humorystycznymi rysunkami (*manga*). Zgodnie z tym pierwszy azjatycki pełnometrażowy, animowany film celuloidowy, wyprodukowany w Szanghaju *Tiě shàn gōngzhǔ* (*Księżniczka żelaznego wachlarza*, 1941, reż. Guchan i Laiming Wan, 103 min) został wprowadzony na rynek jako „długa manga” (*chōhen manga*), po japońskiej premierze w 1942 roku (Du, 2019, s. 46–49). W tym czasie mangę kojarzono przede wszystkim z rysunkami, które przekazywały lekkostrawne treści edukacyjne dla dzieci (Nishimura, 2018, s. 103). Historyk animacji Akiko Sano (2011, s. 74) kwalifikuje film manga jako łączący płaskie (i jako takie mangowe) projekty postaci z przestrzennymi (i z reguły fotorealistycznymi) tłami.

Dziś termin „film manga” kojarzy się głównie z Hayao Miyazakim i jego dystansowaniem się od anime. Co znamienne, uniknął on nazwy „animacja”, która jest faworyzowana na uczelniach artystycznych i festiwalach filmów krótkometrażowych, a także przyłgnęła do zagranicznych autorów animacji, takich jak Jan Švankmajer czy Yuri Norstein. Jeśli chodzi o tych dwóch twórców, pionier telewizyjnego anime, Tezuka, podobno wprowadził termin „sztuka animacji” w połowie lat 80. (Morishita, 2018, s. 294), czyli mniej więcej w tym samym czasie, gdy Miyazaki ukończył *Kaze no tani no Naushika* (*Nausicaä w Dolinie Wiatru*, 1984) i zaczął określać swoje dzieła mianem „film manga”.

W przeciwieństwie do animacji film manga sugeruje przywiązanie do pełnometrażowych narracji i opowieści odnoszących się do Japonii. Takie skojarzenie nie musi jednak ograniczać się do scenerii i motywów, może obejmować także nośnik mangi. Jak wiadomo, Miyazaki zaadaptował mangę Monkey Puncha *Lupin III*, a ponadto zrealizował serial na bazie własnej opowieści graficznej (*Kaze no tani no Naushika* w „Animage”, 1982–1994). Jako takie jego filmy animowane są już zbliżone do anime, które znane jest z bliskich związków z „mangą fabularną” z jej czarno-białymi sekwencjami nieruchomych, ułożonych niczym

panele obrazów na papierze<sup>11</sup>. Jednak Miyazaki od czasu do czasu stosuje także techniki i motywy charakterystyczne dla anime, takie jak ograniczona animacja czy urocze „uśmiechy anime”.

Tradycyjna krytyka filmowa ma tendencję do traktowania relacji filmu anime i mangi w twórczości Miyazakiego w dość teleologiczny sposób: odwracając się od telewizji i jej seriali opartych na mangach, artysta skierował się w stronę autorskich filmów fabularnych (Greenberg, 2018, s. 61). W rzeczywistości dzieła Miyazakiego charakteryzuje nie tyle opozycja, ile przenikanie, na co wskazują chociażby przypadki współpracy z Anno. Obaj reżyserzy zostali docenieni za to, że w połowie lat 90. podjęli wysiłek odejścia od genealogii anime przemysłowego, choć za pomocą przeciwstawnych wektorów, czyli z zewnątrz i od wewnątrz (Igarashi, red., 1997, s. 11–16). Jednak Anno pracował także jako animator nad gigantycznymi wojownikami w *Nausicaä*, a w końcu użył głosu protagoniście w *Kaze tachinu* (*Zrywa się wiatr*, 2013) Miyazakiego. Co więcej, to właśnie recepcja dzieł Miyazakiego za granicą może sugerować pozycję pośrednika: „Tak jak międzynarodowa reprodukcja, promocja i rozpowszechnianie tekstów Studia Ghibli działały na rzecz rozpowszechnienia kina Miyazakiego, jako nowego rodzaju animacji artystycznej, tak fani aktywnie przyjęli to kino dla opornego i niejednoznacznego kapitału subkulturowego, który zapewnia [...]” (Rendell i Denison, 2018, s. 11).

Nacisk na „animację” w szerszym tego słowa znaczeniu, czy nawet na „animację artystyczną”, który utrzymuje się w japońskiej krytyce skierowanej przeciwko „anime”, jest przede wszystkim kwestią obszaru kulturowego. Ale wrogość wobec anime nie ogranicza się do japońskiego dyskursu. W swojej monografii o „japońskiej animacji” historyczka filmu Maria Roberta Novielli używa słowa „anime” raz, w przypisie (2018, s. 58), co jest zgodne z jej upodobaniem do eksperymentalnych filmów krótkometrażowych, utrzymanych w tradycji Yamamury. W przeciwieństwie do tego podejścia historycy mogą stosować słowo „anime” retrospektywnie, nie biorąc pod uwagę tradycji dyskursu, jak w przypadku badań prowadzonych przez Fredericka S. Littena nad wczesną animacją japońską (2017). Znacznie bardziej świadomi tych tradycji są badacze z kręgu Japan Studies: Alistair Swale (2015) i Christopher Bolton (2018). Lecz choć w tytule swoich monografii umieszczają słowo „anime”, to w istocie dają pierwszeństwo autorskim animacjom i filmom fabularnym, które nie są powiązane z franczyzami i jako takie nie są narażone na dystrybucyjną siłę telewizji. Ze względu na ograniczoną strukturę narracyjną oraz „ich wyższe standardy produkcyjne” (Bolton, 2018, s. 18) takie filmy wydają się wręcz zachęcać do odbioru intelek-

<sup>11</sup> O powinowactwie anime z mangą, zob. np. Steinberg (2012).



tualnego, podczas gdy telewizyjne seriale anime zapraszają do materialnej (a nie skoncentrowanej na ideologii) konsumpcji, fanowskiej wymiany kulturowej i zaangażowania afektywnego.

Warto zauważyć, że najnowsze podejścia medialno-teoretyczne z różnych powodów zachowują powściągliwość wobec terminu „anime”. Nacisk kładzie się na międzynarodowe sieci w erze cyfryzacji i „doświadczenia dystrybucyjne”, które odnoszą się do „innej ekonomii, innej czasowości, innej fenomenologii i innej struktury pamięci w społeczeństwie niż »klasyczny« model widowiska filmowego” (Zahlten, 2019, s. 314). Tutaj anime jest pojmowane „mniej jako podgatunek animacji, a bardziej jako zasada organizacyjna” (Zahlten, 2019, s. 312). Na pierwszy plan wysuwają się praktyki medialne, mediacje i modyfikacje „techno-społecznej egzystencji” (Lamarre, 2018, s. 10), a nacisk położony jest mniej na anime, a bardziej na „animację produkowaną przez Japonię” (Lamarre, 2020, s. 322), aby uniknąć fiksacji zarówno na rynkach narodowych, jak i na medialnej specyfice. Jednak fakt, że dyskursywna „nacionalizacja” anime (tj. przypisanie jej do Japonii) paradoksalnie wzrasta proporcjonalnie do dystrybucji międzynarodowej (Zahlten, 2019, s. 313), może zostać uznany jako wyzwanie do rewizji medialno-kulturowej tożsamości anime w warunkach transmedialnych i międzykulturowych. Typowy dla anime assemblaż spolaryzowanych tendencji mógłby zostać odkryty również w relacji pomiędzy rozprasaniem i wzmacnianiem medialnej specyfiki.

Rozdziały książki *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* prezentują dziesięć różnych aspektów anime studies. W pierwszej połowie tomu dominuje skupienie na cechach tekstualnych, zaś w drugiej zakres zagadnień zostaje poszerzony o dyskurs subkulturowy, kategoryzacje gatunkowe, franczyzę i fandom. W rozdziale pierwszym José Andrés Santiago Iglesias bada anime jako medium filmowe i zwraca szczególną uwagę na formy animacji ruchu. Wychodząc od słynnych długich i statycznych ujęć *EVA* oraz definicji anime jako animacji ograniczonej, pokazuje, jak bardzo bezruch i mobilność są ze sobą powiązane i sugeruje, by nie przeciwstawiać konceptualnie animacji ograniczonej i pełnej, lecz raczej prześledzić zmienne proporcje niemal nieruchomych, przedłużonych ujęć i sekwencji szybkiego montażu. Oprócz tego „dynamizmu proporcji” analizowane są jeszcze dwa śmiałe wybory estetyczne Anno: synekdochy, które pozwalają na pośrednie przedstawienie głównej akcji; oraz rysunki, których potencjał łączenia się bez pełnej animacji ujawnia się w odniesieniu do komiksu, w szczególności do wzajemnych relacji między panelami.

W rozdziale drugim, autorstwa Idy Kirkegaard, centralne miejsce zajmuje typowy dla anime zasób celuloidowy. Ustanowiona dla każdej odrębnej produkcji

pula cięć, przeznaczonych do ponownego wykorzystania, początkowo uznawana była za estetycznie niekorzystną, za wadę podobną do bezruchu wynikającego z ograniczonej animacji, ale rozwinęła się w charakterystyczny styl, czego dowodem jest *EVA*. Podczas gdy w rozdziale pierwszym wysuwane są argumenty przeciwko prostej binarności ruchu i statyczności, w rozdziale drugim zostaje wykorzystana pula cięć, by zakwestionować opozycję między powtarzalnością a oryginalnością, a także między narracją fantastyczną a realizmem na rzecz (by tak rzec) asamblażu, który przybiera formę realizmu specyficznego dla anime i opiera się na znajomości przez widzów całego zestawu wizualnych i słuchowych konwencji, wewnątrzdiegetycznych oraz wewnątrzmedialnych kodów narracyjnych, a także zaangażowaniu widzów, które oscyluje między rozpoznawaniem kodu a uczuciem. Rozdział ten pokazuje, w jaki sposób *EVA* najpierw konstruuje hiperrealizm typowy dla anime z gatunku robotów, a dokładniej mecha, by w końcu go podważyć.

W rozdziale trzecim i czwartym anime jest badane pod kątem dźwięku – wymiaru, który dopiero niedawno zaczął przyciągać uwagę naukowców. W rozdziale trzecim Heike Hoffer przedstawia muzykologiczną analizę wykorzystania muzyki klasycznej w anime na przykładzie IX symfonii Beethovena i *Ody do radości*, która odgrywa centralną rolę w odcinku 24. *EVA*. Wnosząc nowy aspekt do poruszanej w anime studies kwestii powtórzeń i „recyklingu”, badacz rozważa nie tylko celowe wykorzystanie *Ody do radości* w narracji *EVA* (jako antycypacji tragicznych wydarzeń lub dramatyzacji), ale także jej konotacje we współczesnej Japonii, opierające się na bliskich związkach ludzi z tym utworem, np. wśród amatorskich chórów. W ten sposób staje się jasne, jak anime łączy tradycyjną „kulturę wysoką” i współczesną subkulturę poprzez emocjonalne i społeczne zaangażowanie.

Omówienie muzyki anime w ogóle, a ścieżki dźwiękowej *EVA* w szczególności, nie jest częścią tego tomu, ale Minori Ishida w rozdziale czwartym zajmuje się innym kluczowym elementem anime – aktorem głosowym. Skupia się przede wszystkim na płci, a dokładniej na tradycji anime, w którym kobiety odgrywają rolę chłopięcych protagonistów, oraz na tym, jak w przypadku *EVA* wewnątrz- i pozatekstowe występy Megumi Ogaty przyciągnęły żeńskich widzów do anime o robotach. W odróżnieniu od współczesnej Korei Południowej w latach 90. w Japonii media anime były już znacznie dojrzałe, włącznie z całym środowiskiem medialnym, które dało początek gwiazdom aktorów głosowych. Ishida przypomina nam, że właśnie wizualna odmienność między aktorem głosowym a postacią z anime była jedną z głównych atrakcji dla kobiecej publiczności i ważnym zasobem krytyki estetycznej anime. Z historycznego punktu widzenia

warto zwrócić uwagę na to, jak typowa dla anime rozbieżność między tym, co widoczne, a tym, co słyszalne, zmieniła się od czasu *EVA*.

Rozdział piąty autorstwa Stevie Suan przedstawia anime jako medium performatywne w inny sposób – skupia się na postaciach jako aktorach, a dokładniej na tym, jak sposób poruszania się postaci tworzy różne pojęcia „ja”. Podczas gdy tradycyjny dyskurs *EVA* w dużej mierze angażował się w psychoanalityczne odczytania postaci i męskich otaku jako głównych odbiorców, Suan wprowadza perspektywę humanistyki środowiskowej i stosuje ją do dwóch głównych rodzajów ruchu postaci w anime, a mianowicie do aktorstwa ucieleśnionego i aktorstwa figuratywnego, rozwijając koncepcje Donalda Craftona (2013) w perspektywie anime. Suan interpretuje aktorstwo ucieleśnione jako promujące antropocentryczną, indywidualistyczną podmiotowość, a figuratywne jako rodzaj posthumanistycznej przedmiotowości, która występuje pod koniec serialu anime *EVA*, m.in. wątek bohaterów zmontowanych z części innych postaci.

Rozdział szósty, autorstwa Manuela Hernández-Pérez, skupia się na gatunkach jako kluczowej części anime studies. Podsumowując historię światowego obiegu anime od połowy lat 90., które zaczęło się od kaset VHS i płyt DVD, aż do obecności tejeż na kanałach telewizyjnych i w końcu platformach streamingowych, autor ukazuje zmienność kategoryzacji gatunkowych, czy to demograficznych (*EVA* kierowana do chłopców, tj. shōnen), czy tematycznych (*EVA* jako science fiction, roboty i/lub mecha anime). Jednocześnie pokazuje, jak przydatne jest skupienie się na gatunku – nie tylko w odniesieniu do najnowszych znaczników marketingowych poza rodzimym rynkiem japońskim, lecz także w odniesieniu do nazywania różnic w obrębie anime – zamiast homogenizacji anime i zestawiania go np. z kinem akcji.

Ostatnie cztery rozdziały tego tomu przedstawiają *EVA*, a za jej pośrednictwem anime, z perspektywy użytkowników i ich krytycznego lub emocjonalnego zaangażowania. Zoltan Kacsuk w rozdziale siódmym wyjaśnia, jak blisko dyskursywna konstrukcja *EVA* jako przełomowego anime była związana z subkulturą otaku. Przytacza olbrzymią ilość reprezentatywnych głosów z Japonii i rzuca światło na pole krytyki umiejscowione pomiędzy środowiskiem akademickim a fandomem, które jest typowe dla popularnych mediów w Japonii, nie tylko dla anime. Choć rozdział ten opiera się bardziej na fandom studies niż na badaniach nad anime, zostają tam wskazane pewne ważne kwestie dotyczące tych ostatnich. Na przykład Kacsuk omawia segmentację fandomów we wczesnych latach 80., kiedy to wokół literatury science fiction, mangi i anime wyłoniły się odrębne społeczności, a różne sposoby zaangażowania ewoluowały

w zależności od tych (jakże różnych) zagadnień. Opisuje również historyczne relacje między otaku a anime, pokazując, jak anime zajmowało uprzywilejowaną pozycję, zwłaszcza dla drugiego pokolenia otaku, w czasie gdy produkcja, dystrybucja i konsumpcja anime nie były jeszcze obszernie zdigitalizowane.

W tym kontekście badanie specyficznych dla mediów podejść do anime na przykładzie *EVA* jest godne polecenia właśnie dlatego, że *EVA* przemawiała do głównej grupy odbiorców, którzy byli zainteresowani medialną specyfiką anime (i którzy byli rozczarowani, gdy ich założenia zostały obalone przez ostatnie odcinki). I odwrotnie, fakt ten może sugerować, że skupienie się na specyfice mediów jest przestarzałe.

Jednakże franczyza *EVA* trwa nadal, a rozdział ósmy, autorstwa Olgi Kopylowej, może pobudzić dyskusję nad możliwymi przyczynami tego stanu rzeczy. W części pierwszej autorka szczegółowo przedstawia transmedialne franczyzy tekstów narracyjnych, a w drugiej sposoby zaangażowania się w nie, wychodząc od krytycznego omówienia teorii „konsumpcji baz danych” Hirokiego Azumy (2009; opublikowanej po raz pierwszy po japońsku w 2001 roku)<sup>12</sup>. W tym kontekście anime jest traktowane jako medium narracyjne, otwarte na franczyzę i adaptację, np. w mangach i grach. Rozróżniając z jednej strony franczyzy oparte na narracji, świecie opowieści i „bazie danych”, a z drugiej strony encyklopedyczne, kryminalistyczne i emocjonalne tryby zaangażowania fanów jako sposoby korzystania z *EVA* jako franczyzy transmedialnej, autorka w rozdziale tym śledzi zmieniające się znaczenie treści narracyjnych i przedstawieniowych dla aktywnych użytkowników poprzez mangowe adaptacje *EVA*. Są one odczytywane jako charakterystyczna dla fanowskich trybów zaangażowania – apokalipsa i trauma spotykają się tu z uderzającą obojętnością, a przeważa rozrywka.

To zagadnienie łączy rozdział ósmy z rozdziałem dziewiątym autorstwa Seleny Çalik Bediry. Jest ona również zainteresowana narracjami; skupia się na anime jako narracjach gropodobnych, badając ich specyfikę w porównaniu z grami wideo *EVA*. Zamiast fanowskiego zaangażowania zestawia ze sobą grę i narrację oraz bada odpowiednie preferencje wynikające z takich elementów jak alternatywne scenariusze i niespójna przyczynowość.

Ostatni rozdział, autorstwa Jessiki Bauwens-Sugimoto, na powrót skupia się na fanach, których pełne zaangażowanie w postaci oraz otwartość tekstowa *EVA* doprowadziły do powstania fan fiction zasługujących na konceptualizację jako medium samo w sobie. Nacisk położony jest głównie na kobiecych fandomach

<sup>12</sup> Jako jeden z niewielu tekstów medialno-teoretycznych dostępnych w języku angielskim, Azuma pojawia się w wielu rozdziałach tego tomu, niekoniecznie jednak w sposób kanoniczny.

kochających chłopców – rozdział odnosi się do Ishidy studium aktorów głosowych, jako próby wprowadzenia świadomej perspektywy gender do anime studies: poprzez oddanie hołdu innym niż mężczyznom aktorom, zarówno po stronie produkcji, jak i konsumpcji. Łączy się to również ze wspomnianą wcześniej fanowską obojętnością wobec kwestii życia i śmierci *EVA*, która była tak powszechna w psychoanalitycznie zorientowanych dyskusjach feministycznych i w szerszym dyskursie otaku. Zabawa głównie żeńskich fanek interpretowana jest jako wywrotowe objawienie męskiego antropocentrycznego wydzwiku zarówno gatunku mecha, jak i tradycji odbioru *EVA*.

Ogólnie rozdziały *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* łączy kilka kwestii, które można uznać za formy asamblażu: między formami estetycznymi a ograniczeniami ekonomicznymi, tekstami medialnymi jako artefaktami a usytuowanymi doświadczeniami medialnymi, medialną tożsamością anime a medialno-ekologicznym osadzeniem, specyficznymi sytuacjami lokalnymi a światowymi przepływami. Wszystkie prace zachowują powściągliwość w odniesieniu do przedmiotowych odczytań *EVA*, tradycyjnie związanych z religią, psychoanalizą lub „straconymi dekadami” w społeczeństwie japońskim.

Jak wspomniano, niniejszy tom nie pretenduje do miana autorytatywnego przewodnika po *EVA* ani do miana kompleksowego omówienia w odniesieniu do anime studies. Brakuje w nim zbyt wielu aspektów, takich jak: historia firm i studiów produkcyjnych (Gainax i Tatsunoko w przypadku *EVA*), ekonomia anime (od finansowania do licencjonowania, od krajowego outsourcingu do międzynarodowych koprodukcji)<sup>13</sup>, a także dystrybucja i odbiór *EVA* w Azji, na początku na rynkach chińskojęzycznych. Ale jest nadzieja, że zebrane tu prace stworzą okazję do ponownego rozważenia anime, specyfiki mediów i *EVA*, a także do uznania anime studies za dziedzinę samą w sobie.

## Bibliografia

Anno, H. (1997). *Anno Hideaki parano Evangerion* (red. Kentarō Takekuma). Tokyo: Ohta shuppan.

Anno, H. (2019). „*EVA*” no na o akuyō shita GAINAX to hōdō ni tsuyoku ikidōru riyū. <https://diamond.jp/articles/-/224881> (dostęp: 30.12.2019).

Azuma, H. (2009) [2001<sup>1</sup>]. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press. (Wprowadzenie i tłumaczenie: Jonathan E. Abel i Shion Kono).

<sup>13</sup> Zob. Anno (2019). Dla pionierskich prac w tej dziedzinie zob. badania nad pierwszym dużym, powojennym studio w Japonii: Tōei Dōga (dziś, Toei Animation) autorstwa Kimury (2020) w języku japońskim oraz Pruvost-Delasprego (2021) w języku francuskim.

- Berndt, J. (2018). *Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies*. „Arts”, vol. 7, no. 4, s. 56. DOI: <https://doi.org/10.3390/arts7040056>.
- Bolton, Ch. (2002). *From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater*. „positions”, vol. 10, no. 3, s. 729–771.
- Bolton, Ch. (2018). *Interpreting Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Brousseau, J. (2020). “SO MANY FEELS-!” *Queering Male Shonen Characters in BL Anime Music*. „Synoptique”, vol. 9, no. 1, s. 95–107.
- Carroll, N. (1985). *The Specificity of Media in the Arts*. „The Journal of Aesthetic Education”, vol. 19, no. 4, s. 5–20.
- Clements, J. (2013). *Anime: A History*. London: Bloomsbury.
- Crafton, D. (2013). *Shadow of a Mouse: Performance, Belief and World-Making in Animation*. Berkeley: University of California Press.
- Denison, R. (2018). *Anime’s Distribution Worlds: Formal and Information Distribution in the Analogue and Digital Eras*, [w:] F. Darling-Wolf (red.), *Routledge Handbook of Japanese Media* (s. 578–601). New York: Routledge.
- Denison, R. (2020). *Transmedial Relations – Manga at the Movies: Adaptation and Intertextuality*, [w:] H. Fujiki, A. Phillips (red.), *The Japanese Cinema Book* (s. 203–213). London: Bloomsbury.
- Du, D.Y. (2019). *Animated Encounters: Transnational Movements of Chinese Animation, 1940s–1970s*. Honolulu: University of Hawai‘i Press.
- Fujiki, H., Phillips A., red. (2020). *The Japanese Cinema Book*. London: Bloomsbury.
- Greenberg, C. (1940). *Towards a New Laocoön*. „Partisan Review”, July–August, s. 296–310.
- Greenberg, R. (2018). *Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan’s Greatest Animator*. London: Bloomsbury Academic.
- Igarashi, T., red. (1997). *Evangelion kairaku gensoku*. Tokyo: Daisan Shokan.
- Kimura, T. (2020). *Tōei Dōga shiron: Keiei to sōzō no teiryū*. Tokyo: Nihon hyōronsha.
- Lamarre, T., red. (2002). Numer specjalny *Between Cinema and Anime*. „Japan Forum”, vol. 14, no. 2, s. 183–370.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2018). *The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2020). *Anime. Compositing and Switching: An Intermedial History of Japanese anime*, [w:] H. Fujiki, A. Phillips, red. *The Japanese Cinema Book* (s. 310–324). London: Bloomsbury.
- Litten, F.S. (2017). *Animated Film in Japan until 1919: Western Animation and the Beginnings of Anime*. Norderstedt: BoD.
- Mitchell, W.J.T., Hansen M.B.N., red. (2010). *Critical Terms for Media Studies*. Chicago–London: University of Chicago Press.



- Morishita, T. (2018). *Shōgyō to geijutsu no aida ni aru kojū seisaku animēshon no ba ni tsuite no kōsatsu: „Animēshon sannin no kai” o tegakari ni*. „Nagoya geijutsu daigaku kenkyū kiyō”, vol. 39, s. 287–303. [http://www.nua.ac.jp/kiyou/kiyou2018\\_2.php?file=/0002%8C%A4%8B%86%8B%97v%91%E639%8A%AA%81i%98\\_%95%B6%81j/0019%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf&name=%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf](http://www.nua.ac.jp/kiyou/kiyou2018_2.php?file=/0002%8C%A4%8B%86%8B%97v%91%E639%8A%AA%81i%98_%95%B6%81j/0019%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf&name=%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf).
- Napier, S. (2001). *ANIME from Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave.
- Nishimura, T. (2018). *Nihon no animēshon wa ikani shite seiritsu shita no ka*. Tokyo: Shinwasha.
- Novielli, M.R. (2018). *Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation*. Boca Raton, FL: Taylor & Francis.
- Pellitteri, M., Wong H., red. (2021). *Japanese Animation in Asia: Transnational Industry, Audiences, and Success*. London: Routledge.
- Proust-Delaspre, M. (2021). *Aux Sources de l'Animation Japonaise: Le Studio Tōei Dōga (1956–1972)*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Rendell, J., Denison, R. (2018). *Redakcja Wydania Specjalnego: Introducing Studio Ghibli*. „East Asian Journal of Popular Culture”, vol. 4, no. 1), s. 5–14.
- Roquet, P. (2020). *Solo Animation in Japan: Empathy for the Drawn Body*, [w:] J. Bernardi, O. Shota (red.), *Routledge Handbook of Japanese Cinema* (s. 141–152). New York: Routledge.
- Sano, A. (2011). „Animēshon” no meishō no hen'yō to „geijutsusei” nitsuite. „Bijutsu Forum” vol. 21, no. 24, s. 73–78.
- Sano, A. (2019). *Momotarō: Umi no shinpei-ron: Kokusaku animēshon no eizō jikken*. „The Japanese Journal of Animation Studies”, vol. 20, no. 1, s. 17–29.
- Sano, A., Hori, H., red. (2022). *Sensō to Nihon anime – „Momotarō: umi no shinpei” to wa nandatta no ka?* Tokyo: Seikyūsha.
- Smith, A.N. (2018). *Storytelling Industries: Narrative Production in the 21st Century*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Suan, S. (2021). *Anime's Identity: Performativity and Form beyond Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Suvalay, B. (wrzesień 2017). *Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime*. „ReS Futuræ: Revue d'études sur la science-fiction”, <http://resf.revues.org/954>.
- Swale, A.D. (2015). *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the 'Post-Cinematic' Imagination*. New York: Palgrave Macmillan.
- Wada-Marciano, M. (2010). *Global and Local Materialities of Anime*, [w:] M. Yoshimoto i in. (red.), *Television, Japan, and Globalization* (s. 241–258). Ann Arbor, MI: Center for Japanese Studies.
- Wilde, L. (2018). *Character Street Signs (hyōshiki): „Mangaesque” Aesthetics as Intermedial Reference and Virtual Mediation*. „Orientaliska Studier”, vol. 156, s. 130–150. <https://orientaliskastudier.se/uploads/2019/01/Lukas-R.A.-Wilde.pdf>.
- Zahlten, A. (2019). „Doraemon” and „Your Name” in China: *The Complicated Business of Mediatized Memory in East Asia*. „Screen”, vol. 60, no. 2, s. 311–321.

- José Andrés Santiago Iglesias, *Not Just Immobile: Moving Drawings and Visual Synecdoches in Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.b/>
- Ida Kirkegaard, *Play it Again, Hideaki: Using the Cel Bank in Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.c/>
- Heike Hoffer, *Beethoven, the Ninth Symphony and Neon Genesis Evangelion: Using Pre-existing Music in Anime*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.d/>
- Minori Ishida, *Voice Actresses Rising: The Multilayered Stardom of Megumi Ogata in the 1990s*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.e/>
- Stevie Suan, *Objecthood at the End of the World: Anime's Acting and its Ecological Stakes in Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.f/>
- Manuel Hernández-Pérez, *Discussing 'Genre' in Anime through Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.g/>
- Zoltan Kacsuk, *The Making of an Epoch-Making Anime: Understanding the Landmark Status of Neon Genesis Evangelion in Otaku Culture*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.h/>
- Olga Kopylova, *Manga Production, Anime Consumption: The Neon Genesis Evangelion Franchise and its Fandom*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.i/>
- Selen Çalık Bedir, *Combinatory Play and Infinite Replay: Underdefined Causality in the Neon Genesis Evangelion Anime Series and Games*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.j/>
- Jessica Bauwens-Sugimoto, *Creating Happy Endings: Yaoi Fanworks as Audience Response to Kaworu and Shinji's Relationship*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.k/>

Tabela 1: Rozdziały Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion z linkami

Tłumaczenie: Anna Ratkiewicz

Introduction by Jaqueline Berndt; Chapter from the book: Santiago Iglesias J. & Soler Baena A. 2021. *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*;  
<https://doi.org/10.16993/bbp.a>