

Kandidatnr: 10002

En undersøkelse av to perioder i japansk TV- og filmhistorie og deres innflytelse på vestlig kultur

De to gullalderene: 1950-1960 og 1985-2005

Bacheloroppgave i Medievitenskap (MV2014)

Veileder: Sven Østgaard

Mai 2022

Kandidatnr: 10002

En undersøkelse av to perioder i japansk TV- og filmhistorie og deres innflytelse på vestlig kultur

De to gullalderene: 1950-1960 og 1985-2005

Bacheloroppgave i Medievitenskap (MV2014)

Veileder: Sven Østgaard

Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Det humanistiske fakultet

Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	2
2. Teoretisk tilnærming	3
2.1 Resepsjonsteori	3
2.2 Sjangerteori	4
2.3 Eksotisme og Orientalisme	5
3. Japansk filmhistorie og global suksess	6
3.1 Gullalderen på 1950- og 1960-tallet: Spillefilmer	6
3.2 Gullalderen på 1980-, 1990- og 2000-tallet: Animasjon	9
3.2.1 TV-serier	9
3.2.2 Animasjonsfilmer	13
3.3 Resepsjonsanalyse av to verk fra de ulike gullalderene	14
4. Konklusjon	18
5. Litteraturliste	20

1. Innledning

“The Japanese government’s designation of culture has long been defined, as Aaron Gerow indicates, as “what came before Westernized modernity.” Therefore Japanese cinema, according to this official view, was not deemed a true representative of Japanese culture.” (Mitsuo, 2012).

Målet med dette forskningsprosjektet er å undersøke hvilke bevisste og ubevisste valg enkeltpersoner, distribueringsplattformer og produksjonsselskap i Japan har tatt for å oppnå internasjonal suksess i form av TV- og filmkultur. Oppgaven vil nevne en rekke forskjellige epoker i japansk filmhistorie, men fokusere på to gullaldere innenfor globalisering av japanske TV-serier og filmer, nemlig 1950-1960 og 1980-2005. Den overordnede problemstillingen som teksten skal svare på er: *Hvordan kan vi beskrive og forstå innflytelsen som de to gullalderene i japansk film (1950-1960 og 1980-2005), har hatt på vestlig kultur?* De to gullalderene førte til en økt interesse for japansk kultur gjennom bruk av to ulike filmatiske formater, nemlig spillefilmer og animerte produksjoner. På hvilken måte skiller disse formatene seg fra hverandre? Ble det brukt ulike teknikker for å promotere de ulike formatene? Hvilke tematiske og estetiske virkemidler var gjennomgående i produksjonene som fikk stor positiv oppmerksomhet og omtale i den vestlige delen av verden? Måtte produksjonene av filmer og TV-serier først oppnå høye besøkstall, utmerkelse og et sterkt omdømme på et nasjonalt plan før de slo gjennom internasjonalt? Dette er spørsmål denne teksten vil søke å belyse for å svare ut den overordnede problemstillingen. Oppgaven benytter relevante kilder og studier av japansk TV- og filmkultur fra ulike tidsperioder for å kartlegge hvordan og hvorfor kulturen ble globalisert.

Først vil oppgaven gjennomgå relevante teorier og nøkkelbegreper som vil bli anvendt i senere i oppgaven. Deretter vil oppgaven i sin første hoveddel gå inn på filmhistorien knyttet til første gullalder fra 1950-1960. Her vil det også bli nevnt en rekke filmer og regissører som har fått en sentral rolle i filmstudier av Asia. Oppgavens andre hoveddel vil, etter en kort gjennomgang av japansk animasjon sin opprinnelse, se på filmhistorie knyttet til den andre gullalderen fra 1980-2005. Disse to hoveddelene fokuserer på hvordan japanske filmer og TV-serier fikk innflytelse utover sin egen landegrense. Den tredje og siste hoveddelen er forbeholdt en komparativ resepsjonsanalyse av filmene *Rashōmon* (Demonenes Port, utgitt:

1950) og *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Chihiro og Heksene, utgitt: 2001). Filmene representerer de to tidsperiodene oppgaven vil fokusere på. De er også produsert i ulike filmformat, henholdsvis spillefilm og animasjonsfilm. Begge filmene har med tiden blitt aktuelle for filmstudier av Øst-Asia, på grunn av at begge verkene kan sies å ha bidratt til et endret syn på japansk TV- og filmkultur fra et vestlig ståsted. Analysen vil tydeliggjøre essensen i de to første hoveddelene, og gi eksempler på globaliseringen av det japanske filmmarkedet. Til slutt vil oppgaven komme med en konklusjon som etter beste evne prøver å svare på problemstillingen i oppgaven; hvordan har de to gullalderene hatt en innflytelse på vestlig kultur?

2. Teoretisk tilnærming

For å diskutere forholdet mellom japansk kulturproduksjon og det globale markedet er det nødvendig å anvende noen teorier og begreper knyttet til dette. Derfor vil arbeidet i denne delen gi en teoretisk presentasjon av resepsjonsteori, sjangerteori, eksotisme og orientalisme.

2.1 Resepsjonsteori

Kontekstualisering av begreper og teori knyttet til resepsjon vil være gjennomgående i teksten, siden resepsjon omhandler hvordan et publikum oppfatter et produkt og gir det en mening. Teoretikere som analyserer filmatiseringer gjennom resepsjonsstudier er opptatt av opplevelsen tilskueren har av et filmatisk produkt før, underveis og etter de har sett produktet. Et viktig konsept for resepsjonsteori er at medieteksten – den enkelte film eller TV-program – ikke har noen iboende betydning i seg selv (Giovanni og Gambier, 2018) . I stedet skapes mening i samspillet mellom tilskuer og tekst; mening skapes med andre ord når seeren ser og bearbeider det filmatiske produktet (Giovanni og Gambier, 2018) . Resepsjonsteorien hevder at kontekstuelle faktorer, mer enn tekstuelle, påvirker måten tilskueren ser på filmatiske produkter (Giovanni og Gambier, 2018) . Kontekstuelle faktorer inkluderer elementer av betrakterens identitet så vel som tilskuerens forutinntatte forestillinger om filmens eller TV-programmets sjanger og produksjon, og til og med brede sosiale, historiske og politiske spørsmål (Giovanni og Gambier, 2018) . Kort sagt setter resepsjonsteori betrakteren i

kontekst, og tar i betraktning alle de ulike faktorene som kan påvirke hvordan hun eller han vil lese og skape mening fra teksten.

Sensur basert på kulturforskjeller er et viktig aspekt ved resepsjonsteori og en relevant tematikk i denne oppgaven. Filmskapingsprosessen involverer kommunikasjon og forhandlinger med ulike sensurstyrer, og ofte er produsenter og regissører villige til å endre på originalproduktet for å inngå en distribusjonsavtale med andre kanaler for å bidra med distribusjon i et utenlandsk marked (Levy, 2019). Med andre ord gis filmatiske produkter ofte nye tekster når de krysser landegrenser, for å tilpasse seg til et annet publikum i håp om oppnå en bedre mottakelse av målgruppen enn produktet hadde fått i sin pureste form.

2.2 Sjangerteori

Som nevnt i gjennomgangen av resepsjonsteori, er sjanger en kontekstuell faktor som kan påvirket resepsjon av filmer og TV-serier. Hoveddelen av denne undersøkelsen vil se på to forskjellige tidsperioder av japansk TV- og filmproduksjon, som fikk en innflytelse på den vestlige delen av verden med produksjoner som tilhører ulike sjangere.

Sjangerteori baserer seg på å identifisere hvilke sjanger en film tilhører, ved å se på blant annet estetikk, tematikk, historiske epoke og handling. Denne teorien brukes for å klassifisere og organisere alt av fiktive og ikke-fiktive fortellinger i ulike format (Grant, 2012). Hvis en animert serie fra Japan tar sted i en fantasiverden hvor protagonisten må samle sammen et lag av ulike personer som dukker opp underveis i plottet for å bekjempe onde krefter kan dette klassifiseres som sjangeren *Shōnen*. Sjangeren har et kjent innhold, en kjent form og en kjent funksjon. Målgruppen for *Shōnen* er først og fremst unge gutter, men i likhet med alle sjangere tiltrekker den seg seere fra andre målgrupper også. Sjangerteori har fått kritikk for å være lite beskrivende for det spesifikke verket som blir analysert (Grant, 2012). Barry Keith Grant har skrevet en bok om betydning og kritikken av sjangerteori, og sier følgende:

“To call a film a western is thought of as somehow saying something interesting or important about it. To fit it into a class of films suggests we presumably have some general knowledge about it. To say a film is a western is immediately to say that it shares some indefinable “X” with other films we call westerns. In addition, it provides

us with a body of films to which our film can be usefully compared — sometimes the only body of films.” (Grant, 2012)

Det burde likevel nevnes at til tross for at mange teoretikere mener at sjangerteori ikke vil være den mest presise teorien for å analysere filmatiske- og litterære verk, har klassifisering av sjangere bidratt til å skape fankulturer knyttet til filmer og TV-serier (Grant, 2012).

2.3 Eksotisme og Orientalisme

Eksotisme og Orientalisme er sentrale begreper når man undersøker hvordan en fremmed kultur kan oppnå omtale og innflytelse innenfor et geografisk område. Oppgaven vil gjøre en undersøkelse av forholdene mellom de japanske filmene og det globale markedet, og her vil orientalisme og eksotiske bli vektlagt for å tydeliggjøre hvordan begrenset kunnskap om andre kulturer påvirker et globalt filmmarked, i positiv eller negativ retning.

Orientalisme handler først og fremst om en vestlig representasjon med bruk av stereotypier av fremmede kulturer (Minear, 2011). Begrepet forbindes med en kolonialistisk holdning, på bakgrunn av en fordomsfull portrettering av fremmede kulturer i vestlig litteratur (Minear, 2011). Et eksempel på dette er hvordan islam, i mange vestlige tekster, ble hovedårsak til mangelen på utvikling siden religionen ble ansett som å fremme irrasjonell underkastelse, skjebnetro og memorering (Minear, 2011).

Eksotisme beskriver et kulturelt fenomen som projiserer vestlige fantasier om kulturelle forskjeller (Bordwell, 1994). Eksotisme handler i likhet med Orientalisme om portrettering av en fremmed kultur, men med et mer positivt fortegn. I en filmatisk sammenheng er eksotisme bruk av filmatiske grunnelementer som skiller seg fra det visuelle og estetiske uttrykket man kjenner igjen fra kulturen man tilhører (Bordwell, 1994). Eksotisme er et viktig element for å skape en dynamisk og varierende stilart i en verden preget av mange ulike kulturer, tradisjoner og normer.

3. Japansk filmhistorie og global suksess

I hoveddelen av denne oppgaven vil det bli gjort et dypdykk i noen av faktorene som har bidratt til at Japan har fått den internasjonale kulturstatusen landet har i dag, når det kommer til film og TV-serier. Status i denne sammenheng tar for seg gode besøkstall, positiv omtale og interesse i filmstudier av enkeltpersoner og bransjen som helhet. Jeg har valgt å se bort fra perioden før 1950-tallet på grunn av at det er periodene etterpå som virkelig vekket interessen for japansk filmkultur i vestlige land.

3.1 Gullalderen på 1950- og 1960-tallet: Spillefilmer

“With the end of the war — which to the Japanese of that period really meant the end of a way of life — the coming of the Occupation, the resultant restrictions, and the related difficulties within the industry, one might think that the films of the period would have, at best, merely reflected the confusion of the era. That they reflected something much more is another proof of the often amazing resilience of the Japanese people and of their ability to fashion something uniquely Japanese from the most diverse of foreign ideas.” (Anderson og Richie, 1982)

Japan sitt produksjonsmarked av filmer har blitt påvirket av et skiftende politisk klima. Når man snakker om filmer fra Japan kan man anvende folksgeist-teori, som omhandler hvordan spesifikke kulturelle elementer og estetiske valg knyttes til en tidsepoke (Richie, 2005). Et eksempel på dette er hvordan land i krig ofte har en stor produksjon av propagandafilmer. Til tross for en tematikk og estetikk preget av japansk nasjonalisme og tradisjon, tok den japanske filmmodellen mye inspirasjon fra Hollywood med tanke på plot og narrativ (Centeno, 2018). I tiden etter andre verdenskrig fokuserte den japanske filmindustrien på å danne store filmstudioer og fastsette spesielle sjangere og troper i likhet med Hollywood (Richie, 2005). Det var ofte de ulike karakterene som klassifiserte filmene i ulike sjangere, framfor det narrative aspektet, blant annet ved å portrettere samuraier, yakuzaer og monstre - som viste å være av stor interesse i den vestlige delen av verden også. Mellom 1951 og 1958 var Japan det landet i verden som produserte flest filmer. I 1958 var det hele 1,127,000,000 japanere som dro på kino og underholdningsformen ble ansett som den nye “kongen av underholdning” (Inuhiko, 2019). Regissører og produksjonsselskaper i Japan ble i denne

perioden ivrige etter å vinne tilbake en kulturell stolthet etter å ha vært i konflikt med den vestlige verden under andre verdenskrig. Mye av dette skyldes at sensuren i landet ble opphevet (Inuhiko, 2019). Filmer fra Japan begynte i denne perioden å bli nominert til en rekke anerkjente priser på filmfestivaler over hele verden, særlig i Europa. Fra 1952-1954 vant Kenji Mizoguchi priser under filmfestivalen i Venezia hvert år, med filmene *O'Haru* (O'Haru, utgitt: 1952), *Ugetsu* (Fortellinger om en blek og mystisk måne etter regnet, utgitt: 1953) og *Sanshō Dayū* (Fogden Sanshu, utgitt: 1954) (Inuhiko, 2019). *Sanshō Dayū* måtte konkurrere mot Kurosawa sin film *Shichinin no Samurai* (De syv samuraier, utgitt: 1954) i Venezia under utdelingen i 1954, som var første gang to filmer fra Japan ble nominert til en og samme pris. *Jigokumon* (Helvetes porter, utgitt: 1953) var den første japanske filmen med farger som ble vist i utlandet, og vant kategorien "beste utenlandske film" under Oscar-utdeling og Palme d'Or under filmfestivalen i Cannes.

På denne tiden fikk filmindustrien i Japan en internasjonal oppmerksomhet de aldri hadde opplevd tidligere. Hva var grunnen til at dette skjedde? Det er flere viktige faktorer som kan trekkes frem for å besvare dette spørsmålet.

Filmene i perioden 1945-1950 var gjerne satt til Japan i en sørgelig etterkrigstid (Inuhiko, 2019). Ideen om å hovedsakelig lage filmer med denne tematikken forsvant gradvis, og andre sjangere og temaer slapp til på starten av 1950-tallet (Inuhiko, 2019). De fleste filmene som ble produsert i Japan på denne tiden tok for seg en kultur som var spennende og ny for majoriteten i vestlige land, for eksempel gjennom portrettering av livet til samuraier bekledd i *kimonoer* og med sverd man ikke hadde sett maken til tidligere i vestlig kultur, som ble kalt *katana* (Inuhiko, 2019). I Japan blir disse filmene omtalt som *jidaigeki*, som kan oversettes til "periodefilmer" på norsk (Centeno, 2018). Begrepet omhandler filmer satt til ulike tidsperioder, og i gullalderen fra 1950-1960-tallet er det hovedsakelig Edo-perioden i Japan, som varte fra 1603 til 1868, som ble portrettert i filmene som tok vesten med storm.

Higson forsket i 1989 på suksessen av nasjonale filmer. Forskningen gikk ut på å se på hvilke filmer spesifikke publikum valgte å se (Higson, 1989). Imidlertid presenterer dette perspektivet motsetninger, ettersom paradigmat "nasjonal kino" noen ganger er forankret i filmer som hovedsakelig er sett i utlandet (Higson, 1989). Thomas Elsaesser tok i bruk teorien til Higson i en europeisk kontekst og fant ut av *New German Cinema* hadde et større

publikum utenfor Tyskland enn i Tyskland, hvor filmene som tilhørte denne kategorien nådde omtrent 8 % av publikum (Elsaesser, 1989). Det viste seg at en framstilling av nasjonal historie ble godt mottatt av et utenlandsk publikum - som nazisme og krigstemaer - mens publikumet innelands foretrakk aktuelle sosiale temaer, som feminisme, religion og undertrykte minoriteter (Elsaesser, 1989). Dette fenomenet viste seg å stemme for Japan også. De franske filmkritikerne Marcel og Shinobu Giuglaris jobbet i Japan på 1950-tallet, og opplevde at til tross for suksessen til flere av de prisvinnende filmene i Europa og USA, ble de samme filmene ansett som mislykkete i Japan (Giuglaris og Giuglaris, 1957). Boken til Marcel og Shinobu inneholder intervjuer fra det japanske publikummet etter første kinovisning av *O'Haru* i Japan, hvor flere gir uttrykk for at de ikke kan forstå hvordan filmen hadde blitt tildelt priser av en utenlandsk jury (Giuglaris og Giuglaris, 1957). Dette styrker i enda større grad teorien om at disse filmene fikk mye oppmerksomhet i vesten på grunn av den ukjente tematikken og estetikken som ble presentert. Mens *jidaigeki* ser ut til å ha fascinert vestlige tilskuere, hadde denne sjangeren blitt promotert i Japan sammen med fremveksten av militarisme på 1930-tallet (Giuglaris og Giuglaris, 1957). Dette er antagelig en grunn til at japansk publikum ikke lenger ble tiltrukket av temaet i en sørgelig etterkrigstid. David Bordwell foreslo en annen hypotese i 1994, nemlig at filmene som ble produsert i denne perioden var i så stor grad preget av eksotisme at selv det japanske publikummet ikke kunne identifisere seg med innholdet (Bordwell, 1994). Antonio Weinrichter skapte i 2002 begrepet *kimono effect* som beskriver bevisst bruk av eksotiske gjenstander og bekledninger fra filmstudioer i Japan for å interessere et utenlandsk publikum gjennom filmestetikk (Weinrichter, 2002).

Nok en viktig faktor for Japan sitt gjennombrudd i Europa og USA var produksjonsselskapet Daiei sin distribusjonsrolle på 1950-tallet. I motsetning til de andre fem japanske filmstudioene på 1950-tallet, hadde Daiei ikke noe distribusjonsnettverk og eide kun et fåtalls kinoer (Centeno, 2018). Dette førte til at selskapet så seg nødt til å skape filmer rettet mot et utenlandsk publikum. Blant disse filmene finner vi tidligere nevnte *Jigokumon*, *Ugetsu* og *Sanshō Dayū*. Sjefen for Daiei, Masaichi Nagata, sa i et intervju i 1957 at:

“The ideal solution to Japanese Cinema is conquering the American market. That’s not an easy task. Experience has shown us that European films have never made much of an impact [on the] North American market. That must be taken into account. We

carefully studied international markets and then we noticed that the weak point was in the European countries. It was then that we decided to launch historical, traditional, exotic films to be submitted in their festivals, mainly Venice and Cannes.” (Giuglaris og Giuglaris, 1957).

Det eksotiske viste seg å være en suksessoppskrift i vesten, men hvorfor fulgte ikke andre land fra østen denne samme oppskriften? Et svar på dette er at andre østlige kulturer, som f.eks den kinesiske, hadde flere likhetstrekk med vestlig kultur enn Japan (Rosen, 2000). Hvorfor kinesisk og vestlig kultur ligner på hverandre i større grad enn japansk kultur, skyldes trolig Japan sin tidligere nevnte Edo-periode, hvor landet isolerte seg selv fra omverdenen i over 250 år. Dette førte til at de i liten grad ble påvirket av kulturer fra andre land (Rosen, 2000)

3.2 Gullalderen på 1980-, 1990- og 2000-tallet: Animasjon

3.2.1 TV-serier

Oppgaven vil nå ta for seg animerte filmer og TV-serier, og hvilken rolle animasjon har spilt i globaliseringen av det japanske filmproduksjonsmarkedet. Ordet *Anime* kommer fra det japanske ordet Animēshon som betyr “noe som er animert” (Chambers, 2012). Moderne anime kan spores tilbake til begynnelsen av 1900-tallet, men fant en varig suksess i 1961 med etableringen av Mushi Productions, startet opp av Osamu Tezuka. Tezuka er en ledende skikkelse innen moderne manga, en detaljert japansk tegneseriestil som har satt standarden for estetikken til moderne anime (Chambers, 2012). Anime og manga er begreper som ofte blir brukt om hverandre, selv om det er to vidt forskjellige medier. Anime var i utgangspunktet kun adaptasjoner av manga, men har i senere tid blitt et såpass populært medium at mange produksjoner som utvikles i dag ikke er basert på en allerede eksisterende manga. Anime har blitt et selvstendig medium. Siden denne oppgaven tar for seg japanske TV-serier og filmer vil oppgaven utelukkende fokusere på det animerte mediet, anime, og dens innflytelse i vestlig kultur.

Anime ble introdusert til Europa og USA på 1960-tallet med TV-serien *Astro Boy*, skapt av Osamu Tezuka (Ladd og Deneroff, 2009). Til tross for serien sine gode seertall, var det ikke

før 1980-tallet at anime fikk ordentlig fotfeste og ble ansett som en del av popkulturen i vesten. Store deler av grunnen til en stagnering av popularitet i vesten fra 1960-tallet til 1980-tallet skyldes kulturforskjeller (Ladd og Deneroff, 2009). Anime ble promotert som et medium for barn. For å vise disse titlene på barne-tv i vestlige land, måtte produksjonsselskaper klippe ut scener som ble ansett for å være voldelige, ta i bruk engelske stemmeskuespillere for å dubbe innholdet og til og med endre plottlinjer for å lage dem mer sosialt akseptable for et vestlig publikum (Ladd og Deneroff, 2009). Et eksempel på dette er hvordan et japansk publikum anså død som en passende tematikk for barn, da kulturen erkjenner at dødsfall er en viktig del av livet og noe man burde lære om som barn, mens blant vestlige kulturer var døden et fenomen barn skulle slippe å tenke på. Det var heller ikke uvanlig at amerikanske studioer endret den tradisjonelle japanske maten i anime til amerikansk mat, siden de fryktet at barn ikke skulle forstå at for eksempel en risball var mat (Lunning, 2007).

Interessen var ikke stor nok til at TV-kanaler mente det var verdt å gå gjennom denne krevende prosessen med alle animer som ble produsert, så det var bare et fåtall av animer som ble distribuert i vesten denne perioden (Chambers, 2012). En annen årsak til begrenset distribusjon av anime i vesten var den mørke motparten til den barnevennlige og lystige stemningen, som kalles for hentai. Hentai er voldelig pornografi fra Japan som er animert. Hentai ble forbundet med voldelige handlinger og ga anime-sjangeren en negativ stereotypi, særlig med tanke på at foreldre ikke ville at barna deres skulle oppsøke denne tabubelagte pornografien (Chambers, 2012). Dette førte til at amerikansk animasjon og japansk anime begynte å drive i to separate retninger da det kom til innhold. Amerikanere, som var på vakt mot virkningene av tegneserievold og seksualisering av karakterer på barn, begynte med strengere sensur (Chambers, 2012). En av gruppene som i størst grad påvirket skjebnen til anime var en gruppe som kalte seg for *Action for Children's Television* (Ladd og Deneroff, 2009). Denne sensuren inkluderte blant annet tegneserievold, homoerotisme, kjønntvetydighet og elementer som antydte at hovedpersonen ikke var et positivt forbilde for barn til enhver tid (Ladd og Deneroff, 2009). Synet på hvilke scener og temaer som er problematisk for barn har endret seg med tiden, og det er ikke uvanlig å komme over kjønntvetydighet i moderne barne-tv i dag i motsetning til perioden før 2000-tallet. Animeindustrien så seg nødt til å ta produsere TV-serier og filmer for et bredere publikum for å skaffe seg et solid marked internasjonalt (Newitz, 1995). Markedsføring endret seg, og

produkter som inneholdt banneord, seksualisering av karakterer og mye vold ble solgt inn i vesten som voksenunderholdning istedenfor barneunderholdning (Newitz, 1995). Sato påpeker i artikkelen sin om anime at det har vært en tydelig trend å bruke kulturelle elementer fra vesten i anime (Sato, 2003). Det finnes flere eksempler på dette, blant annet *Versailles no Bara* (utgitt: 1979-1989), som portretterer den franske revolusjonen i narrativet sitt; *Chiper* (utgitt: 1989), som forteller en historie om to identiske tvillinger i New York; *Purinsesu Chuchu* (utgitt: 2002), hvor handlingen foregår i en liten europeisk by uten en spesifikk geografisk beliggenhet; og *Shingeki no Kyojin* (utgitt: 2013-2022) hvor estetikken tydelig er inspirert av Tyskland fra første episode, og som senere tar for seg en tematikk inspirert av aksemaktene under andre verdenskrig og Holocaust. Amy Lu undersøkte nærmere hvilken rolle portrettering av ulike kulturelle aspekter har hatt for globaliseringen av anime, og konkluderer med at anime på denne måten nøytraliserer seg selv og viser et internasjonalt marked at industrien dekker et bredt spekter av sjangere (Lu, 2005). Lu understreker også at det har blitt gjort to andre viktige politisk kulturelle valg som har bidratt til anime sin globale suksess (Lu, 2005). Det første er at til tross for å fremme en transkulturell globalisering, er det også mange animer som ikke får noe særlig fotfeste i den vestlige delen av verden grunnet en særegen japansk estetik (Lu, 2005). I motsetning til spillefilmene på 1950-tallet sin store suksess internasjonalt som følge av eksotisme, har animer som fulgte samme prinsipp ofte opplevd mest omtale og hyllest innenlands i motsetning til utenlands. Dette kan komme av at de samme animene ofte inneholder oksidentalisme, en motpol til orientalisme, som beskriver det stereotypiske synet på vesten fra et østlig perspektiv. Disse animene hyller østlig kultur og bruker negative stereotyper for å skildre kultur fra vesten, og blir av Lu kalt for “Occidentalized internationalization” (Lu, 2005). Grunnen til at dette aspektet har bidratt til anime på et globalt marked er at disse animene har vært populære nasjonalt og økt interessen for å produsere og investere i animeindustrien (Lu, 2005).

Den andre formen for politisk kulturelle valg blir omtalt av Lu som “self-orientalized internationalization”, som er en utvidelse av orientalismen. Dette er en teknikk hvor animer selv tar i bruk stereotyper vesten har tillagt land fra østen, og omfavner disse. Disse animene har vist seg å være suksessfulle internasjonalt (Lu, 2005).

Anime klarte å overleve i vesten på grunn av eksotismen bundet til plot, estetikk og karakterer. Likevel fikk ikke anime sitt fulle fotfeste i vesten før på 1980-tallet ifølge Dr. Susan J. Napier:

“Japanese anime was initially very hard to come by in the West. A few series like Star Blazers crossed into American television, but they were almost always Americanized beyond recognition with infelicitous dubs, American names, and sometimes, mangled plot lines. Somehow, however, a few of the viewers began to recognize that they were seeing something different from American television fare and ultimately became aware of the Japanese origins.” (Napier, 2007)

På begynnelsen av 1980-tallet var 56 % av japansk TV-eksport anime (Chambers, 2012). Det var fortsatt begrenset med amerikanske og europeiske TV-kanaler som distribuerte disse titlene, men det begynte å danne seg et stort nettverk av fangrupper som kom sammen for å diskutere den nyeste utvikling i deres favoritt anime (Newitz, 1995). Blant disse anime-entusiastene er det sannsynlig at mange hadde vokst opp med Astro Boy på TV som barn, og gjenoppdaget disse showene i deres voksne liv. Til tross for en økning av interesse i anime blant barn og unge på midten av 1990-tallet, var ikke den dedikerte fansen tilfreds med situasjonen. Amerikanske TV-selskaper distribuerte i hovedsak serier som rettet seg mot det yngste publikummet, for å slippe alt arbeidet rundt sensur av vold, rusmidler og seksualisering (Ladd og Deneroff, 2009). Fansen tok da saker i egne hender og startet et nytt fenomen kalt for *fansubbing*, som skapte et nytt og stort marked for anime i vesten. *Fansubbing* går ut på at personer med interesse for en serie oversetter hver episode ord for ord. Fenomenet ble etablert på bakgrunn av digitaliseringen og økt tilgang på internett for alle og enhver (Ladd og Deneroff, 2009). Det var nå mulig å se, diskutere og teorisere en haug av animer som hadde vært vanskelig å ha tilgang på tidligere, uten at amerikanske TV-studioer fungerte som en mellommann. Animer kunne nytes i sin pureste form. I dag finnes det en rekke eksempler på amerikanske animerte TV-serier med voksenorientert action og humor, som *The Simpsons* (utgitt: 1989-), *Family Guy* (utgitt: 1999-), *Futurama* (utgitt: 1999-) og *Invincible* (utgitt: 2021-). Disse seriene kan virke å være inspirert av Japan sin modell om å skape animerte serier for et eldre publikum. Flertallet av animerte TV-serier og filmer som blir produsert i den vestlige verden i dag er likevel fortsatt rettet mot barn og ungdom.

Som en følge av fansubbing ble mye anime delt ulovlig på nettet og piratkopiering ble et stort problem, det største av disse nettverkene var nettsiden Crunchyroll som ble lansert i 2006 (Ristola, 2016). Nettsiden fikk på kort tid mange brukere som tok i bruk de ulovlige filene som var publisert på siden, og i 2007 investerte selskapet Venrock fire millioner amerikanske dollar til nettsiden (Ristola, 2016). Dette var en tydelig indikator på at nettsiden hadde en stor brukerbase, og i 2009 annonserte Crunchyroll at de hadde gått inn i et samarbeid med den japanske kringkastingskanalen TV Tokyo (Ristola, 2016). De ble nødt til å slette alt ulovlig innhold, og ga brukere mulighet til å se animer de hadde fått rettigheter til bak en betalingsmur (Ristola, 2016). Dette er et tydelig eksempel på hvordan den japanske TV- og filmindustrien i praksis fulgte det engelske ordtaket "if you can't beat them, join them". I dag finnes det en rekke strømmetjenester som distribuerer anime lovlig, men det er likevel et stort marked for ulovlig deling av fansubbet materiale for å unngå betalingsmuren til strømmetjenestene for å få tilgang på produktet (Sugimoto, 2011). Blant produksjonsselskapene i Japan er det delte meninger når det kommer til piratkopiering av produktene deres (Sugimoto, 2011). På en side mener mange at forbrukere i det internasjonale markedet skal betale for rettighetene til anime som alle andre forbrukere av filmer og serier, mens andre hevder at fansubbing er grunnen til at materialet deres opplevde en internasjonal stjernestatus i utgangspunktet, og at man burde være mer ettergivende overfor den egentlig ulovlige praksisen (Chambers, 2012).

3.2.2 Animasjonsfilmer

Anime har i vesten fått mye oppmerksomhet de siste tiårene, men animerte filmer fra Japan har vært populære i vesten siden slutten av 1970-tallet. Toshio Masuda og Noboru Ishiguro regisserte i 1997 Space Battleship Yamato, som ble den første animerte filmen fra Japan med stor internasjonal suksess (Sato, 2003). Filmen er en sci-fi anime, en sjanger som var populær i litteraturen, men med teknologien man hadde på denne tiden var det vanskelig for en regissør å realisere sine visjoner om å lage en sci-fi spillefilm uten et svært dedikert crew, høyt budsjett og masse tid (Sato, 2003). Når det kom til animasjon derimot var det mer overkommelig å produsere sci-fi filmer med actionscener i verdensrommet, da sluttproduktet i hovedsak begrenset seg til kreativiteten og tegneferdighetene hos animatørene som jobbet på prosjektet. Filmkritikere var likevel ikke begeistret over Space Battleship Yamato og en rekke andre animerte filmer de påfølgende årene (Sato, 2003). Kritikerne avfeide filmene

som barnslige med endimensjonale karakterer, før de brått endret sitt syn på dette med utgivelsen av *Nausicaä* (Nausicaä – prinsessen fra Vindens dal, utgitt: 1984), en film kritikere anså å være av så høy kunstnerisk kvalitet at både voksne og barn hadde like stor glede av filmen. Med denne filmen veltet regissør Miyazaki Hayao det konvensjonelle bildet av anime, og ble etter kort tid kronet som animes første ekte auteur, som innenfor filmteori handler om å fokusere på regissøren som den individuelle kreative skaperen av filmen framfor filmen i seg selv (Kuzmina, 2018). Miyazaki ble av mange sidestilt med den amerikanske animasjons-regissøren Walt Disney, på grunn av deres stil, kreativitet og innflytelse på animasjon sin rolle i populærkulturen (Hernández-Pérez, 2019). Miyazaki sin stil var også i stor grad inspirert av Walt Disney, som trolig er en av grunnene til suksessen i den vestlige verden (Hernández-Pérez, 2019). Et eksempel på dette er hvordan Hayao tegnet store øyne og pupiller, som i senere tid har blitt en standard i japansk animasjon. Den klassiske stilen i Japan før dette var å tegne smale øyne for å tydeliggjøre karakterene sin etnisitet (Hernández-Pérez, 2019). Den nye stilen førte til at en kjent og kjærkommen estetikk med nye premisser for handling og tematikker var ønskelig for et internasjonalt publikum. Dette beskriver også Kuzmina i sin forskningsartikkel om forholdet mellom vestlig og østlig kultur med tanke på animasjon:

“All of this shows that Japanese culture has literally ‘conquered’ the world through its animation. An analysis of Hayao Miyazaki's images and artistic techniques highlights a symbolism of this unique dialogue. Western world recognizes itself and its own history, with its mistakes and catastrophes, in the interpretations by the Japanese artist – someone ‘different’, but not ‘alien’.” (Kuzmina, 2018)

3.3 Resepsjonsanalyse av to verk fra de ulike gullalderene

For å tydeliggjøre undersøkelsen i forskningsprosjektet, vil det i denne delen bli sammenliknet hvor god mottakelse Kurosawa sin film *Rashōmon* og Miyazaki sin film *Sen to Chihiro no Kamikakushi* fikk innenlands og utenlands. Grunnen til at oppgaven har valgt å sammenlikne to filmer, fremfor en spillefilm og en animert TV-serie, er at det er krevende å innhente konkret statistikk på resepsjon av materiale som i stor grad har blitt distribuert ulovlig, ihvertfall i den vestlige delen av verden.

Rashōmon var den første japanske filmen som vant en pris på den anerkjente Oscar-utdelingen i USA. Filmen vant i tillegg den gjeveste prisen under venezia filmfestival samme år, som er en av de mest prestisjefylte filmprisene en kan vinne i Europa. *Rashōmon* mottok også to priser i hjemlandet og ble oppført som den femte beste filmen i 1950, men til tross for dette mente de fleste japanske kritikere på denne tiden at filmen var bombastisk, uforståelig og urealistisk (Giuglaris og Giuglaris, 1957).

Det er uvanlig at filmer som vinner en rekke internasjonale priser ikke blir de mest innbringende filmene nasjonalt samme år. Den sør-koreanske filmen *Gisaengchung* (Parasitt, utgitt: 2019) som vant prisen “beste film” under oscar-utdelingen i 2020, ble eksempelvis den mest sette sør-koreanske filmen på kino i Sør-Korea samme år som den ble lansert. Når Kurosawa selv får spørsmålet om hvorfor han tror filmene hans på 1950-tallet ikke fikk en varmere mottakelse nasjonalt, svarer han:

"Japanese are terribly critical of Japanese films, so it is not too surprising that a foreigner should have been responsible for my film's being sent to Venice. It was the same way with Japanese woodcuts—it was the foreigners who first appreciated them. We Japanese think too little of our own things. Actually, *Rashōmon* wasn't all that good, I don't think. Yet, when people have said to me that its reception was just a stroke of luck, a fluke, I have answered by saying that they only say these things because the film is, after all, Japanese, and then I wonder: Why do we all think so little of our own things? Why don't we stand up for our films? What are we so afraid of?" (Richie, 1998)

Kurosawa uttrykker at japanere er for kritiske til produkter som kommer fra sin egen kultur, fremfor å omfavne den internasjonale hyllesten og være stolt av egne produksjoner. I motsetning til resepsjonen i Japan ble *Rashōmon* møtt med enorm entusiasme i vesten. Donald Richie skrev i boken sin at *Rashōmon* ble “the most honored of all Japanese films, and, for a time, the single Asian picture most viewed in the West” (Richie, 1998). Filmen førte til at vesten holdt et øye med Kurosawa, flere av de filmatiske teknikkene han brukte var unike og ikke benyttet tidligere, som å filme direkte inn i solen og å bruke speil for å reflektere sollys på skuespillernes ansikter. Blant fagfolk og filmentusiaster ble Kurosawa tidlig anerkjent som en autor, og har med tiden blitt en av de mest studerte regissørene fra

Asia. Filmen har likevel ikke tjent veldig gode penger, den digitale filmdatabasen IMDb estimerer at filmen har tjent inn rundt \$46,808 dollar i USA og Canada (*Demonenes port*, 1990). Med tanke på at filmen fikk en enorm oppmerksomhet av fagfolk og kritikere i vesten, burde kanskje filmen ha tjent inn mer penger? Filmen regnes som et kunststykke, og filmer som havner i denne kategorier appellerer ofte ikke til en særlig stor del av befolkningen, men får likevel ofte en hyllest i filmmiljøet.

Miyazaki sin film *Sen to Chihiro no Kamikakushi* ble lansert i Japan i 2001. I et intervju med Miyazaki beskriver han hvilket publikum filmen var rettet mot:

“We have made *My Neighbor Totoro*, which was for small children, *Laputa*, in which a boy sets out on a journey, and *Kiki’s Delivery Service*, in which a teenager has to live with herself. We have not made a film for 10-year-old girls, who are in the first stage of their adolescence,” he said, as translated by Ryoko Toyama. “I wondered if I could make a movie in which they could be heroines.” (Moon, 2021)

Det viste seg at filmen skulle nå ut til et mye bredere publikum enn Miyazaki først hadde forestilt seg. *Sen to Chihiro no Kamikakushi* slo den tidligere åpningshelgerekorden av en film i Japan ved å tjene 13,1 millioner amerikanske dollar på kun tre dager (Moon, 2021). Filmen skulle bli den mest innbringende japanske filmen noensinne de neste 19 årene, før den ble tatt igjen av en annen animert film; *Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train* i 2020 (Moon, 2021). Totalt har filmen spilt inn over 300 millioner amerikanske dollar, og den kommersielle suksessen førte ifølge Dr. Shiro Yoshioka, som foreleser i japansk kultur ved universitetet i Newcastle, til at animasjon ble “a very significant, legitimate film genre in Japan” (Moon, 2021). Han mente at filmen ledet til at animasjon ble ansett som et sentralt format i populærkulturen, i motsetning til tidligere hvor anime ble sett på som en nisje-sjanger. I motsetning til *Rashōmon*, fikk filmen mye positiv omtale og gode seertall på hjemmebane, men hvordan gjorde den det utenlands?

Distribusjonen av *Sen to Chihiro no Kamikakushi* i vesten var ulikt fra hvordan filmen hadde blitt distribuert i Japan. Som oppgaven har gått inn på, har kulturforskjeller spilt en stor rolle i hvordan resepsjon filmer fra Japan har fått i vesten, og dette gjelder også verkene til Miyazaki. I dag tar flere populære Disney-produksjoner opp tematikker som død, sorg og

ensomhet, for eksempel *Se Opp* (2009), *WALL-E* (2008) og *Coco* (2017), men i 2001 bestod de aller fleste animasjonsfilmer som ble produsert i vesten av et barnevennlig narrativ. Det var krevende å distribuere japanske animasjonsfilmer fra Japan til et vestlig publikum inntil 1996, da Miyazakis filmselskap og Disney inngikk en distribueringsavtale som gikk ut på å hjelpe hverandre med distribusjon av filmer på hver sin side av verden (Denison 2007: 308). Denne avtalen førte til en form for “disneyfisering” av *Sen to Chihiro no Kamikakushi* og Denison utdyper i boken sin at: «The further Miyazaki’s film moved west, towards its American release in September 2002, the more negotiation and change took place» (Denison 2007: 308). Likevel påpeker Denison at til tross for at det ble gjort endringer for å tekkes et vestlig publikum, ble filmen aldri markedsført som noe annet enn en japansk animasjonsfilm. Flere kinoer i vesten satt opp en tekstet versjon og en dubbet versjon, for å tiltrekke seg så mange seere som mulig. Filmen fikk mange seere på kino i vesten, og dro inn 449,839 amerikanske dollar i USA og Canada under åpningsuken (*Chihiro og heksene*, 2001). Under Oscar-utdelingen i 2003 vant *Sen to Chihiro no Kamikakushi* prisen “beste animasjonsfilm” og ble nominert til en rekke andre priser samme år. Som oppgaven har gått inn på er det ofte originalitet og filmer i sin pureste form som blir hyllet av filmkritikere, og dette førte til at alle prisene *Sen to Chihiro no Kamikakushi* ble nominert til var for den japanske originalversjonen. Dette mener Koichi Iwabuchi betyr at: “Western hegemony, the universal appeal of American popular culture, and prevalence of the English language are no doubt advantageous to Hollywood», yet the Westernisation of Japanese cinema failed to lead to critical success as fanboys generally feel «Foreign programs, [...] can be seen as more attractive because they are “exotic” (Iwabuchi 2002: 26).

På hvilken måte kan resepsjonen av disse to utvalgte filmene sammenliknes? Først og fremst vant begge filmene en Oscar-pris, henholdsvis en ærespris av juryen til *Rashōmon* og prisen for “beste animasjonsfilm” til *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. *Rashōmon* var den første japanske filmen som vant en Oscar-pris og *Sen to Chihiro no Kamikakushi* var den første asiatiske filmen som ble nominert og som vant prisen i sin klasse. Kritikere over hele verden hyllet de to verkene, og bidro til et globalt fokus på de to ulike formatene og sjangrene filmene er bygget opp av. Begge filmene kan karakteriseres som eksotiske for et vestlig publikum, og de estetiske filmteknikkene var noe nytt og spennende i den vestlige delen av verden.

De områdene hvor resepsjonen av filmene er ulik kommer blant annet av mottakelse på hjemmebane. *Rashōmon* var den første av mange periode-filmer som startet den første gullalderen fra 1950-1960, og de færreste av disse filmene fikk mye positiv omtale innenfor Japan sine grenser. Til tross for at *Rashōmon* fikk mye fokus i vesten blant filmentusiaster, ble filmen heller ikke der en typisk “kinofilm”, som appellerer til et bredt publikum utover filmentusiaster. *Sen to Chihiro no Kamikakushi* og andre animasjonsfilmer laget av filmstudioet Studio Ghibli er på den andre siden blant de mest innbringende filmene noensinne i Japan. Denne filmen kan klassifiseres som en kinofilm både innenlands og utenlands. Sensuren og dubbingen som ble påført filmen av Disney som distribusjonsplan i vesten, ga filmen et større publikum. Kanskje hadde også *Rashōmon* fått økt kulturell status i vesten på 1950-tallet om filmen ble distribuert både dubbet og på originalspråk?

4. Konklusjon

Dette forskningsprosjektet har forsøkt å svare på spørsmålet; *Hvordan kan vi beskrive og forstå innflytelsen som de to gullalderene i japansk film, (1950-1960 og 1980-2005), har hatt på vestlig kultur?* For å undersøke dette har teksten gitt en filmhistorisk gjennomgang av de ulike tidsperiodene. Den første perioden varte fra 1950-1960, og i løpet av disse årene vant japanske spillefilmproduksjoner en rekke internasjonale filmpriser. Filmatiseringene som fikk mye oppmerksomhet i vesten var ofte periodefilmer som portretterte kulturelle aspekter knyttet til Edo-perioden i Japan. Estetikken og tematikken var eksotisk og en frisk pust for et utenlandsk publikum, særlig blant filmkritikere. Det bevisste valget til enkelte regissører og filmstudioer om å fortsette produksjon av periodefilmer til tross kritikk i eget land, viste seg å bli en avgjørende faktor for å få oppmerksomhet av filmkritikere og filmteoretikere på 1950-tallet.

Den andre perioden som ble redegjort for er 1980-2005. Her har oppgaven valgt å se bort ifra innflytelsen til spillefilmer som ble produsert i denne perioden, men beskriver hvordan animasjonsproduksjoner fra Japan fikk kulturell innflytelse på vesten. Kulturforskjeller gjorde det krevende for animerte TV-serier og filmer å bli distribuert og godtatt i vesten, da produkter som ble ansett som barnevennlige i Japan ofte var vurdert som for drøye til å vises på kanaler i vesten som var ment for et ungt publikum. Likevel klarte den japanske

animasjonsindustrien å skaffe seg et stort nok nettverk av tilhengere i den vestlige delen av verden, til at de etterhvert klarte å trenge gjennom som popkultur på et internasjonalt nivå. Kulturelt sett jobbet de animerte TV-seriene og filmene seg tregere og mer gradvis inn i vestlig kultur, men med en enda større suksess enn spillefilmene hvis man definerer suksess ut fra inntekter og visninger.

Avslutningsvis har det blitt gjort en komparativ resepsjonsanalyse av to filmer fra hver sin tidsalder, Kurosawa sin periode-spillefilm *Rashōmon* og Miyazaki sin animasjonsfilm *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Analysen ser at *Rashōmon* fikk mye oppmerksomhet fra filmentusiaster og filmkritikere fra den vestlige verden, uten å tjene gode penger. Filmen fikk en del kritikk fra japanske filmkritikere, og gikk som den første av flere periodefilmer som ikke ble særlig godt mottatt i hjemlandet. *Sen to Chihiro no Kamikakushi* var en stor suksess både i Japan og den vestlige verden. Analysen tyder på at de to periodene ikke har hatt samme innflytelse på den vestlige verden, men at den første gullalderen kan ha fungert som en katalysator på en global nysgjerrighet av TV- og filmkultur fra Japan, og la grunnlaget for at den andre gullalderen tok sted. For å videreutvikle oppgaven og få et enda klarere bilde av omfanget til Japan sin innflytelse i vesten gjennom film og TV, kunne forskningsprosjektet sett på enda flere perioder og produksjoner.

5. Litteraturliste

Anderson, J. L. og Richie, D. (1982) *The Japanese Film: Art and Industry*. 2. utg. Princeton: Princeton University Press.

Bordwell, D. (1994) *Film history: an Introduction*. New York: McGraw Hill

Centeno, M. (2018) Introduction. The Misleading Discovery of Japanese National Cinema, *Arts*, 7(4), s. 87-100, doi: 10.3390/arts7040087

Chamber, S. N. I. (2012) Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon, *Elon Journal of Undergraduate Research In Communications*, 3(2), s. 94-101. Tilgjengelig fra: <https://eloncdn.blob.core.windows.net/eu3/sites/153/2017/06/08ChambersEJFall12.pdf> (Hentet 21.04.2022)

Demonenes port (1990) Tilgjengelig fra: <https://www.imdb.com/title/tt0042876/>

Elsaesser, T. (1989) *New German Cinema: A History*. Hampshire: British Film institute.

Giovanni, E. D. og Gambier, Y. (2018) *Reception studies and audiovisual translation*. Amsterdam: John Benjamins Publishing

Giuglaris, S. og Giuglaris, M. (1957) *Le Cinema Japonais*. Paris: du Cerf

Grant, B.K. (2012). *Film Genre Reader*. 4. utg. Austin: University of Texas Press.

Hernández-Pérez, M. (2019) Japanese Media Cultures in Japan and Abroad: Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes, *Arts*, 57(8), s. 1-162, doi: 10.3390/books978-3-03921-009-1

Higson, A. (1989) The Concept of National Cinema, *Screen*, 30(4), s. 36-46, doi: 10.1093/screen/30.4.36

Inuhiko, Y. (2019) *What Is Japanese Cinema? : A History*. New York: Columbia University Press

Kuzmina, E. V. (2018) Representation of Western and Eastern Culture in Hayao Miyazaki Animation in Facets of Culture, *KnE Engineering*, 3(8), s. 33-35, doi: 10.18502/keg.v3i8.3603

Ladd, F. og Deneroff, H. (2009) *Astro boy and anime come to the Americas: An insider's view of the birth of a pop culture phenomenon*. Jefferson: McFarland & Company Inc.

Levy, E. (2019) Film Theory: Reception Theories. *Emanuel Levy - Cinema 24/7*, 24. oktober. Tilgjengelig fra: <https://emanuellevy.com/comment/film-theory-reception-theory/> (Hentet 16.03.2022)

Lu, A. (2005) The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime, *Animation: an interdisciplinary journal*, 3(2), s. 170-187, doi: 10.1177/1746847708091893

Lunning, F. (2007) *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minnesota: University of Minnesota Press

Minear, R. H. (2011) *Orientalism and the Study of Japan*. Cambridge: Cambridge University Press

Minoru Sugaya, M. (2021) *Perspectives on the Japanese Media and Content Policies*. Tokyo: Keio University

Mitsuo, W. M. (2012) *Japanese Cinema in the Digital Age*. Honolulu: University of Hawaii Press

Moon, K. (2021) How Spirited Away Changed Animation Forever, *Time.com*. Tilgjengelig fra: <https://time.com/6081937/spirited-away-changed-animation-studio-ghibli/> (Hentet 08.05.2022)

Napier, S. J. (2007). *From impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the west*. New York: Palgrave Macmillan.

Newitz, A. (1995) Magical girls and atomic bomb sperm: Japanese animation in America, *Film Quarterly*, 49(1), s. 2-15, doi: 10.2307/1213488

Richie, D. (1998) *The Films of Akira Kurosawa*. 3. utg. Berkley: University of California Press.

Richie, D. (2005) *A hundred years of japanese film*. USA: Kodansha America, Inc.

Ristola, J. (2016) *From Piracy to Legitimacy: The Rise of Crunchyroll and the Exploitation of Digital Labour*. Forskningsartikkel. Carleton University. Tilgjengelig fra:
https://www.academia.edu/22865763/From_Piracy_to_Legitimacy_The_Rise_of_Crunchyroll_and_the_Exploitation_of_Digital_Labour (Hentet: 05.15.2022)

Rosen, S. L. (2000) Japan as Other: Orientalism and Cultural Conflict, *Intercultural Communication*, ingen informasjon om volum eller sidetall. Tilgjengelig fra:
<https://immi.se/intercultural/nr4/rosen.htm> (Hentet 01.05.2022)

Sato, K. (2003) More Animated than Life, *Media in Asia*, 46(1), s. 43-53. Tilgjengelig fra:
<http://www1.udel.edu/History-old/figal/Hist372/Materials/animatedlife.pdf> (Hentet: 28.04.2022)

Sugimoto, Y. (2011) *The Cambridge companion to modern Japanese culture*. New York: Cambridge University Press.

Weinrichter, A. (2002) *Pantallaamarilla: el cine japonés*. Gran Canaria: Festival Internacional de Cine

