

SPIRITED AWAY: W KRAINIE BOGÓW

REŻ. HAYAO MIYAZAKI

REKOMENDACJA ZEF

Stwierdzić, że „Spirited Away” jest filmem wybitnym, to truizm. Niezwykła opowieść o dziewczynce Chihiro, która trafia do magicznej łąki w świecie bogów i duchów, ma w sobie wszystko, czego potrzeba, żeby zachwycić wizualnie, fabularnie, a przy tym uczyć. Tym, na co Miyazaki zwraca uwagę przez niemal całą swoją karierę, jest wiara, a wręcz pewność, że nie ma istot z natury złych, że w każdym tkwi dobro i zło, a moralnie wątpliwe postawy mogą zniknąć, jeżeli tylko znajdzie się u kogoś zrozumienie – dobrze widać to w „Spirited Away” w przypadku postaci Yubaby i demona Bez Twarzy.

Japońska animacja to piękna opowieść o miłości - zarówno tej romantycznej, jak i rodzica do dziecka i dziecka do rodzica, w której każdy próbuje pojąć pełnię jestestwa drugiej strony. Jednocześnie jednak „Spirited Away” **wychodzi poza klasyczne tematy kina familijnego: miłości, przyjaźni, przygody i dotyka tak ważnej współcześnie kwestii jak krwiożercza konsumpcja, niepohamowany apetyt na dobra materialne, która przykrywa wewnętrzną pustkę.** Uważność na otaczającą rzeczywistość oraz żywione do siebie uczucia powinny być ważniejsze od posiadania. Mówiąc krótko Miyazaki promuje być kosztem mieć.

Pomimo silnego kolorytu lokalnego, **filmy Miyazakiego cechuje uniwersalizm. Tym razem oglądamy pełną nadziei opowieść o przyjaźni, lojalności i odwadze. Antynomie: dobro i zło, świat materialny i duchowy, prawda i fałsz mogą istnieć wszędzie.** Nastoletnia bohaterka zostaje wrzucona do nowej rzeczywistości, staje przed trudnymi wyborami, zмага się z lękami i przeciwnościami, ćwiczy się w pewności siebie, uczy się rozpoznawać ryzyko, odróżniać dobro od zła, które niejednokrotnie mają tę samą twarz (czego znakomitym przykładem są siostry bliźniaczki Yubaba i Zeniba).

Jako swoista baśń, animacja bazuje na bogatej symbolice i metaforach, z których część – ze względu na znaczące różnice kulturowe - może pozostać nieczytelna dla europejskiego odbiorcy. Ale pokazuje tak olśniewający i niezwykle bogaty świat demonów i bożków – gości magicznej łąki, reprezentujących religię shintō, przenikającą codzienność Japończyków, że może zachęcić do poznawania tego aspektu kultury Kraju Kwitnącej Wiśni.

Choć film nie stanowi standardowego przykładu kina edukacyjnego, jest to obraz nad wyraz wartościowy i jest przykładem animacji stanowiącej znakomity materiał do edukacji medialnej i artystycznej. Przede wszystkim ze względu na walory wizualne, w estetyce anime. Atrakcyjność plastyczna dostrzegalna jest z jednej strony w budujących wiarygodność, finezyjnych szczegółach architektonicznych tła, na którym rozgrywają się losy bohaterów, z drugiej strony – w zjawiskowej pomysłowości oryginalnych projektów fizjonomii postaci. Film kreuje magiczne światy i niesamowicie pobudza wyobraźnię. Pokazuje ukryte sensy, metaforyczne znaczenia oraz zaprasza do ich rozszyfrowania.

Może być punktem wyjścia nie tylko do rozmów o jego przesłaniu czy wartościach artystycznych i kulturowych, ale także do ćwiczeń plastycznych czy literackich.

Film oceniało 3. ekspertów ZEF. Eksperci rekomendujący film: Mateusz Żebrowski, Agata Hofelmajer-Roś, Dominika Zielińska.

Potencjał edukacyjny:

8/10



Atrakcyjność dla widza:

9/10



Ocena natężenia treści spornych: bardzo mało

Przemoc fizyczna, poczucie zagrożenia, strach, estetyka turpizmu.